

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS MELALUI
LAGU DAN PERMAINAN EDUKATIF PADA SISWA KELAS V SD
NEGERI 1 JATI WARINGIN**

ARTIKEL

OLEH

SITI NURLAELA

NIM: 24.23.233333



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**



JPPP

Jurnal Perspektif Penelitian Pendidikan



Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris melalui Lagu dan Permainan Edukatif pada Siswa Kelas V SDN I Jati Waringin

Siti Nurlaela, Nurun Ni'mah, M. Pd

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas

Muhammadiyah Palangkaraya, Indonesia

Email: sitinurlaela637@gmail.com

Informasi Artikel Diterima: XX.XX.XXXX, Revisi: XX.XX.XXXX, Publikasi: XX.XX.XXXX

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan mengetahui aktivitas belajar siswa kelas V SDN I Jati Waringin, Tualan Hulu, Kabupaten Kotawaringin Timur, Kalimantan Tengah dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui penerapan lagu dan permainan edukatif. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris sehingga hasil belajar belum optimal. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 13 siswa. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Analisis data dilakukan menggunakan rata-rata, persentase ketuntasan belajar, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 70,15 menjadi 80,23 serta peningkatan ketuntasan belajar dari 58% menjadi 100%. Nilai N-Gain sebesar 0,33 termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, penerapan lagu dan permainan edukatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas V.

Kata kunci: lagu edukatif, permainan edukatif, hasil belajar, N-Gain.

ABSTRACT

This study aimed to improve learning outcomes and identify the learning activities of fifth-grade students at SDN I Jati Waringin in English learning through the implementation of educational songs and games. This research was motivated by students' low interest in learning English, resulting in less optimal learning outcomes. The method used was Classroom Action Research conducted in two cycles involving 13 students as the research subjects. Each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection stages. Data analysis was carried out using mean scores, learning mastery percentages, and N-Gain analysis. The results of the study showed an improvement in the average score from 70.15 to 80.23 and an increase in learning mastery from 58% to 100%. The N-Gain score of 0.33 was categorized as moderate. Therefore, the implementation of educational songs and games was effective in improving the English learning outcomes of fifth-grade students.

Keywords: educational songs, educational games, learning outcomes, N-Gain.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar sering menghadapi tantangan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Rendahnya minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Di SDN I Jati Waringin, Tualan Hulu, Kotawaringin Timur, Kalimantan Tengah, observasi awal menunjukkan bahwa siswa kelas V cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran Bahasa Inggris. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran serta belum optimalnya hasil belajar yang dicapai.

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar memerlukan strategi inovatif yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan berbasis musik terbukti meningkatkan retensi kosakata dan daya ingat (Lestari, 2021; Sari & Putra, 2021). Studi terbaru menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif meningkatkan hasil belajar secara signifikan (Wahidin et al., 2023; Mujahid et al., 2024; Ali & Dewi, 2025). Berdasarkan kondisi awal yang menunjukkan rendahnya partisipasi siswa, Penelitian ini dilakukan untuk menguji efektivitas intergasi lagu dan permainan edukatif.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas V SDN I Jati Waringin, Tualan Hulu, Kotawaringin Timur, Kalimantan Tengah dengan menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas melalui penggunaan lagu dan permainan edukatif. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi sistematis lagu tematik dan permainan kolaboratif berbasis kosakata dalam desain PTK dua siklus dengan analisis N-Gain sebagai indikator efektivitas pembelajaran di konteks sekolah dasar pedesaan. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Wahidah et al. (2023) dan Mujahid et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis lagu dan permainan meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025 di SDN I Jati Waringin, Tualan Hulu, Kabupaten Kotawaringin Timur, Kalimantan Tengah.

Subjek penelitian berjumlah 13 siswa kelas V yang terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi lagu berbahasa Inggris yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, serta skenario permainan edukatif yang mendukung penguasaan kosakata dan ungkapan sederhana. Selain itu, disusun instrumen penelitian berupa tes hasil belajar sebanyak 20 soal pilihan ganda dan lembar observasi aktivitas siswa.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan lagu sebagai media pengenalan dan penguatan kosakata, kemudian dilanjutkan dengan permainan edukatif untuk melatih pemahaman dan penggunaan kosakata dalam konteks sederhana.

Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi untuk menilai aktivitas siswa. Tahap refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar yang dianalisis menggunakan perhitungan rata-rata, persentase ketuntasan, dan N-Gain. Nilai rata-rata dihitung menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \Sigma X / N$$

Persentase ketuntasan dihitung dengan rumus:

$$(\text{Jumlah siswa tuntas} / \text{Jumlah seluruh siswa}) \times 100\%$$

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar digunakan rumus N-Gain:

$$(\text{Posttest} - \text{Pretest}) / (\text{Skor Maksimum} - \text{Pretest})$$

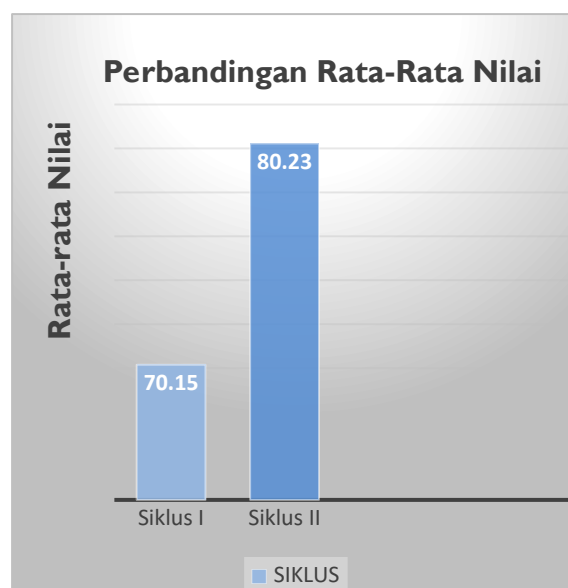
Kriteria keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 85% siswa memperoleh nilai ≥ 70 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa

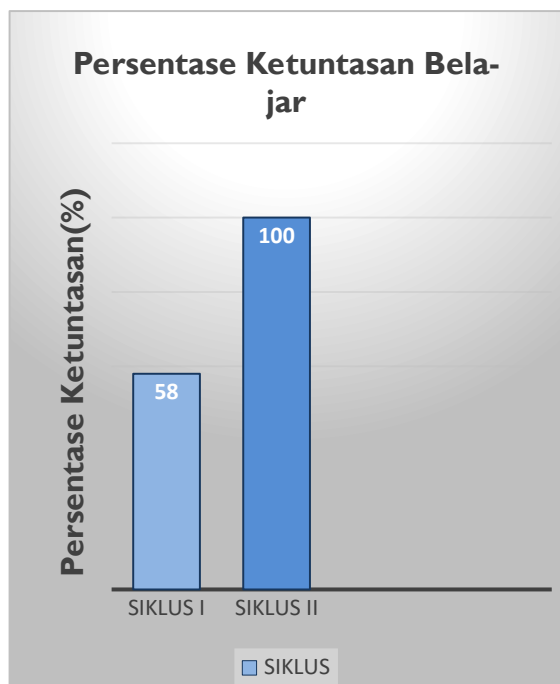
Siklus	Rata-rata	Ketuntasan (%)
I	70,15	58
II	80,23	100

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus penelitian. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa mencapai 70,15 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 58%. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu ≥ 70 . Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II melalui penerapan lagu dan permainan edukatif yang lebih terarah, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 80,23. Selain itu, persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan signifikan menjadi 100%. Dengan demikian, seluruh siswa telah mencapai KKM pada akhir siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan lagu dan permainan edukatif mampu membantu siswa memahami materi Bahasa Inggris dengan lebih mudah, meningkatkan hasil belajar, serta membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Nilai
Sumber: Data Penelitian, 2025

Gambar 1 menunjukkan perbandingan rata-rata nilai siswa pada siklus I dan siklus II. Terlihat bahwa rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari 70,15 menjadi 80,23. Kenaikan tersebut menunjukkan bahwa penerapan lagu dan permainan edukatif memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Penggunaan lagu membantu siswa mengingat kosakata melalui unsur irama dan pengulangan yang mendukung daya ingat, sedangkan permainan edukatif membantu siswa belajar secara aktif dan menyenangkan.



Gambar 2. Persentase Ketuntasan Belajar
Sumber: Data Penelitian, 2025

Gambar 2 menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 58%, yang berarti masih terdapat siswa yang belum mencapai nilai minimum ketuntasan. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, persentase ketuntasan meningkat menjadi 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh siswa telah berhasil mencapai nilai ≥ 70 sesuai indikator keberhasilan penelitian. Peningkatan ketuntasan belajar tersebut membuktikan bahwa penggunaan lagu dan permainan edukatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan lagu dan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa sebesar 70,15 dengan persentase ketuntasan 58%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan.

Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II,

nilai rata-rata meningkat menjadi 80,23 dan persentase ketuntasan mencapai 100%. Seluruh siswa telah mencapai nilai ≥ 70 sehingga indikator keberhasilan penelitian terpenuhi.

Berdasarkan perhitungan N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,33 yang termasuk dalam kategori sedang. Meskipun berada pada kategori sedang, peningkatan ini menunjukkan efektivitas tindakan yang signifikan karena seluruh siswa telah mencapai ketuntasan belajar pada siklus II. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan lagu dan permainan edukatif tidak hanya meningkatkan skor rata-rata, tetapi juga mampu memastikan pemerataan pencapaian hasil belajar di kelas.

Peningkatan tersebut terjadi karena lagu membantu siswa mengingat kosakata melalui irama dan pengulangan (Lestari, 2021; Nugroho, 2023). Permainan edukatif mendorong partisipasi aktif dan kolaborasi siswa (Wijaya, 2024; Sari & Putra, 2021) serta melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Selain peningkatan hasil belajar, aktivitas siswa juga mengalami perubahan positif. Pada siklus II, siswa terlihat lebih antusias, berani menjawab pertanyaan, serta aktif berpartisipasi dalam permainan kelompok. Suasana kelas menjadi lebih kondusif dan interaktif dibandingkan pada siklus I.

Temuan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang melibatkan unsur musik dan permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa tidak merasa tertekan dalam memahami kosakata dan ungkapan Bahasa Inggris.

Dengan demikian, penerapan lagu dan permainan edukatif tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.

ETIKA PENELITIAN

Penelitian telah memperoleh izin kepala sekolah dan persetujuan wali siswa. Identitas peserta didik dirahasiakan dan data disajikan secara agregat. Penelitian dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip etika penelitian pendidikan.

KESIMPULAN

Penerapan lagu dan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas V

SDN I Jati Waringin, Tualan Hulu. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai dari 70,15 pada siklus I menjadi 80,23 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat signifikan dari 58% menjadi 100%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Nilai N-Gain sebesar 0,33 berada pada kategori sedang dan menunjukkan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan.

Selain peningkatan hasil belajar, penggunaan lagu dan permainan edukatif juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang lebih partisipatif, interaktif, dan kondusif. Dengan demikian, strategi ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, R. (2024). Strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Digital*, 6(1), 50–60.
- Ali, S. W., & Dewi, D. (2025). Integrasi lagu interaktif dalam pembelajaran fonik Bahasa Inggris. *Jurnal Inovasi*

Pendidikan, 10(1), 33–41.

- Anwar, F. (2022). Evaluasi hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 3(2), 99–110.
- Firmansyah, R. (2020). Inovasi pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Kontemporer*, 3(1), 1–10.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Indiana University. Unpublished manuscript.
- Hidayat, T. (2020). Pembelajaran konstruktivistik di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 55–63.
- Iskandar, A. (2020). Model pembelajaran inovatif. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 45–52.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University.
- Lestari, P. (2021). Penggunaan lagu dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 9(1), 14–22.
- Mujahid, A., et al. (2024). Implementasi permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 9(1), 45–53.
- Nugroho, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 60–70.
- Prasetyo, E. (2023). Peningkatan hasil belajar melalui metode kreatif. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 77–85.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Putri, A. (2023). Motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(2), 101–110.
- Rahmawati, L. (2022). Strategi inovatif pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(3), 201–210.
- Santoso, B. (2021). Model pembelajaran berbasis pengalaman. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 8(2), 70–80.
- Sari, M., & Putra, A. (2021). Media pembelajaran berbasis permainan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 88–97.
- Utami, R., & Kurniawan, D. (2024). Pengaruh media audio terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 8(2), 120–130.
- Wahidah, D., Syaadah, L. S., & Arifin, M. U. (2023). Pengaruh media lagu dan permainan edukatif terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 112–120.
- Wijaya, H. (2024). Permainan edukatif dan peningkatan motivasi belajar. *Jurnal Kreativitas Pendidikan*, 7(3), 145–153.
- Yuliana, D. (2022). Efektivitas pembelajaran aktif di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–30.