https://yptb.org/index.php/educurio | e-Mail: jurnalq17@gmail.com
DOI: https://doi.org/10.71456/ecu.v3i3.1359
p-ISSN: 2984-6146 | e-ISSN: 2963-0339

KOLABORASI MEDIA GITAR DAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DALAM MATERI BANGUN DATAR SISWA SEKOLAH DASAR

Collaboration of Guitar Media and Contextual Learning in Flat Building Materials for Elementary School Students

Submit Tgl.: Diterima Tgl.: Diterbitkan Tg.:

Muhammad Safri Rofiqul Aziz[1*]

Makhfudz Ainul Yaqin[2]

Wasis Wijayanto[3]

*[1-3] Universitas Muria Kudus, Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

*email: 202233047@std.umk.ac.id

Abstrak

Rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar di kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 1 Gondangmanis menjadi tantangan dalam proses pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran dan penerapan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa usia dini. Penelitian ini berupaya menggali efektivitas pemanfaatan alat musik gitar sebagai media pembelajaran yang dikolaborasikan dengan model pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan pemahaman konsep bangun datar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selama proses pembelajaran, gitar dimanfaatkan sebagai alat bantu yang tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga menstimulasi keterlibatan aktif mereka dalam mengidentifikasi bentuk dan sifat-sifat bangun datar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, penggunaan media gitar yang dikolaborasikan dengan model pembelajaran berbasis masalah memberikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam mengatasi kesulitan belajar matematika di sekolah dasar serta mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi.

Kata Kunci:
Pembelajaran Matematika,
Bangun Datar,
Alat Musik Gitar,
Pemecahan Masalah,
Siswa Sekolah Dasar

Keywords:
Mathematics Learning,
Flat Shapes,
Guitar Musical Instruments,
Problem Solving,
Elementary School Students

Abstract

Students' low understanding of the concept of flat shapes in class 2 of Gondangmanis 1 State Elementary School is a challenge in the mathematics learning process. This is caused by a lack of innovation in the use of learning media and the application of learning models that are less suited to the characteristics of early age students. This research seeks to explore the effectiveness of using the guitar as a learning medium in collaboration with a problem-based learning model in increasing understanding of the concept of flat shapes. The approach used in this research is descriptive qualitative with data collection techniques in the form of observation, interviews and documentation. During the learning process, the guitar is used as a tool that not only attracts students' attention, but also stimulates their active involvement in identifying shapes and properties of flat shapes. The research results showed an increase in learning motivation, active participation, and students' ability to understand the material being taught. The learning process becomes more fun, interactive and meaningful for students. Thus, the use of guitar media in collaboration with the problem-based learning model provides an effective alternative learning strategy in overcoming mathematics learning difficulties in elementary schools and encourages teachers to be more creative in delivering the material.

Cara mengutip Aziz, M. S. R., Yaqin, M. A., & Wijayanto, W. (2025). Kolaborasi Media Gitar dan Pembelajaran Kontekstual dalam Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *EduCurio: Education Curiosity*, *3*(3), 692–699. https://doi.org/10.71456/ecu.v3i3.1359

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang berperan dalam membentuk kemampuan berpikir sistematis dan logis siswa sejak dini. Di tingkat sekolah dasar, materi bangun datar menjadi bagian penting dalam pengenalan konsep geometri. Namun, kenyataannya banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami bentuk, ciri, dan penerapan bangun datar karena penyajiannya cenderung abstrak dan tidak dikaitkan dengan situasi nyata. Metode pembelajaran yang monoton serta minimnya penggunaan media kreatif menyebabkan rendahnya partisipasi dan minat belajar siswa terhadap materi tersebut, sebab sesungguhnya pendidikan Matematika bukan hanya terkait perhitungan semata. Menurut Johnson serta Myklebust (dalam Abdurrahman, 2003:252), matematika merupakan bahasa simbolik yang kegunaan praktisnya untuk mengungkapkan hubungan-hubungan kuantitatif serta spasial sedangkan peran Tujuannya adalah untuk mempermudah proses berpikir.

Setiap anak memiliki sifat yang lain, demikian pula dalam aspek kemampuan akademis yang sering dikenal sebagai intelektual atau kepintaran. Beberapa anak memiliki kecerdasan yang kurang dari standar, biasa, bahkan lebih tinggi dari rata-rata, dan ini berpengaruh terhadap kinerja siswa di sekolah. Ketika anak tidak dapat mencapai prestasi dengan baik dan memuaskan menurut kecerdasan yang dimiliki, sehingga anak itu disebut sebagai anak yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran atau masalah belajar mempelajari Arifin, M. F. (2020).

Kesulitan dalam belajar juga bisa diartikan sebagai ketidakmampuan anak dalam menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan yang ditugaskan oleh mentor. Menurut Masroza (2013), tantangan belajar ini adalah suatu gangguan yang secara nyata terdapat pada anak yang berhubungan dengan tugas umum ataupun khusus, yang diduga akibat dari faktor gangguan neurologis, proses mental serta alasan-alasan lainnya sehingga anak yang sulit memahami pelajaran dalam sebuah kelas menunjukkan pencapaian belajar rendah.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mengaitkan materi pelajaran dengan lingkungan dan pengalaman siswa. Pendekatan kontekstual merupakan strategi yang memungkinkan siswa belajar melalui situasi yang relevan dan bermakna. Salah satu bentuk implementasi pendekatan ini adalah dengan memanfaatkan media yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti alat musik gitar. Gitar tidak hanya digunakan sebagai hiburan, tetapi juga dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi secara kreatif. Melalui ritme, lagu, atau gerakan, siswa dapat belajar mengenali bentuk bangun datar sambil berinteraksi dengan media yang mereka sukai. Guru sebagai fasilitator di kelas memiliki tanggung jawab untuk menciptakan strategi pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar siswa (Ahnaf Istiqlal Berutu et al., 2024). Penggunaan Gitar sebagai media pembelajaran matematika sangat tepat digunakan karena belajar sambil bermain musik akan membuat siswa tidak merasa bosan. Melalui kegiatan belajar sambil bermain alat musik yang dapat menyajikan lagu dengan menggunakan ritme atau nada, sehingga menghasilkan karya seni yang berupa lagu (Aisy & Wijayanto, 2024). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kolaborasi antara media gitar dan pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap materi bangun datar. Diharapkan, integrasi tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

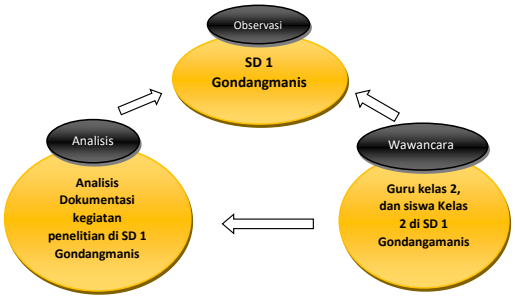
Hasil observasi yang dilakukan di kelas 2 SD I Gondangmanis pada tanggal 26 mei 2025 dapat diketahui bahwa penggunaan alat musik sebagai media pembelajaran masih jarang digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Upaya untuk mendapatkan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran juga dilakukan melalui wawancara dengan walikelas 2, dan didapatkan hasil bahwa pemanfaatan alat musik

sebagai media pembelajaran masih jarang diterapkan, terutama dalam mata pelajaran matematika yang dianggap siswa sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami. Tujuan utamanya adalah untuk memahami cara penggunaan media pembelajaran dan bagaimana tanggapan siswa terhadap pelajaran matematika yang sedang berlangsung. Selanjutnya, dilakukan tahap penyaringan data, yaitu proses memilih data yang relevan dengan tujuan penelitian. Tahap akhir merupakan penarikan kesimpulan yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran akhir dari hasil penelitian.

Pemakaian alat musik gitar dalam proses pembelajaran matematika di SD 1 Gondangmanis difokuskan pada materi pengenalan bentuk datar. Dalam pelaksanaan, guru berfungsi sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk menyanyikan lagu dengan lirik yang telah diubah agar mencakup nama-nama bangun datar. Lagu itu dinyanyikan dengan petikan gitar yang mengiringi melodi lagu "Naik Becak". Siswa juga diberikan kesempatan untuk bermain gitar secara bergiliran, sehingga mereka lebih terlibat aktif dalam proses belajar. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa strategi ini dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa, serta pantas dijadikan sebagai contoh praktik yang baik dalam penggunaan media pembelajaran. Dalam kerangka pembelajaran abad ke-21, peran pendidik sebagai pengarah sangat krusial. Guru diharapkan memiliki kemampuan profesional untuk merancang strategi pembelajaran yang kreatif dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa, terutama dalam pelajaran matematika (Sulistiani & Nursiwi Nugraheni, 2023).

METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan yang mengedepankan pemahaman yang mendalam terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan asli dan menyoroti makna, proses, serta konteks sosial tempat peristiwa berlangsung Creswell(2016). Pendekatan ini dipilih karena sejalan dengan tujuan penelitian yang bertujuan mengeksplorasi dan menjelaskan secara rinci bagaimana kolaborasi media gitar dan pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi bangun datar. Peran pendekatan kualitatif dalam penelitian ini adalah untuk menangkap dinamika pembelajaran yang tidak bisa diukur secara kuantitatif, tetapi dapat terlihat dari perilaku, reaksi, serta pengalaman langsung siswa dan guru dalam kelas. Pendekatan ini diambil karena dapat menelusuri makna dari pengalaman belajar siswa dalam konteks yang nyata dan terjadi secara alami di dalam kelas. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Gondangmanis, Kabupaten Kudus, dengan subjek penelitian meliputi siswa kelas 2 serta guru wali kelas. Pemilihan tempat dilakukan secara sengaja berdasarkan hasil pengamatan awal yang menampilkan bahwa media pembelajaran inovatif seperti alat musik gitar masih sedikit digunakan, terutama dalam mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit oleh siswa.

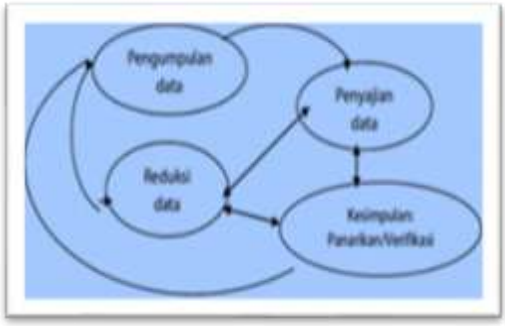


Gambar 1. Alur Kegiatan Penelitian

Sumber: Makhfudz, 2025

Dalam setiap pelaksanaan penelitian, penggunaan kerangka analisis data merupakan hal yang penting untuk dilakukan guna memperoleh informasi yang relevan. Kerangka ini berfungsi untuk mengevaluasi sejauh mana kreativitas guru dalam menerapkan media pembelajaran yang inovatif, serta untuk mengidentifikasi tanggapan siswa selama proses pembelajaran matematika berlangsung. Penerapan analisis data yang sistematis juga dimaksudkan agar pengolahan data berjalan sesuai dengan prinsip-prinsip ilmiah dan landasan teori yang

berlaku (Zulfirman, L.,et al., 2022) Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model analisis data kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, yang dijadikan dasar dalam menyusun proses analisis data yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.



Gambar 2. Kerangka Analisis Data

Sumber: https://images.app.goo.gl/TH7QGDGvja9nWBXf8

Proses dalam studi ini mengikuti kerangka analisis data kualitatif yang diusulkan oleh Miles dan Huberman (1994), yang terdiri dari empat langkah utama: pengumpulan data, pengolahan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keempat langkah ini dilaksanakan dengan sistematis untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pemanfaatan media gitar yang berpadu dengan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran matematika materi bangun datar di kelas 2 SD Negeri 1 Gondangmanis.

Langkah pertama adalah mengumpulkan data, yaitu proses pengambilan informasi dari berbagai sumber melalui wawancara dengan pengajar, pengamatan aktivitas belajar, serta dokumentasi berupa catatan lapangan dan gambar. Pengumpulan data dilaksanakan secara langsung di kelas selama proses pembelajaran, dengan tujuan untuk merekam interaksi antara guru, siswa, dan media pembelajaran yang digunakan. Tahap kedua adalah pengurangan data, dilakukan melalui pemilahan, penyederhanaan, dan pengorganisasian data mentah yang didapat agar lebih terfokus pada aspek-aspek yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Pada fase ini, peneliti menghapus data yang tidak berkaitan, mengategorikan informasi menurut kelompok tertentu seperti tanggapan siswa, inovasi guru, dan efisiensi penggunaan media gitar, serta menyusun rangkuman hasil wawancara dan pengamatan. Selanjutnya, pada tahap presentasi data, hasil reduksi disusun dengan sistematis dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, atau matriks agar pembaca lebih mudah memahami temuan yang diperoleh. Penyajian data ini bertujuan untuk menunjukkan pola, hubungan, dan dinamika yang muncul sepanjang proses pembelajaran. Tahap terakhir melibatkan penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu langkah untuk menafsirkan data yang telah dipresentasikan demi menemukan tema-tema kunci, pola partisipasi siswa, serta arti dari pemanfaatan media gitar dalam konteks pengajaran matematika. Verifikasi dilakukan dengan cara triangulasi sumber dan teknik, dengan membandingkan hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan bahwa kesimpulan yang dihasilkan valid, kredibel, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi geometri dalam mata pelajaran matematika masih sering dipersepsikan sebagai salah satu topik yang menantang bagi siswa sekolah dasar. Berdasarkan temuan di kelas 2 SD 1 Gondangmanis, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan menyebutkan nama-nama bangun datar. Hal ini mencerminkan bahwa tingkat pemahaman mereka terhadap konsep geometri masih rendah, yang pada akhirnya menyebabkan siswa memandang matematika sebagai mata pelajaran yang sulit (Diro et al., 2024). Dalam konteks ini, peran sekolah dan guru sangatlah krusial. Guru tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Lingkungan belajar yang positif dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, serta mendorong mereka untuk menjadi individu yang aktif,

mandiri, dan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya (Elvira, Neni Z, 2022). Penjabaran lebih lanjut mengenai hasil penelitian ini akan disampaikan dalam bagian-bagian berikut:

1. Kreativitas Guru Dalam Penerapan Alat Musik Gitar Sebagai Media Pembelajaran.

Permasalahan belajar masih menjadi hal yang sering dijumpai dalam proses pembelajaran di kelas. Setiap siswa memiliki hambatan belajar yang berbeda-beda, sehingga menuntut peran guru sebagai fasilitator untuk mampu menciptakan inovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi tersebut diperlukan agar kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa (Elvira, Neni Z, 2022). Sayangnya, pendekatan pembelajaran yang masih sering digunakan adalah metode ceramah, yang dapat menimbulkan kebosanan dan menurunkan tingkat konsentrasi siswa. Kondisi ini membuat siswa kesulitan memahami materi dan sulit mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Fitria et al., 2024).

Pembaruan dalam pendekatan pembelajaran menjadi hal yang penting dilakukan. Salah satu cara yang dapat diterapkan oleh guru adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran merupakan alat bantu visual atau auditif yang digunakan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menyenangkan bagi siswa (Agustin,D., & Purnama, A., 2025). Dalam upaya mengenalkan bangun datar, peneliti menggunakan lagu anak "Naik Becak" yang liriknya dimodifikasi menjadi nama-nama bangun datar, namun tetap menggunakan melodi aslinya. Strategi ini bertujuan untuk membantu siswa mengingat nama-nama bangun datar secara lebih mudah dan menyenangkan.

Penerapan alat musik gitar oleh guru dalam proses pembelajaran di SD I Gondangmanis terbukti efektif. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan siswa dalam menyebutkan nama-nama bangun datar dengan tepat setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan media musik. Perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa, yang menandakan bahwa media pembelajaran berbasis alat musik seperti gitar mampu memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran matematika.



Gambar 3. Siswa Belajar Nama Bangun Datar Melalui Lagu Naik Becak
Sumber: *Dokumen Pribadi*

Agar siswa lebih mudah memahami materi, guru merancang proses pembelajaran dengan metode yang menarik. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah mengenalkan nama-nama bangun datar melalui lagu berirama "Naik Becak". Sebelum menyanyikannya bersama, guru menuliskan terlebih dahulu lirik lagu yang telah disesuaikan di papan tulis, lalu mengajak semua siswa untuk menyanyikannya secara bersamaan sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.



Gambar 4. Guru Berperan Sebagai Fasilitator

Sumber: *Dokumen Pribadi*

Lirik yang sudah dibah kemudian dinyanyikan oleh siswa secara bersama-sama dan guru mengiringi siswa bernyanyi dengan menggunakan alat musik pianika sesuai nada lagu naik becak. Ketika guru bermain alat music gitar sebagai media pembelajaran siswa bernyanyi dan menyesuaikan nada yang ada pada pianika. Kegiatan ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam mengenali nama bangun datar



Gambar 5. Siswa Dapat Menjawab Soal Bangun Datar

Sumber: *Dokumen Pribadi*

Sebelum diterapkannya media pembelajaran berupa alat musik gitar, sebagian besar siswa belum mampu mengenali bentuk bangun trapesium dengan baik. Namun setelah penggunaan media tersebut dalam proses belajar, terjadi peningkatan kemampuan pada sebagian siswa dalam menjawab soal dengan benar. Hal ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Oleh karena itu, guru perlu melakukan seleksi yang cermat terhadap media yang digunakan, memastikan kesesuaian antara media dengan materi pelajaran yang akan disampaikan (Mustofa, 2023).

2. Respon Siswa Dalam Penggunaan Alat Musik Pianika Sebagai Media Pembelajaran

Kegiatan belajar yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa dengan bantuan alat musik gitar di dalam kelas terbukti memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan respon siswa. Penggunaan media musik memungkinkan siswa untuk lebih bebas dalam mengekspresikan diri (Weny Windasari & Istiyati Mahmudah, 2024). Dibandingkan dengan metode ceramah yang bersifat satu arah, siswa tampak lebih antusias saat pembelajaran dilakukan dengan bantuan media. Hasil wawancara dengan wali kelas 2 di SD I Gondangmanis menunjukkan bahwa selama ini pendekatan pembelajaran matematika masih didominasi oleh metode ceramah dan minim penggunaan media. Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep geometri dasar seperti nama bangun datar. Kurangnya variasi metode ini turut memengaruhi rendahnya minat belajar siswa. Maka dari itu, guru dituntut untuk menyelenggarakan pembelajaran yang bersifat interaktif sebagai solusi dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Amalia et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa kelas 2 di SD I Gondangmanis, diketahui bahwa siswa memberikan respons yang positif terhadap penggunaan alat musik gitar sebagai media pembelajaran matematika. Dalam pelaksanaannya, siswa secara bergantian memainkan gitar selama proses pembelajaran berlangsung. Antusiasme mereka terlihat jelas, menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan unsur musik dapat meningkatkan semangat belajar, khususnya dalam memahami bentuk serta nama-nama bangun datar. Setiap nama bangun datar dihubungkan dengan pola nada dari lagu anak "Naik Becak", sehingga memudahkan siswa dalam mengingat. Misalnya, lirik "Hendak melihat-lihat pemandangan yang indah" diubah menjadi "Ada belah ketupat dan juga jajar genjang" sebagai bagian dari lagu yang telah dimodifikasi.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan alat musik gitar sebagai media pembelajaran dapat dijadikan rujukan bagi guru dalam menciptakan

proses belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Sebelumnya, pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah cenderung membuat siswa merasa jenuh dan kurang terlibat. Hasil penelitian di kelas 2 SD Negeri 1 Gondangmanis menunjukkan bahwa kolaborasi penggunaan alat musik gitar dengan pendekatan pembelajaran kontekstual berdampak positif pada peningkatan pemahaman siswa mengenai materi bangun datar. Temuan awal menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan menyebutkan nama-nama bentuk datar, yang menunjukkan bahwa metode tradisional seperti ceramah tidak cukup efektif untuk menyampaikan pemahaman geometri secara menyeluruh. Melalui penggunaan media pembelajaran berupa lagu anak yang sudah dimodifikasi dan disertai permainan alat musik gitar dan pianika, siswa memperlihatkan partisipasi yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Lagu yang mengandung lirik mencakup nama-nama bangun datar seperti jajar genjang dan belah ketupat membantu siswa untuk mengingat serta memahami bentuk-bentuk itu. Guru berfungsi secara aktif sebagai pemfasilitasi yang mengatur lingkungan belajar yang menyenangkan, kreatif, dan melibatkan partisipasi. Hasil analisis dan wawancara menunjukkan adanya peningkatan keterampilan siswa dalam menjawab soal-soal geometri, khususnya dalam mengenali bentuk trapesium yang sebelumnya dianggap sulit. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan media musik juga sangat baik, terlihat dari semangat saat bernyanyi bersama, memainkan alat musik secara bergantian, dan menampilkan ekspresi aktif selama proses pembelajaran. Secara keseluruhan, pemanfaatan media gitar dalam pembelajaran matematika tidak hanya memperdalam pemahaman kognitif siswa mengenai materi bangun datar, tetapi juga memicu minat, motivasi, dan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga dapat dijadikan sebagai strategi alternatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna di tingkat sekolah dasar.

REFERENSI

Aisy, F. R., & Wijayanto, W. (2024). Analisis Problematika Penggunaan Alat Musik Pianika dalam Pembelajaran Seni Musik di MI NU Tholibin. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD), 5*(2), 181. https://doi.org/10.30595/jrpd.v5i2.21845

Amalia, S. H., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika (GEMIKA) Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA. Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika, 15(2), 222–232. https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i2.18099

Arifin, M. Fahmi. (2020). Kesulitan belajar siswa dan penanganannya pada pembelajaran matematika sd/mi. *Jurnal Inovasi Penelitian* 1.5 : 989-1000.

Diro, A., Saprin, M., Kodri, S., Susanti, S., Yudewinarti, Y., Herdiansyah, H., Larawati, L., & Sari, W. (2024). PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS TINGGI DI SEKOLAH DASAR. SIGMA: *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA, 16(*1), 73–82. https://doi.org/10.26618/sigma.v16i1.14348

Dwi Agustin STKIP PGRI SUMENEP Alwahyuni Purnama Dewi STKIP PGRI SUMENEP Moh Rifqi, N., & Trunojoyo Gedungan Sumenep, J. (2025). ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik, 2*(1), 397–408. https://doi.org/10.61722/jmia

Dwi Aprilo Program Studi, E. S., Seni Drama, P., & Musik Fakultas Bahasa dan Seni, dan. (2022). PEMBELAJARAN LAGU DAERAH MENGGUNAKAN INSTRUMEN PIANIKA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMUSIK ANAK AUTIS. Jurnal Pendidikan Sendratasik, 11(1).

Elvira, Neni Z, D. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan, 1*(2), 350–359.

Fitria, K. D., Utami, M., Wijayanto, D. C., Auliya, Z. D., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). *BIOCHEPHY : Journal of Science Education. 4*(2), 674–683. https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1229

Giriansyah, F. E., Pujiastuti, H., Ihsanudin, I., Matematika, P., Keguruan, F., Pendidikan, I., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., Km, P., Sindangsari, K., Serang, P., & Banten, I. (2022). Kemampuan

Pemahaman Matematis Siswa Berdasarkan Teori Skemp Ditinjau dari Gaya Belajar. 07(01), 751–765. https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1515

Mustofa, R. D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Pemahaman Peserta Didik mengenai Materi Pesawat Sederhana. 1(1), 268–272.

Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana

Nugroho, S. C., & Rifki, M. (2024). Pembelajaran Pianika sebagai Media Pemahaman Pembelajaran Seni Musik untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 6 Semarang. Tonika: *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Seni, 7*(1), 62–78. https://doi.org/10.37368/tonika.v7i1.707

Patonah, I., Sambella, M., & Az-Zahra, S. M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan Kombinasi (Mix Method). Pendas: *Jurnal Ilmiah …, 08*(1989), 5378–5392.

Rahayu, M. S., Hasan, I., Asmendri, A., & Sari, M. (2023). Relavansi Kurikulum Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Dharmas Education Journal (DE_Journal), 4*(1), 108–118. https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.925

Savira, D., & Sunaryo, S. (2023). Analisis Penggunaan Alat Musik Pianika dalam Pembelajaran Seni Musik Kelas VI SDN Pinang 8 Kota Tangerang. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7, 3.

Sulistiani, I., & Nursiwi Nugraheni. (2023). Makna Guru Sebagai Peranan Penting Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Citra Pendidikan, 3*(4), 1261–1268. https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.2222

Teknologi, J., Dan, P., Jtpp, P., Nurrisa, F., & Hermina, D. (2025). Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian : Strategi , Tahapan , dan Analisis Data. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). 02*(03), 793–800.

Weny Windasari, & Istiyati Mahmudah. (2024). Perspektif Guru Terhadap Pembelajaran Seni Musik Dengan Pianika Kelas V MIS Al-Jihad Kota Palangka Raya. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2*(2), 126–134. https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.387

Wijayanto, W., Fajrie, N., & Zahro, N. F. (2023). Melintasi Era Globalisasi : Eksplorasi Strategi Pelestarian Seni Kethoprak Wahyu Manggolo Di Kabupaten Pati. Geter: *Jurnal Seni Drama Tari Dan Musik, 6*(2), 71–79.

Wijayanto, W., Fajrie, N., & Zahro, N. F. (2023). Melintasi Era Globalisasi : Eksplorasi Strategi Pelestarian Seni Kethoprak Wahyu Manggolo Di Kabupaten Pati. Geter: *Jurnal Seni Drama Tari Dan Musik, 6*(2), 71–79.