

Pengaruh Media Lagu dan Permainan Edukatif terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas III SDN Imbanagara Raya-Ciamis

**Dedeh Wahidah¹, Kafi Fahatul Millah², Lita Siti Syaadah³,
Muhammad Usman Arifin⁴**

¹Guru SDN Imbanagara Raya, Ciamis

^{2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Darussalam (UID) Ciamis

Email: wahidahdedeh99@gmail.com¹, kafimillah@gmail.com², litasitisyaadah@gmail.com³,

m.usmanarifin@gmail.com⁴

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran penting yang harus dipelajari peserta didik sehingga guru perlu kreatif dalam menyajikan materi serta media pembelajarannya. Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya antusiasme peserta didik pada saat proses pembelajaran, dikarenakan kurangnya pemanfaatan media serta metode pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa. Berdasarkan permasalahan diatas diperlukan solusi untuk mengatasinya, salah satunya penggunaan media lagu dan permainan edukatif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media lagu dan permainan edukatif sebagai media pembelajaran yang cocok untuk siswa kelas III SD 1 Imbanagara Raya pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *my classroom is clean*. Penelitian ini digunakan sebuah metode penelitian kualitatif dengan proses pengumpulan datanya melalui pengamatan kelas, catatan lapangan, wawancara dengan guru, dan ujian akhir meliputi berbagai aspek Bahasa Inggris. Hasil penelitian ini mampu membuat semua siswa antusias dalam belajar, serta membuat siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan media lagu dan permainan edukatif.

Kata Kunci: Permainan edukasi, media pembelajaran lagu, Bahasa Inggris.

Abstract

The acquisition of English language skills is of paramount significance for learners, necessitating teachers to employ innovative approaches in delivering instructional content and media. This study examines the phenomenon of students' diminished excitement during the learning process, which can be attributed to the absence of media utilization and instructional approaches that effectively engage students. Given the aforementioned issues, it is imperative to identify a solution. One potential solution is the utilization of music and games as educational medium. The objective of this study was to investigate the effects of utilizing songs and educational games as learning tools for third-grade students at Imbanagara Raya, specifically in relation to the topic of cleanliness in the classroom. The present study is employed This study employed a qualitative research methodology, wherein data was collected through several means such as class observations, field notes, interviews with teachers, and

final assessments. Covers a broad spectrum of the English language. The findings of this study facilitate the cultivation of enthusiasm among students towards the learning process, while also enhancing their comprehension of the instructional content delivered by the teacher using interactive musical and educational media.

Keywords: educational games, song learning media, English

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara. (UU NO 20 tahun 2003). Dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan memiliki budi pekerti yang luhur.

Bahasa Inggris (English) adalah sebuah bahasa Jermanik yang pertama kali dituturkan di Inggris pada abad pertengahan awal dan saat ini merupakan bahasa yang paling umum digunakan di seluruh dunia. Bahasa Inggris menjadi salah satu bahasa yang wajib dipelajari oleh setiap peserta didik yang menjadi bahasa dunia (Af'idah & Yuanto, 2021). Bahkan, saat ini Bahasa Inggris juga mulai diajarkan di beberapa sekolah dasar sebagai mata pelajaran tambahan. Kebijakan ini menunjukkan keistimewaan yang diberikan pada bahasa Inggris dibandingkan bahasa asing lainnya (Putri & Desyandri, 2019). Pengenalan Bahasa Inggris dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan seperti dengan cara bermain game, seperti yang dilakukan oleh (Qamariah, 2021). Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar yaitu untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis dalam Bahasa Inggris secara kontekstual dan sesuai dengan konteks serta kondisi dan situasi keseharian peserta didik. Kosakata atau vocabulary dalam Bahasa Inggris, secara umum dapat didefinisikan sebagai pengetahuan tentang kata dan maknanya (Sinaga, Herman dan Pasaribu, 2020).

Dalam kegiatan pembelajaran bahasa inggris di sekolah dasar, siswa seringkali mengalami kesulitan dalam memahami arti serta menghafal kosa kata (vocabulary). Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar Bahasa Inggris di kelas 3 SD yaitu antusias dan fokus siswa yang kurang dari penggunaan metode belajar yang membosankan seperti ceramah yang membuat siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar yang rendah. Kemudian kurangnya pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran juga tidak meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ada di kelas III SD dalam pembelajaran bahasa inggris, diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satunya penggunaan media lagu serta permainan edukatif dalam pembelajaran.

Menurut Daryanto, media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, dan lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan Magdalena (2021). Penggunaan musik dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat dan keterlibatan siswa Retna Ningrum, Ifianti and Adi, (2020).

Dengan media lagu, siswa akan lebih mudah memahami dan menghafal materi yang dipelajari (kosa kata). Proses pembelajaran yang melibatkan aspek auditori dan visual melalui musik dapat memperkuat memori jangka panjang Rauf (2021). Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan yang berfungsi pula sebagai sarana komunikasi non-verbal Magdalena (2021). Kegembiraan yang ditimbulkan oleh lagu dapat mengubah sikap siswa. persepsi pelajaran Bahasa Inggris dari sesuatu yang monoton menjadi sesuatu yang menarik Ridwan & Awaluddin, (2019). Penerapan permainan edukatif juga dapat meningkatkan fokus, minat siswa sehingga interaksi antara guru dengan siswa bisa berjalan baik.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Media lagu dan permainan edukatif terhadap hasil belajar Bahasa Inggris kelas 3 SD. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media lagu dan permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 3 SD.

Kajian Pustaka

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari pendidik secara terencana sehingga peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien. Dalam hal ini segala sesuatu yang digunakan tersebut haruslah yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Kustandi & Darmawan, 2020: 4).

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik diantaranya adalah, meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman konsep, meningkatkan daya ingat, dan mendorong pembelajaran kolaboratif (Nurfadhillah, 2021: 43).

Fungsi media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik diantaranya adalah, fungsi atensi, media pembelajaran merupakan salah satu inti yang bisa menarik dan mengarahkan perhatian. Fungsi kognitif, dapat memperlancar pencapaian karena bisa memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung di dalamnya. Fungsi afektif, media pembelajaran bisa dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika sedang belajar, seperti membaca, menulis atau menggambar (Safira, 2020: 13).

Jenis-jenis media pembelajaran diantaranya adalah, media cetak, media visual, media audio, media audio visual, media serbaneka, dan alat peraga buatan (Syarifuddin & Utari, 2022: 7).

Alat peraga buatan merupakan suatu alat buatan tangan yang digunakan untuk membantu dalam proses belajar mengajar yang berperan besar sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pengajar atau guru (Susanti, dkk. 2021: 111).

Permainan edukatif dalam konteks pendidikan adalah pendekatan yang berfokus pada hasil pembelajaran yang lebih baik dan lebih efektif. Fokusnya mengutamakan peran aktif siswa dalam proses belajar, dengan menekankan keterlibatan aktif mereka dalam diskusi, pemecahan masalah, dan eksplorasi konsep. Permainan edukatif perlu cara dalam mengintegrasikan permainan edukatif dengan pembelajaran Bahasa Inggris. Integrasi permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris cara yang sangat efektif untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efisien.

Cara integrasi permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat melalui permainan seperti menyusun kata dan kata-kata silang membantu siswa memperluas kosakata mereka dan memahami hubungan antara kata-kata. Menggunakan lagu-lagu berbahasa Inggris dapat membantu siswa belajar melalui ritme dan melodi. Lirik lagu juga bisa digunakan untuk berlatih mendengarkan dan memahami teks bahasa Inggris.

Melalui lagu akan memotivasi anak untuk lebih senang mempelajari bahasa Inggris. Dengan menyanyi anak menjadi senang dan lebih mudah dalam memahami materi ajar yang disampaikan, kemampuan guru dalam memilih lagu dan menciptakan gerakan yang sesuai dengan usia perkembangan anak akan berdampak pula terhadap berhasilnya proses pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini. Melalui nyanyian dan kegiatan pembelajaran yang bervariasi, pendidik dapat menumbuhkan minat anak untuk lebih senang dan giat belajar, bahkan dapat memudahkan anak dalam memahami materi ajar yang disampaikan. Anak dibuat senang, tidak bosan, dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian menyanyi dapat memberikan kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan bagi anak sehingga dapat mendorong anak untuk belajar lebih giat (Joyful Learning).

Kelebihan permainan edukatif memberikan banyak manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dan dapat memberikan kesempatan bersosialisasi terhadap lingkungan sekitarnya. Menurut Cahyani, dkk (2021:1112) Alat Permainan Edukatif (APE) memiliki beberapa manfaat, yaitu: Pengembangan aspek fisik, pengembangan bahasa, pengembangan aspek kognitif, pengembangan aspek sosial.

Pendapat dari Mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar

mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Dari beberapa pendapat diatas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal (faktor yang bersumber dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (faktor yang bersumber dari luar siswa). Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sebagai berikut: minat, motivasi, perhatian dalam belajar, kesiapan belajar, metode guru mengajar, keadaan kelas. Faktor eksternal yang mempengaruhi pencapaian belajar yaitu teman bergaul karena teman bergaul berpengaruh terhadap diri dan sifat peserta didik dalam proses belajar.

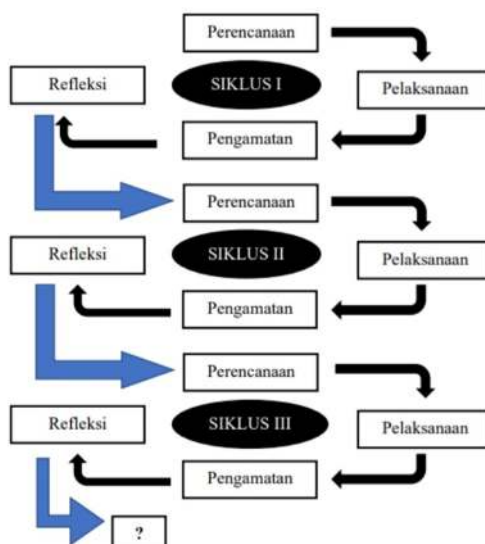
Pembelajaran Bahasa Inggris adalah kegiatan belajar dengan tujuan mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris secara kontekstual dan berterima sesuai dengan konteks serta kondisi dan situasi keseharian peserta didik. Hal ini untuk menghasilkan bentuk pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menyentuh kebutuhan berbahasa peserta didik. Materi Bahasa Inggris kelas 3 SD tentang *My classroom is clean*. Membahas tentang bentuk, kata sifat benda yang berada di sekitar kelas, seperti *big, small, narrow, large*, dan lain-lain. Kemudian siswa berlatih untuk menyusun kata sampai membuat kalimat dari kata benda (bentuk dan sifat benda).

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran (Parnawi, 2020: 3). Tujuan utama dari penelitian tindakan kelas adalah untuk memecahkan masalah nyata di dalam kelas dan meningkatkan kinerja guru pada kegiatan pengembangan profesinya (Kunandar, 2020: 35). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Negeri 1 Imbanagara Raya Ciamis tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 17 siswa, yang terdiri dari 8 siswa perempuan, dan 9 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, tes tertulis, dan dokumentasi.

Sedangkan instrumen penelitian dalam penelitian ini meliputi lembar instrumen observasi, lembar instrumen wawancara, dan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dengan menghitung skor tes, rata-rata hasil belajar, uji ketuntasan klasikal dan uji N-Gain, sementara tahap-tahap analisis data kualitatif adalah melakukan reduksi data, penyajian data, verifikasi dan penyimpulan. Penelitian ini dirancang untuk dilakukan dalam 3 siklus menggunakan metode penelitian tindakan kelas, setiap siklus penelitian meliputi beberapa tahapan berulang meliputi tahap-tahap:

perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), refleksi (reflecting), sebagaimana dipaparkan dalam gambar berikut ini:



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas, Kemmis dan Mc Taggart (dalam Suryani, 2020: 36)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan di kelas III SD Negeri 1 Imbanagara Ciamis dilakukan dengan penelitian tindakan kelas yang memuat 3 siklus. Berikut akan diuraikan mengenai hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

Siklus 1

Siklus I terdiri atas 1 kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 29 April 2024. Nilai penguasaan kosakata Bahasa Inggris diperoleh dari lembar penilaian yang dilaksanakan guru berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan. Jumlah siswa yang menjadi objek penelitian pada siklus I sebanyak 17 orang. Berdasarkan analisis yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siklus I Siswa Kelas III SDN 1 Imbanagara Raya

Interval Nilai	Kategori Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Jumlah Siswa	
		Pre-test	Post-test
70-100	Tinggi	4	4
40-70	Sedang	9	9
0-40	Rendah	4	4

Hasil analisis penguasaan kosakata bahasa Inggris kelas III berdasarkan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I diperoleh data nilai pre-test sebanyak 4 orang termasuk kemampuan tinggi, 9 orang termasuk kemampuan sedang dan 4 orang termasuk kemampuan rendah. Sementara itu data nilai post-test menunjukkan 4 orang termasuk kategori tinggi, 9 orang termasuk kategori sedang dan 4 orang termasuk kategori rendah. Dari data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi siswa pada tahap pre-test lebih rendah dari pada post-test. Nilai post-test siswa digunakan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan atau tidak. Pengukuran peningkatan dilaksanakan menggunakan N-Gain dan hasil yang diperoleh yaitu berupa nilai N-Gain 0,14 yang termasuk kategori rendah. Hasil N-gain diperoleh dari hasil rata-rata nilai pre-test 60,29 dan nilai rata-rata post-test 63,82. Hasil peningkatan yang termasuk kategori rendah ini menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi termasuk sedikit.

Siklus 2

Siklus II terdiri atas 1 kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2024. Nilai penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa diperoleh dari tes dan dinilai menggunakan rubrik yang dibuat berdasarkan indikator pembelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan analisis data didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siklus II Siswa Kelas III SDN 1 Imbanagara Raya

Interval Nilai	Kategori Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Jumlah Siswa	
		Pre-test	Post-test
70-100	Tinggi	5	7
40-70	Sedang	9	8
0-40	Rendah	3	2

Hasil analisis kemampuan literasi numerasi kelas III berdasarkan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus II diperoleh data nilai pre-test sebanyak 5 orang termasuk kemampuan tinggi, 9 orang termasuk kemampuan sedang dan 3 orang termasuk kemampuan rendah. Sementara itu data nilai post-test menunjukkan 7 orang termasuk kategori tinggi, 8 orang termasuk kategori sedang dan 2 orang yang termasuk kategori rendah. Dari data tersebut menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa lebih baik dari pada siklus I. Hasil yang lebih bagus dari pada siklus I ini dapat diperjelas dengan pengukuran peningkatan dilaksanakan menggunakan N-Gain dan hasil yang diperoleh yaitu berupa nilai N-Gain 0,18 yang artinya termasuk kategori tinggi. Hasil N-gain diperoleh dari hasil rata-rata nilai pre-test 76,17 dan nilai rata-rata post-test 81,17.

Siklus 3

Siklus III terdiri atas 1 kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2024. Siklus III dilaksanakan untuk penegasan penggunaan media lagu dan

permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa dengan tindakan yang sama seperti siklus II. Berdasarkan analisis data didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siklus III Siswa Kelas III SDN 1 Imbanagara Raya

Interval Nilai	Kategori Kemampuan Literasi Numerasi	Jumlah Siswa	
		Pre-test	Post-test
70-100	Tinggi	7	15
40-70	Sedang	8	2
0-40	Rendah	2	0

Hasil analisis penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas III berdasarkan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus III diperoleh data nilai pre-test sebanyak 7 orang termasuk kemampuan tinggi, 8 orang termasuk kemampuan sedang dan 2 orang termasuk kemampuan rendah. Sementara itu data nilai post-test menunjukkan 15 orang termasuk kategori tinggi, 2 orang termasuk kategori sedang dan tidak ada yang termasuk kategori rendah. Dari data tersebut menunjukkan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa pada tahap post-test lebih baik dari pada pre-test. Hasil yang lebih bagus dari pada siklus III ini dapat diperjelas dengan pengukuran peningkatan dilaksanakan menggunakan N-Gain sehingga dapat mengetahui apakah hasil peningkatannya lebih baik dari pada siklus II dan hasil yang diperoleh yaitu berupa nilai N-Gain 0,24 yang artinya termasuk kategori tinggi. Hasil N-gain diperoleh dari hasil rata-rata nilai pre-test 76,17 dan nilai rata-rata post-test 81,17. Apabila dibandingkan hasil nilai N-Gain siklus III lebih baik dari siklus II yaitu 0,18 dibanding 0,24 sehingga terjadi peningkatan. Hasil ini menegaskan bahwa media lagu dan permainan edukatif mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III di SDN 1 Imbanagara Raya, berikut gambar hasil peningkatan N-Gain dari siklus I sampai III

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media lagu dan permainan edukatif dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III di SD Negeri 1 Imbanagara Raya Ciamis, dibuktikan dengan peningkatan nilai N-Gain dalam setiap siklusnya, nilai N-Gain siklus I adalah 0,14 dengan kategori rendah, siklus II nilai N-Gain 0,18 dengan kategori tinggi, dan Siklus III nilai N-gain 0,24 dengan kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkan, A., & Mertol, H. (2019). Teacher Candidates' State of Using Digital Educational Games. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(2).
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. 2
- Aprianti Indah, Kurniawan Eka Yulyawan, Sumadiningrat E (2022). Pemanfaatan Penggunaan Media Lagu pada Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN Kampung Besar II Teluk Naga Kabupaten Tangerang, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2).
- Azizah, A., Ummah, S. S., & Navlia, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Gambar. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1).
- Dewi I Gusti Ayu Bintang Setya, Ganing Ni Nyoman (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*, 6(1).
- Elfachmi, A., K. 2020. Pengantar Pendidikan. Jakarta: Erlangga.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1).
- Kusuma, C. S. D. (2019). Integrasi bahasa Inggris dalam Proses Pembelajaran. *Efisiensi - Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2).
- Laela, Ramahdani. 2022. 'Penggunaan Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VI B Di Mi Ma'Arif Nu 01 Dawuhan Wetan Kabupaten Banyumas'. Skripsi UIN Saifuddin Zuhri.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. 3.
- Maisarah, F. (2023). Pembelajaran Seni Musik dan Lirik Lagu Dalam Upaya Peningkatan Kosakata Berbahasa Inggris. *Jurnal Sitakara*, 8(2).
- Munthe, E. J. B., Simamora, M. A., Herman, Napitupulu, F. D., and Saragi, C. N. (2022). An analysis of contextual meaning in Batak Toba songs lyric by Putri Silitonga: A case on semantics. *American Journal of Research in Humanities and Social Sciences*, 4.
- Natalia, S. A. M. K. D., & Setiawan, I. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Nawala Visual*, 2(1).
- Ningrum, A. M., Sayekti, T., & Kusumawardani, R. (2021). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(4).
- Nursalam & Suardi (2018). "Perbandingan Pre-test dan Post-test melalui Penggunaan Media Power Point", *Jurnal Produktif*, 2(1).

- Putranti, B.E & Ambawani, S. (2019). Pentingnya Belajar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Sekolah Dasar Di Lingkungan Rt 37 Rw 13 Kelurahan Giwangan Kecamatan Umbulharjo. *Jurnal Dharma Bakti-LPPM IST AKPRIND Yogyakarta*, 2(2).
- Pratama Andika Hadi (2024). MEDIA MUSIK: UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH, *Jurnal Ilmu Pendidikan Progresif*, 8(5).
- Ridwan, R., & Awaluddin, A. F. (2019). Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Raodhatul Athfal. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 13(1).
- Rikmasari, R., & Budianti, Y. (2019). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran Circuit Learning Pada Siswa Kelas III Di SDN Jatimulya 03 Bekasi. *JISD: Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 6(2).
- Rosinta, H., Wibowo, E. W., & Farhurohman, O. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(1)
- Safira, A., R. 2020. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik: Caramedia Communication.
- Samuel Slamet Santosa, D, & Christupar, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Lagu Terhadap Keaktifan Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas 3 Sd Kristen Saint John Bekasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Sari Indah, Ayu Fitri (2021). PEMANFAATAN MEDIA LAGU DALAM PENINGKATAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS, *Program Studi Manajemen Universitas Pembangunan Panca Budi*, 1(1).
- Windayanti, S., dkk. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Mystery Box Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PPKN di SD Negeri 8 Amasongo Kabupaten Takalar. *GARUDA: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Filsafat*, 2(1).
- Zulfa, R.A.A., & Utami, HT (2021). UPAYA PENINGKATAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELLUI LAGU DAN PERMAINAN EDUKATIF PADA SISWA SD NEGERI NUSAMANGIR. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1).