

Pengembangan Lagu Anak-Anak untuk Belajar Matematika Kelas III dengan Tema Perkalian dan Pembagian SDN 04 Masbagik

Alwan Hafiz

alwanhafiz49@gmail.com, Universitas Hamzanwadi

Helmi Hendra Irawan

helmihendrainrawan936@gmail.com, SDN 3 Masbagik Utara

Muh. Ridwan Markarma

muh.ridwanmarkarma@gmail.com, Universitas Hamzanwadi

Zainul Muttaqin

kabarzainul@gmail.com, Universitas Hamzanwadi

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengembangkan Lagu Anak-Anak untuk belajar Matematika kelas III dengan tema perkalian dan pembagian di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Instrumen pada penelitian ini terdiri dari lembar validasi dan angket respons dari siswa terhadap penggunaan lagu matematika. Teknik analisis data adalah data dari penelitian ini adalah berupa tanggapan tim ahli terhadap kualitas produk yang dikembangkan ditinjau dari aspek materi dan instrumen yang digunakan serta data tes belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan lagu matematika. Data yang berupa skor tanggapan ahli yang dikumpulkan melalui lembar validasi, dianalisis secara deskriptif dengan teknik kategorisasi dan disimpulkan sebagai masukan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sedangkan data yang berupa tes hasil belajar siswa dianalisis menggunakan rumus yang sudah ada. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan lagu anak-anak untuk belajar matematika telah berhasil menghasilkan produk dengan tema perkalian dan pembagian.

Kata Kunci: perkembangan lagu anak-anak, belajar matematika

Abstract

The purpose of this study was to find out how to develop children's songs for learning mathematics in grade III with the theme of multiplication and division in elementary school. This research uses a research and development approach. The types of data in this study are qualitative data and quantitative data. The instrument in this study consisted of a validation sheet and a response questionnaire from students to the use of math songs. The data analysis technique is the data from this research in the form of the expert team's response to the quality of the product developed in terms of the material and instrument aspects used as well as student learning test data in the learning process using math songs. Data in the form of expert response scores were collected through validation sheets, analyzed descriptively with categorization techniques and concluded as input for revising the developed product. While the data in the form of student learning outcomes tests were analyzed using an existing formula. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that the development of children's songs for learning mathematics has succeeded in producing a product with the title of multiplication and division

Keyword: children songs development, learn math

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar di sekolah sering berkaitan dengan permasalahan yang dialami oleh guru yang kurang memahami kebutuhan dari siswa serta permasalahan belajar dari siswa itu sendiri dalam memahami materi (Yuhana, 2019:80). Permasalahan tersebut dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran tertentu ke penerima pesan. Kegiatan belajar mengajar di lakukan setiap hari, merupakan kehidupan dari suatu kelas, dimana guru dan siswa saling terkait dalam pelaksanaan kegiatan yang telah direncanakan oleh guru. Dalam komunikasi tentu yang diharapkan adalah adanya timbal balik antara guru dengan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi aktif dan efektif.

Peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik dan mampu memberikan pemahaman yang cepat dimengerti. Dari permasalahan tersebut, guru dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu siswa dalam memahami konsep baru yang dipelajari dengan mudah di pahami, terlebih lagi dalam mempelajari pelajaran matematika Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang erat kaitannya dengan hitung menghitung (Suwardi et al., 2016:297). sebab inilah yang menjadikan persepsi siswa dan siswi mengatakan pelajaran tersebut pelajaran yang sulit atau disebut dengan *diskalkulia* Atas persoalan ini menjadikan motivasi belajar matematika di sekolah dasar menjadi kurang. Untuk mengatasi permasalahan tersebut harus ada inovasi pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari rumus matematika. Atas persoalan tersebut maka guru hendaknya harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk mempelajari matematika.

Alternatif yang mestinya dilakukan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah adanya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi agar peserta didik memiliki persepsi yang sama terhadap materi ajar (Nadziroh, 2017:14). Daya tarik media akan memberikan pengalaman nyata dalam proses pembelajaran untuk peserta didik. Media juga membantu proses berpikir abstrak serta dapat mengembangkan keterampilan psikomotor dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah media lagu, karena pada dasarnya semua orang menyukai lagu Dalam istilah jawa lagu juga bisa disebut tembang (Syahputra, 2019).

Pada usia sekolah, anak lebih banyak mengingat hal yang dialaminya. Apapun yang diucapkan oleh guru akan selalu diingat oleh anak-anak. Belajar sambil bernyanyi merupakan hal yang disukai oleh anak karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. lagu menjadi salah satu sarana bermain anak karena dengan musiknya yang riang mampu mengajak peserta didik bersemangat dalam belajar dan dapat mengiringi proses bermain sekaligus belajar sehingga pembelajaran tidak akan membosankan. Sebab di dalam lagu tersebut suara berirama yang dipadukan dengan ritme-ritme tertentu dalam irama sehingga akan memunculkan suatu gejala emosi bagi pendengarnya (Utomo dalam Syahputra, 2018).

Berdasarkan pemilihan media lagu, maka lagu dipilih sebagai media yang tepat untuk mengatasi pemahaman pembelajaran matematika sebab manfaat lagu dapat meningkatkan kecerdasan anak seperti yang disampaikan oleh Sri Wahyuningsih

(Wahyuningsih, 2017) secara tegas menyebutkan beberapa manfaat penggunaan lagu (bernyanyi) dalam pembelajaran, yaitu sarana otak, menumbuhkan minat dan menguatkan daya tarik pembelajaran, menciptakan proses pembelajaran lebih humanis dan menyenangkan, sebagai jembatan dalam meningkatkan materi pembelajaran, membangun retensi dan menyentuh emosi dan rasa estetika siswa, proses internalisasi nilai yang terdapat pada materi pembelajaran dan mendorong motivasi belajar.

Media lagu pembelajaran ini akan menjadi sarana atau alat bantu yang lebih efektif dalam menyampaikan materi matematika dan efisien dalam penggunaan biaya dan tenaga (Ngaini, 2020: 360). Peran lagu dalam pembelajaran matematika adalah untuk memudahkan peserta didik mengingat kembali apa yang dipelajari dalam matematika. Penggunaan lagu dalam pembelajaran sangat mudah. Hal yang perlu disiapkan dalam pembuatan lagu adalah menyesuaikan materi yang akan disampaikan. Guru bisa menciptakan maupun mengembangkan lagu anak-anak yang sudah ada dan mengganti liriknya dengan kalimat yang menarik. Misalnya dalam materi perkalian, pembagian guru bisa mengembangkan lagu anak-anak dan mengganti liriknya dengan kalimat yang sesuai dengan materi pembelajaran. Setelah menyiapkan materi sekaligus lagu yang akan diciptakan, guru bisa menerapkan lagu saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 25 Januari 2020 di SDN 04 Masbagik Utara Guru yang mengampu mata pelajaran matematika terlihat tidak kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran sebab terlihat sangat monoton dalam melakukan proses pembelajaran atau metode yang digunakan metode ceramah, kemudian setelah melakukan wawancara bersama Sumaini atau guru pengampu mata pelajaran tersebut, kreatifitas dalam mengembangkan media pembelajaran matematika dalam bentuk lagu mengatakan sangat kesulitan sebab tidak adanya bakat atau kemampuan dalam membuat media pembelajaran dalam bentuk lagu.

Berangkat dari uraian di atas, maka penelitian ini mencoba untuk mengembangkan lagu anak-anak untuk belajar matematika pada kelas III dengan tema perkalian dan pembagian. Rasionalisasi kenapa penelitian ini harus dilakukan, 1). Dunia anak untuk kelas rendah adalah dunia bermain, sehingga belajar melalui iringan lagu akan menstimulasi anak-anak untuk semangat belajar, 2). Lagu merupakan media yang paling mudah ditiru oleh anak-anak, sehingga memasukkan unsur perkalian dan pembagian ke dalam lagu akan memberi kemudahan anak untuk belajar, 3). Belajar melalui lagu akan mereduksi penat belajar anak.

Oleh sebab itu, rumusan masalah yang diformulasikan yaitu bagaimanakah upaya mengembangkan lagu sebagai media belajar anak-anak kelas III dengan tema perkalian dan pembagian di SDN 04 Masbagik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Nana (2012:164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan atas deskripsi yang dijelaskan oleh salah satu ahli. Kemudian data

kuantitatif diperoleh dari hasil nilai siswa pada uji coba lapangan. Proses analisa data dilakukan dari hasil dari penilaian responden siswa dan validator, baik validator ahli media atau materi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media lagu anak-anak untuk belajar matematika adalah media yang berisikan nyanyian tentang materi perkalian dan pembagian. Pengembangan media lagu anak-anak dilakukan sebagai usaha untuk menghasilkan produk media yang layak digunakan dalam pembelajaran matematika. Pengembang memilih membuat lagu karena disesuaikan minat siswa dalam bernyanyi. Kegiatan bernyanyi sambil belajar menjadi tujuan utama dalam menciptakan suasana yang menyenangkan. Rasa menyenangkan tersebut timbul akibat adanya musik.

Penelitian pengembangan ini merupakan langkah yang digunakan untuk menghasilkan media yang dapat menarik minat belajar siswa membuat siswa lebih antusias dalam belajar sehingga meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi perkalian dan pembagian. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Bord and Gall yang memiliki 10 tahapan yang disederhanakan menjadi 7 tahapan yaitu: 1) Tahap penelitian dan pengumpulan data, 2) Perencanaan desain, 3) Pengembangan produk, 4) Uji validasi ahli, 5) Revisi produk, 6) Uji coba lapangan, 7) Revisi produk akhir. Sebelum dilakukan uji coba terlebih dahulu media divalidasi oleh 2 orang ahli yaitu 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi.

1. Ahli Media

Hasil validasi ahli media menunjukkan validasi dari sisi media kategori “baik” dan layak digunakan untuk penelitian dengan jumlah nilai 32 dengan rata-rata 4. Penilaian yang diperoleh dapat dirincikan sebagai berikut: 1) Tingkat kesederhanaan kata pada syair lagu mendapatkan skor 4 dikarenakan dalam lirik lagu sangat mudah dihafal oleh siswa karena liriknya yang sedikit. 2) Tingkat kemudahan dalam menyanyikan lagu mendapatkan skor 4 dikarenakan di dalam nyanyian siswa menyukai nada-nada yang digunakan. 3) Tingkat kemudahan dalam menyanyikan melodi lagu mendapatkan skor 4 dikarenakan lagu yang dibuat melodinya sesuai dengan anak-anak. 4) Tingkat kemenarikan melodi mendapatkan skor 4 dikarenakan melodi yang digunakan sangat sederhana membuat siswa riang dan gembira. 5) Penggunaan dinamika mendapatkan skor 4 dikarenakan dinamika yang digunakan tidak sulit sehingga siswa mampu menirukan nyanyiannya. 6) Penggunaan tempo sesuai dengan anak-anak mendapatkan skor 4 dikarenakan tempo yang dipakai diubah menjadi tempo cepat sehingga lebih menggairahkan siswa dalam pembelajaran. 7) Kesesuaian musik dengan materi mendapatkan skor 4 dikarenakan musik yang digunakan musik anak-anak yang sesuai dengan karakteristik anak-anak. 8) Kesesuaian musik dengan anak-anak mendapatkan skor 4 dikarenakan musik yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak-anak yang suka bernyanyi sambil belajar. Berikut hasil penilaian dari ahli media.

No	Butir Penilaian	Skor	Kriteria
1	Tingkat kesederhanaan kata pada syair lagu	4	Baik
2	Tingkat kemudahan dalam menyanyikan syair lagu	4	Baik
3	Tingkat kemudahan dalam menyanyikan melodi lagu	4	Baik
4	Tingkat kemenarikan melodi	4	Baik
5	Penggunaan dinamika	4	Baik
6	Penggunaan tempo sesuai dengan anak-anak	4	Baik
7	Kesesuaian musik dengan materi	4	Baik
8	Kesesuaian musik dengan anak-anak	4	Baik
Jumlah		32	
Rata-rata		4	Baik

2. Ahli Materi

Hasil validasi dari media menunjukkan validitas dari sisi materi dengan katagori "Sangat baik" dan layak digunakan untuk penelitian dengan jumlah nilai 32 dengan rata-rata 4. Penilaian yang diperoleh dapat dirincikan sebagai berikut: 1) Kesesuaian materi yang disajikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar mendapatkan skor 4 dikarenakan sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas III yaitu perkalian dan pembagian. 2) Kesesuaian materi dengan rumusan tujuan pembelajaran mendapatkan skor 4 dikarenakan tujuan pembelajaran menjadi lebih inovatif dan pembelajaran menjadi menggairahkan. 3) Kesesuaian lirik lagu dengan tujuan pembelajaran mendapatkan skor 4 dikarenakan lirik lagu membahas tentang perkalian dan pembagian. 4) Kesesuaian lirik lagu dengan materi mendapatkan skor 4 dikarenakan lagu yang dibuat mempelajari tentang belajar perkalian dan pembagian dengan nyanyian. 5) Ketepatan lirik lagu dengan musik mendapatkan skor 4 dikarenakan lirik lagu perkalian dan pembagian yang sedikit mudah diingat oleh siswa. 6) Lirik lagu mudah diingat oleh siswa mendapatkan skor 4 dikarenakan lirik yang tidak terlalu panjang dan mudah diputar dan diulang-ulang membuat siswa lebih mudah menghafal liriknya. 7) Dapat digunakan dengan HP dan mp3 mendapatkan skor 4 dikarenakan nyanyian berbentuk audio sehingga mudah dipelajari oleh siswa di rumah. 8) Kemudahan penggunaan media bagi siswa mendapatkan skor 4 dikarenakan media yang dibuat sangat simple yang bisa dibawa kemana-mana sambil mendengarkan di dalam Hp. Berikut hasil penilaian dari ahli materi.

No.	Butir penilaian	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	4	Baik
2	Kesesuaian materi dengan rumusan tujuan pembelajaran	4	Baik
3	Kesesuaian lirik lagu dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
4	Kesesuaian lirik lagu dengan materi	4	Baik
5	Ketepatan lirik lagu dengan music	4	Baik
6	Lirik lagu mudah diingat oleh siswa	4	Baik
7	Dapat digunakan dengan Hp, MP3	4	Baik
8	Kemudahan penggunaan media bagi siswa	4	Baik
Jumlah		32	
Rata-rata		4	Baik

Setelah diperoleh hasil validasi selanjutnya dapat dilakukan uji coba. Pada penelitian ini dilakukan di SDN 04 Masbagik Utara selama penelitian uji coba lapangan berlangsung mendapatkan skor 25,05 yang terdiri dari 17 siswa. Pada umumnya penggunaan media lagu anak-anak dapat memotivasi siswa untuk senang belajar matematika. Ketika mendengarkan lagu siswa-siswa menirukan lagu tersebut dan ikut bernyanyi. Tanpa disadari siswa-siswa bernyanyi sambil belajar. Suasana kelas saat uji coba sangat kondusif dan menyenangkan. Kegiatan siswa bernyanyi bersama-sama membuktikan bahwa media lagu anak-anak diterima dan disenangi oleh siswa.

Sampai pada tahap ini dapat dideskripsikan bahwa media lagu mampu memberikan stimulus yang cukup baik sebesar 25.05 % setelah dilakukan uji coba dan disertai oleh penilaian dari validasi ahli media dan ahli isi. Pemerian nilai 4 pada setiap aspek penilaian menunjukkan bahwa item penilaian produk media ajar ini layak (berhasil) dan bisa diimplementasikan secara real dalam proses pembelajaran untuk anak kelas III SD pada materi perkalian dan pembagian.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan lagu anak-anak untuk belajar matematika telah berhasil menghasilkan produk dengan judul perkalian dan pembagian. Media lagu anak-anak yang dikembangkan secara kuantitatif dan kualitatif layak digunakan dalam

pembelajaran. Kelayakan ini didasarkan pada Uji kelayakan ahli media mendapatkan skor 4 dengan kriteria “ Baik” Uji kelayakan ahli materi mendapatkan skor 4 dengan kriteria “ Baik” Uji kelayakan pengguna yang mendapatkan skor 25,05 dengan kriteria “baik”

DAFTAR PUSTAKA

- Nadziroh, F. (2017). The Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 2(1), 1–14.
- Nana Syaodih Sukamadinata (2012) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ngaini, S. N., Darminto, B. P., & Darmono, P. B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Melalui Lagu Dan Video Pada Pembelajaran Perbandingan Dan Skala Untuk Siswa Sekolah Dasar. *PROSIDING SENDIKA*, 6(2).
- Febrianto, R. (2016). Analisis Makna Dan Puisi Fungsi Lagu Pada Kesenian “Seni Naluri Reyog Brijowati” Dalam Memperingati Upacara Bersih Desa Kalikebo, Trucuk, Klaten. Universitas Yogyakarta.
- Wahyuningsih, S. (2017). Lagu Anak Sebagai Media Dalam Mendidik Karakter Anak Usia Dini. Vol 5 No 1
- Suwardi, S., Firmiana, M. E., & Rohayati, R. (2016). Pengaruh penggunaan alat peraga terhadap hasil pembelajaran matematika pada anak usia dini. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 2(4), 297–305.
- Syahputra, R. (2018). Pengkaryaan happiness. Redy Syahputra 13604004 3. Seni Musik.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi peran guru pendidikan agama Islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, [SL], 7(1), 79-96.