

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu (Rahman et al. 2022). Menurut Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional "Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar sehingga siswa secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual religius, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak luhur, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara" (Wibawa, 2017; Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan yang bermutu dapat menghasilkan sumber daya manusia yang tangguh dan mampu bersaing secara global. Pendidikan sangat memegang peranan yang penting untuk menentukan masa depan dan kualitas suatu bangsa dan pendidikanlah yang sanggup mengantisipasi suatu zaman yang menjadikan masyarakat terdidik dengan baik, lebih percaya diri dalam menghadapi lingkungan yang berskala global serta semakin kompetitif (Ardana, Sudirtha, and Wahyuni 2013).

Sistem pendidikan terjadi proses transformasi, yang pada akhirnya adalah proses perubahan siswa agar menjadi insan terdidik sesuai maksud pendidikan yang telah diterapkan. Dalam hal ini semua lapisan pendidikan idealnya menjalankan fungsinya pada tiap-tiap dan korelasi satu dengan lainnya yang

memusatkan pada perangkuan tujuan pendidikan (Annisa 2022). Idealnya semua jenjang pendidikan saling berkoordinasi dan berkontribusi dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Korelasi antara satu jenjang dengan jenjang lainnya harus terjalin harmonis agar proses pendidikan dapat berkelanjutan dan efektif. Pada tahap pendidikan dasar, terutama di Madrasah Ibtidaiyah (MI), proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membangun fondasi awal kemampuan intelektual, sikap, dan keterampilan peserta didik. Lembaga pendidikan dasar tidak hanya berfungsi sebagai tempat memperoleh pengetahuan dasar, tetapi juga sebagai wahana pembentukan pola pikir yang logis, sikap yang positif, serta kebiasaan bertindak yang sistematis dan bertanggung jawab. Kemampuan-kemampuan ini sangat krusial karena akan menjadi landasan bagi peserta didik dalam menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya serta dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya (Suyanto 2013).

Dalam konteks pembelajaran di MI, penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan mendukung pertumbuhan holistik siswa. Lingkungan belajar yang ramah, metode pembelajaran yang interaktif, dan pendekatan yang kontekstual sangat dibutuhkan untuk memfasilitasi keaktifan dan kreativitas siswa. Pendekatan pembelajaran yang mengedepankan keterlibatan siswa secara aktif akan membantu anak dalam memahami materi secara lebih mendalam dan bermakna, bukan sekadar menghafal konsep semata (Devi and Wiarta 2024). Menurut Fitriya (2022), salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk logika berpikir siswa adalah matematika. Matematika merupakan ilmu yang mempelajari berbagai struktur abstrak beserta relasi-relasi yang terkandung di dalamnya. Karena objek kajiannya bersifat tidak konkret,

banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika secara mendalam. Abstraksi yang tinggi pada materi matematika sering kali menjadi hambatan bagi siswa, terutama di jenjang pendidikan dasar. Proses pembelajaran matematika perlu dirancang secara sistematis sebagai suatu aktivitas belajar yang terencana untuk mengembangkan pengetahuan serta keterampilan berpikir peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam memanipulasi simbol-simbol matematis guna membentuk pemahaman yang mendalam serta menumbuhkan perubahan pola pikir dan perilaku terhadap konsep-konsep yang dipelajari. Pengajaran konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak memerlukan tahapan pembelajaran yang runtut, sistematis, dan terstruktur agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Agar materi matematika dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh peserta didik, pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu strategi penting. Penggunaan media yang tepat dan relevan dalam proses belajar mengajar dapat memperkuat penyampaian informasi, meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi, serta membantu mereka membangun pemahaman secara lebih mendalam. Dengan demikian, media pembelajaran berperan signifikan dalam mendukung efektivitas proses belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa. (Kharisma and Yana 2021).

Jenjang Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah (MI), penguasaan dasar-dasar matematika sangat diperlukan sebagai landasan untuk memahami konsep-konsep yang lebih kompleks pada jenjang berikutnya. Menurut Ramadhani & Wandini (2024), di jenjang MI matematika diajarkan untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar berhitung, pola, bentuk, dan ruang yang berfungsi mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan sistematis. Pembelajaran

matematika diharapkan mampu mengasah nalar dan daya pikir siswa, sehingga mereka tidak hanya mampu menghitung, tetapi juga memecahkan masalah kehidupan sehari-hari dengan logika yang baik. Kenyataannya, pembelajaran matematika masih menjadi tantangan tersendiri di banyak sekolah dasar termasuk MI. Materi yang dianggap sulit, metode penyampaian yang monoton, dan keterbatasan media pembelajaran menjadi beberapa faktor penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap pelajaran ini. Permasalahan ini tampak nyata terutama pada materi geometri, khususnya pada konsep bangun datar yang sering kali membuat siswa bingung karena bersifat abstrak dan sulit divisualisasikan dalam pikiran mereka (Pertiwi N.D. et al. 2023). Materi ini menuntut pemahaman konseptual yang kuat karena bersifat abstrak bagi siswa yang masih berada dalam tahap operasional konkret menurut teori perkembangan Piaget (Slavin 2014).

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan memahami dan mengukur bangun datar. Kompetensi ini tercantum dalam standar kompetensi dasar yang bertujuan agar siswa mampu mengenali bentuk-bentuk geometris, sifat-sifatnya, serta dapat melakukan perhitungan yang berkaitan dengan luas, dan keliling (Azizah Umi Rasyidah 2023). Menurut Ramadhani & Wandini (2024), penguasaan konsep yang kuat sangat diperlukan dalam mempelajari geometri. Dengan pemahaman konsep yang matang, siswa diharapkan mampu mengembangkan berbagai keterampilan geometri, seperti memvisualisasikan bentuk, mengenali beragam jenis bangun datar, serta mampu mendeskripsikan objek-objek geometris secara tepat. Kenyataannya, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan-keterampilan tersebut. Kesulitan tersebut tercermin dari kemampuan siswa yang terbatas dalam

menggambarkan bentuk, memahami unsur-unsur bangun datar, serta mengaitkan konsep-konsep geometri dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menuntut adanya kreativitas dari guru dalam merancang strategi pembelajaran yang mampu menyampaikan materi secara jelas sekaligus meningkatkan pemahaman konsep secara bermakna.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilaksanakan di MIN 2 Buleleng, diketahui bahwa pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar masih dilakukan dengan pendekatan yang dominan berpusat pada guru (teacher-centered). Guru menyampaikan materi secara langsung tanpa banyak melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar. Visualisasi materi pun masih terbatas pada gambar dalam buku teks tanpa bantuan media interaktif yang dapat memperkuat pemahaman siswa. Kondisi ini mengakibatkan suasana kelas menjadi pasif dan siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran.

Hasil wawancara langsung dengan wali kelas V MIN 2 Buleleng, yaitu Bapak Irham Noerdiansyah, S.Pd., M.Pd., menguatkan temuan tersebut. Beliau menyampaikan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep bangun datar, seperti membedakan antara bangun persegi dan persegi panjang, serta dalam menyebutkan rumus luas dan keliling dari bangun-bangun tersebut. Beberapa siswa bahkan masih bingung membedakan panjang dan lebar, serta salah menggunakan rumus keliling dengan menjumlahkan sisi yang tidak sesuai. Menurut beliau, keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu penyebab utama rendahnya pemahaman siswa. Selain itu, pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara langsung membuat siswa cepat

bosan dan kehilangan fokus. Lebih lanjut, beliau mengungkapkan bahwa selama ini belum pernah digunakan media lagu interaktif dalam pembelajaran matematika, padahal media tersebut diyakini dapat meningkatkan semangat dan minat siswa. Lagu yang disesuaikan dengan materi dapat menjadi media bantu yang menyenangkan sekaligus efektif dalam menanamkan konsep. Ketika siswa terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan, seperti menyanyi sambil belajar, maka informasi lebih mudah diserap dan diingat. Ketiadaan media pembelajaran yang menarik menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang bervariasi dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada materi bangun datar. Diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Penggunaan lagu dipilih karena secara teoritis pembelajaran berbasis musik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan retensi memori siswa. Irama dan pengulangan lirik membantu proses pengkodean konsep matematika, sedangkan dukungan visual dalam video memperkuat representasi bentuk bangun datar sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan peristiwa tersebut, ditemukan sebuah masalah yakni rendahnya pemahaman siswa terkait materi geometri terutama mengenai bangun datar yang terlihat pada hasil belajar yang relatif rendah. (Milkhaturohman, Da Silva, and Wakti 2022). Dalam hal ini, guru belum menggunakan media lagu interaktif berbasis video dalam proses pembelajaran, sehingga pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung siswa merasa cenderung bosan dan kurang aktif pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar siswa yang terdapat di MIN 2 Buleleng pada materi geometri mengenai bangun datar yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.

Gambar 1.1
Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa MIN 2 Buleleng

No	Nama Siswa	Penilaian Pengetahuan				Rata- Rata	SAS
		1	2	3	4		
1	Afifa Fitiya Bahweres	60	60	20	67		31
2	Afifah	100			67		60
3	Amanah Maulidina	45	15	27	0		29
4	Azzahra Putri Raharja	85	60	13	33		46
5	Barkah Zahratu Nida	85	60	0	33		34
6	Barra Iqbal Setiawan	75	30	13	0		46
7	Fathiya Putri Afni	80	60	13	67		51
8	Hasna Afiqa Muhlis	90	65	27	60		77
9	Humaira Azzahra	80	95	40	60		77
10	Keenan Miftahurriziq	100	100	100	80		94
11	Malik Bijaksana	65		27	60		43
12	Muhammad Abizar	80	30	13	60		23
13	Muhammad Hafiz Hariawan	45	70	13	13		46
14	Muhammad Mu'iz	90	35	27	40		57
15	Muhammad Nur Habibi	85	50	27	40		60
16	Muhammad Nizam	85	50	27	67		60
17	Muhammad Sakha Nabil Arsenio	80	85	20	33		49
18	Nur Syifa Malaika	95	80	20	60		57
19	Putri Aprilia Zahro	75	30		47		34
20	Qaanitah Lahji	90	20	20	47		54

21	Raisha Akila Ramadani	95	50	33	47		49
22	Ramadhan Fadlan Argani	80		13	33		60
23	Raya Maulida Pratiwi	75	30	20	33		29
24	Risha Vania Putri	100	65	40	67		71
25	Robby Trisna Dinata	85	60	20	33		49
26	Sekar Jasmin Nurramadhan	90	75	13	60		57
27	Septiana Putri Ramadani	85	55	0	67		34
28	Wahyu Tegar Putra Wibawa	100	60	7	33		77

Sumber (Dokumentasi Pribadi)

Permasalahan dalam penelitian ini terletak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi geometri, khususnya bangun datar, yang tercermin dari proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, minimnya keterlibatan siswa secara aktif, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Siswa mengalami kesulitan dalam membedakan bangun persegi dan persegi panjang, kesalahan dalam penggunaan rumus luas dan keliling, serta kebingungan dalam membedakan panjang dan lebar, yang mengindikasikan lemahnya pemahaman konseptual mereka. Data hasil penilaian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V di MIN 2 Buleleng belum mencapai hasil yang optimal. Rata-rata nilai pengetahuan pada materi bangun datar masih berada di bawah standar ketuntasan minimal, yang mengindikasikan rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Metode penyampaian materi yang monoton tanpa adanya media interaktif menyebabkan suasana kelas menjadi pasif dan membuat siswa cepat bosan serta kurang fokus. Ketiadaan media lagu interaktif berbasis video yang mampu menggabungkan unsur musikal, visual, dan gerak

sebagai alat bantu pembelajaran menjadikan proses belajar kurang variatif dan menyenangkan (Wulandari and Setiawan 2024). Media lagu interaktif memiliki potensi yang signifikan dalam membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak secara lebih konkret dan mudah diingat. Analisis kebutuhan dalam penelitian ini mencakup dua aspek utama. Pertama, kebutuhan siswa kelas V yang secara kognitif berada pada tahap operasional konkret namun menghadapi materi geometri yang abstrak, sehingga memerlukan jembatan berupa media visual dan auditori. Kedua, kebutuhan guru di MIN 2 Buleleng akan variasi media pembelajaran di luar buku teks untuk mengatasi pasivitas kelas dan meningkatkan pemahaman konseptual siswa pada materi bangun datar.

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi kesulitan belajar matematika, khususnya pada materi geometri konsep bangun datar, adalah penggunaan media lagu interaktif berbasis video. Penggunaan lagu dipilih karena efektif dalam meningkatkan retensi memori melalui pengkodean informasi matematis ke dalam ritme yang menyenangkan. Selain itu, lagu bersifat multisensori (auditori, visual, dan kinestetik) yang dapat merangsang berbagai indera secara simultan, sehingga mampu mengurangi kecemasan belajar matematika (*math anxiety*) dan meningkatkan motivasi siswa secara signifikan. Ketika dikombinasikan dengan media visual dan gerakan, lagu dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk memperkuat daya ingat siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan serta tidak membosankan (Suriyana 2020). Lagu interaktif adalah suatu media audio-visual yang memadukan unsur musikal (ritme, lirik, dan melodi) dengan konten materi ajar, serta memungkinkan keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas seperti bernyanyi, gerak, atau menjawab pertanyaan

yang disisipkan dalam lagu. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi sebagai alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika secara menyenangkan, konkret, dan mudah diingat (Untari, Cahyadi, and Budiningtyas 2017).

Menurut Rosadi & Faridah (2024), pada materi geometri, khususnya bangun datar seperti persegi, persegi panjang, dan segitiga, media lagu interaktif berbasis video disusun dengan lirik yang memuat ciri-ciri setiap bangun, rumus luas dan keliling, serta hubungan antar unsur seperti sisi, sudut, dan titik sudut. Lirik yang disusun secara tematis dan berirama tersebut dapat membantu siswa mengenali serta mengingat informasi secara lebih menyenangkan dan efektif. Pemanfaatan animasi visual dan gerakan tubuh dalam video turut memperkuat daya ingat visual dan kinestetik siswa. Perpaduan antara unsur auditori, visual, dan kinestetik ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena merangsang berbagai indera secara simultan. Siswa menjadi lebih mudah memvisualisasikan bentuk geometri, memahami hubungan antar konsep secara logis, serta menyimpan informasi dalam memori jangka panjang melalui pengulangan yang bersifat musikal. Penggunaan media ini juga berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, mengurangi kebosanan, serta membangun suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Penerapan media lagu interaktif berbasis video dapat menjadi sarana bantu yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak, sekaligus meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap materi geometri secara signifikan.

Media lagu interaktif dapat berfungsi maksimal, perlu adanya pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam menggunakannya. Guru sebagai fasilitator belajar harus memiliki pemahaman dan keterampilan dalam mengintegrasikan media ke dalam proses pembelajaran. Kreativitas guru dalam menyesuaikan lagu dengan kebutuhan siswa serta karakteristik kelas menjadi aspek penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran. Dengan dukungan yang tepat, guru dapat menjadi agen perubahan dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan (KURNIAWAN et al. 2021). Pelaksanaan pembelajaran di kelas masih sering tidak didukung oleh pemilihan media yang tepat dan bervariasi. Kurangnya perhatian guru terhadap pentingnya penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara monoton dan kurang menarik bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran umumnya masih terbatas pada buku teks dan papan tulis, tanpa adanya inovasi atau penyesuaian dari guru. Ketergantungan pada media yang tersedia tanpa modifikasi menyebabkan materi sulit dipahami secara optimal, terutama bagi siswa yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual (Farida 2018).

Berdasarkan hal tersebut, maka dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu mengatasi keterbatasan yang ada serta dapat menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi yang relevan dan potensial adalah penggunaan media lagu interaktif dalam pembelajaran matematika. Media ini diharapkan mampu menyampaikan materi melalui lirik dan melodi yang mudah diingat, dikombinasikan dengan visualisasi bentuk dan gerakan yang sesuai untuk membentuk pemahaman konsep yang lebih

konkret. Dengan cara ini, siswa tidak hanya akan lebih semangat belajar, tetapi juga lebih mudah memahami dan mengingat konsep-konsep geometri, khususnya bangun datar. Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dikembangkan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Lagu Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Bangun Datar Kelas V MI”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, adapun permasalahan yang teridentifikasi sebagai berikut:

- 1.2.1 Pembelajaran matematika di MI masih bersifat *teacher-centered*, di mana guru menjadi pusat kegiatan belajar tanpa banyak melibatkan keaktifan siswa, sehingga proses pembelajaran kurang interaktif dan tidak menyenangkan.
- 1.2.2 Pemahaman siswa terhadap materi geometri, khususnya pada konsep bangun datar, masih rendah. Hal ini disebabkan oleh sifat materi yang abstrak dan sulit dipahami oleh siswa yang masih berada dalam tahap operasional konkret menurut Piaget.
- 1.2.3 Minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif dan kontekstual, seperti media lagu interaktif, menyebabkan siswa cepat merasa bosan, tidak antusias, dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran matematika.
- 1.2.4 Kesalahan siswa dalam mengenali dan menyebutkan bentuk serta rumus bangun datar menunjukkan lemahnya pemahaman konsep geometri secara menyeluruh.

- 1.2.5 Guru belum memiliki media pembelajaran yang sesuai dan menarik, terutama media yang mampu menyampaikan materi abstrak secara konkret, menyenangkan, dan mudah diingat oleh siswa.
- 1.2.6 Kurangnya pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran inovatif, seperti lagu interaktif.
- 1.2.7 Belum terintegrasinya unsur-unsur audio, visual, dan gerakan dalam pembelajaran matematika.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka Penelitian ini dibatasi pada pengembangan dan penggunaan media lagu interaktif sebagai alat bantu pembelajaran terhadap materi bangun datar di MIN 2 Buleleng.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang dapat diangkat dalam penelitian ini antara lain:

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun pengembangan media lagu interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi bangun datar kelas V MI?
- 1.4.2 Bagaimana validitas pengembangan media media lagu interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi bangun datar kelas V MI?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan pengembangan media media lagu interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi bangun datar kelas V MI?
- 1.4.4 Bagaimana efektivitas pengembangan media media lagu interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi bangun datar kelas V MI?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan dari dilakukan penelitian antara lain:

- 1.5.1 Menjelaskan proses perancangan media lagu interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi bangun datar kelas V MI.
- 1.5.2 Mengetahui validitas kelayakan media lagu interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi bangun datar kelas V MI.
- 1.5.3 Mengetahui kepraktisan pengembangan media lagu interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi bangun datar kelas V MI.
- 1.5.4 Mengetahui efektivitas pengembangan media lagu interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi bangun datar kelas V MI.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan berupa sebuah media pembelajaran berbasis audio-visual yang dirancang secara khusus untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) pada materi geometri, khususnya pada konsep bangun datar. Media ini mengintegrasikan unsur musikal seperti lirik, melodi, dan ritme yang disusun secara edukatif dengan konten pembelajaran matematika yang mencakup pengenalan nama bangun, rumus luas dan sudut. Media lagu pada penelitian ini menggunakan lagu yang telah dikenal sebelumnya dengan penyesuaian lirik berdasarkan materi bangun datar. Strategi ini dipilih untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat melodi, sehingga mereka dapat lebih berkonsentrasi pada pemahaman dan penguatan konsep matematika yang terkandung dalam lagu.

Penggunaan lagu dalam media ini akan dipadukan dengan ilustrasi visual yang menarik, animasi sederhana, serta elemen interaktif berupa ajakan bernyanyi, gerakan tubuh, dan pertanyaan kontekstual yang merangsang keaktifan siswa. Unsur interaktif pada media ini diwujudkan melalui keterlibatan langsung siswa dalam setiap tahapan pembelajaran. Siswa tidak hanya menonton video, tetapi juga diajak untuk bernyanyi, menirukan gerakan, mengamati bentuk bangun datar, serta menjawab pertanyaan yang muncul selama video diputar. Produk ini dikemas dalam format digital (MP4 atau aplikasi interaktif) yang dapat diputar melalui laptop, proyektor, atau perangkat multimedia lainnya di ruang kelas. Desain visual dan audio disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget, sehingga bersifat komunikatif, menyenangkan, dan mudah dipahami. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan panduan penggunaan untuk guru yang menjelaskan cara integrasi lagu ke dalam proses pembelajaran, strategi penyampaian materi, serta saran aktivitas pendukung agar pembelajaran menjadi lebih variatif dan bermakna. Dengan spesifikasi ini, media lagu interaktif diharapkan mampu menjadi solusi atas rendahnya pemahaman siswa terhadap materi geometri yang bersifat abstrak, sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih efektif dan menyenangkan.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Berikut merupakan penjabaran asumsi dari pengembangan media lagu interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

- (a) Siswa kelas V memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran yang bersifat audio-visual dan interaktif, serta memiliki kemampuan untuk belajar melalui pendekatan musikal, visual, dan gerak.
- (b) Media lagu interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mendorong partisipasi aktif siswa, serta meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep geometri yang selama ini dianggap abstrak dan sulit.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki keterbatasan sebagai berikut:

- (a) Keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah seperti tidak tersedianya perangkat audio-visual atau keterbatasan listrik dapat menghambat pemanfaatan media secara maksimal.
- (b) Variasi gaya belajar siswa menjadi tantangan tersendiri karena tidak semua siswa merespons positif terhadap media berbasis lagu dan visual.



1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, saat membaca istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan adanya definisi istilah. Berikut ini adalah definisi dari istilah – istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

- 1.8.1 Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru ke siswa secara efektif, menarik, dan mudah dipahami.

- 1.8.2 Lagu interaktif adalah media pembelajaran berbasis audio-visual yang menggabungkan unsur musik (ritme, lirik, dan melodi) dengan konten pembelajaran, serta melibatkan partisipasi aktif siswa melalui aktivitas menyanyi, gerakan, atau menjawab pertanyaan dalam lagu.
- 1.8.3 *Teacher-centered learning* adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru, di mana guru menjadi sumber utama informasi dan siswa cenderung pasif dalam proses belajar.
- 1.8.4 Metode R&D (*Research and Development*) merupakan pendekatan sistematis yang digunakan dalam pengembangan produk pendidikan, seperti media, perangkat ajar, atau kurikulum, melalui tahapan penelitian dan pengembangan yang terstruktur. Kurikulum yang digunakan mengacu pada Kurikulum Merdeka. Pembelajaran (CP) matematika Fase C Kurikulum Merdeka, di mana materi bangun datar kelas V menekankan pada pemahaman konsep luas dan keliling melalui aktivitas kontekstual. Sejalan dengan standar nasional tersebut, pemahaman konsep matematika dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kemampuan kognitif siswa dalam mengklasifikasikan objek geometri, menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi, serta menerapkan rumus luas dan keliling pada bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga) untuk memecahkan masalah. Indikator keberhasilannya diukur melalui kemampuan siswa dalam memberikan contoh, membedakan sifat-sifat bangun, dan melakukan penghitungan secara akurat, sehingga penguasaan materi tidak hanya berorientasi pada hafalan rumus, melainkan pada pemahaman bermakna.

- 1.8.5 Pembelajaran interaktif adalah model pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa melalui keterlibatan langsung, komunikasi dua arah, dan interaksi antara siswa dengan guru maupun antarsiswa dalam memahami materi.
- 1.8.6 Bangun datar adalah bentuk geometri dua dimensi seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran.
- 1.8.7 Geometri adalah cabang dari matematika yang berkaitan dengan bangun datar serta sifat-sifatnya seperti panjang, luas, keliling, volume, sisi, sudut, dan titik sudut. Geometri membantu siswa memahami bentuk dan ruang serta penerapannya dalam kehidupan nyata.
- 1.8.8 Model *ADDIE* adalah model pengembangan pembelajaran yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini digunakan untuk merancang dan mengembangkan media atau program pembelajaran secara sistematis agar lebih efektif dan terstruktur.

