

436/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/21/Agustus/2023

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ALAT MUSIK  
TRADISIONAL DI JAWA BARAT PADA MATERI  
KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU  
DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* pada Muatan IPS di Kelas IV  
SD Negeri Dayeuhkolot 02 Kecamatan Dayeuhkolot)

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Shela Oktaviani  
NIM 1904305

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS CIBIRU  
BANDUNG  
2023**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

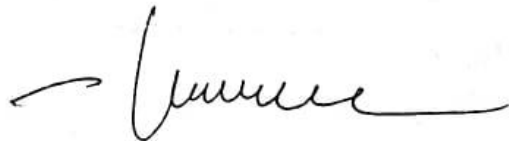
**SHELA OKTAVIANI**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ALAT MUSIK  
TRADISIONAL DI JAWA BARAT PADA MATERI  
KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU  
DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* pada Muatan IPS di Kelas IV  
SD Negeri Dayeuhkolot 02 Kecamatan Dayeuhkolot)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Drs. Umar, M.Pd.  
NIP 195809131986031002

Pembimbing II



Muh. Husen Arifin, S.E., M.Pd.  
NIP 920200419890128101

Mengetahui,  
Ketua Program Studi S-1 PGSD



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.  
NIP 198111082008012015

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ALAT MUSIK  
TRADISIONAL DI JAWA BARAT PADA MATERI  
KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU  
DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* pada Muatan IPS di Kelas IV  
SD Negeri Dayeuhkolot 02 Kecamatan Dayeuhkolot)

**SKRIPSI**

oleh

**Shela Oktaviani**

Sebuah laporan penelitian skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Shela Oktaviani 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

Shela Oktaviani, 2023

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ALAT MUSIK TRADISIONAL DI JAWA BARAT PADA  
MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Alat Musik Tradisional di Jawa Barat pada Materi Keberagaman Budaya Bangsa di Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan tindakan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2023  
Yang membuat pernyataan



Shela Oktaviani  
NIM 1904305

## MOTTO

“Tubuh dibersihkan dengan air. Jiwa dibersihkan dengan air mata. Akal dibersihkan dengan pengetahuan. Dan jiwa dibersihkan dengan cinta.”

*Ali bin Abi Thalib*

“Bila kau merasa cemas dan gelisah akan sesuatu, masuklah ke dalamnya sebab ketakutan menghadapinya lebih mengganggu daripada sesuatu yang kau takuti sendiri.”

*Ali bin Abi Thalib*

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji hanyalah milik Allah SWT, Tuhan semesta alam yang maha luas yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Alat Musik Tradisional di Jawa Barat pada Materi Keberagaman Budaya Bangsa di Sekolah Dasar”. Peneliti menyadari ini terwujud atas izin dan ridha Allah SWT.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mendapatkan Ijazah Strata-1 pada Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia. Selain itu, peneliti berharap skripsi ini dapat dijadikan sebagai suatu rujukan atau referensi dalam bidang pengembangan media pembelajaran di dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan sebagai kelengkapan keilmuan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik materi maupun fasilitas yang membantu kelancaran. Peneliti memohon maaf atas keterbatasan dan kekurangan yang dalam membuat skripsi ini. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun, untuk perbaikan di kemudian hari. Semoga yang telah dibuat dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandung, Juni 2023

## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil'alamin, dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT karena atas izinnya skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam semoga selalu dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan umatnya. Aamiin Yaa Rabbal 'Alamin.

Peneliti, mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada Ibu/Bapak:

1. Drs. Umar, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 skripsi, sekaligus dosen pembimbing akademik yang telah memberikan saran, arahan, kritik dan motivasi untuk penyusunan skripsi ini.
2. Muh. Husen Arifin S.E., M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan, arahan, masukan, motivasi, semangat agar peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Prof. Dr. Deni Darmawan, M.Pd., MCE., selaku Direktur Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
4. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
5. Dr. Jenuri, S.Ag., M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya dan Administrasi Umum Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
6. Dr. Tita Mulyati M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
7. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru yang telah mendidik, memberikan ilmu pengetahuan serta senantiasa memberikan arahan dan motivasi.
8. Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd., selaku Ahli Materi yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Dr. Kurniawati, M.Pd selaku Ahli Bahasa yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Intan Permata Sari, S.ST., M.Ds., selaku Ahli Media yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Ibuku tercinta Nuryanti, Ayahku tercinta Oka Mohamad Dali dan kakakku Fernisa Yuliani yang selalu memberikan dukungan, do'a dan banyak hal yang telah diberikan hingga peneliti dapat menyelesaikan pendidikan hingga strata S-1 ini.
12. Keponakanku Aloysius Yoshua Wijaya dan Benedict Elvano Onggoro yang memberikan semangat, motivasi kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini
13. Kepala sekolah SD Negeri Dayeuhkolot 02 yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dalam penyelesaian tugas akhir ini.
14. Guru Kelas IV SD Negeri Dayeuhkolot 02 yang telah membantu peneliti dalam pengumpulan data ini.
15. Peserta didik kelas IV SD Negeri Dayeuhkolot 02 yang telah berkontribusi sebagai responden, senantiasa memberikan penilaian terhadap produk yang dirancang dalam penelitian ini.
16. Teman-teman terbaikku Prida, Ami, Uyuy, Azkia, Dena dan Ina yang telah mendukung, memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
17. Teman-temanku di HIMA PGSD yang telah berbagi pengalaman dan kenangan yang berharga.
18. Teman-temanku di Departemen Minat dan Bakat HIMA PGSD, Yunita, Caca, Iyan, Ama dan Syifa yang telah memberikan pengalaman, kenangan yang berharga, dan berbagi kebahagiaan selama masa studi S-1 ini.
19. Kelas A PGSD 2019 yang telah menemani selama perkuliahan ini, memberikan kenangan yang berharga.
20. Teman-temanku di MOKA BIRU yang telah memberikan pengalaman yang berharga.
21. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ALAT MUSIK  
TRADISIONAL DI JAWA BARAT PADA MATERI  
KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU  
DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* pada Muatan IPS di Kelas IV  
SD Negeri Dayeuhkolot 02 Kecamatan Dayeuhkolot)

**Shela Oktaviani  
NIM 1904305**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, belum mengimplementasikan teknologi ke dalam pembelajaran, sehingga mengakibatkan pembelajaran yang kurang variatif dan pengetahuan peserta didik kurang berkembang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan mengembangkan multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat pada materi keberagaman budaya bangsaku di sekolah dasar yang dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada. Metode penelitian yang digunakan adalah metode D&D (*Design and Development*) dengan prosedur penelitian ADDIE yang mencakup lima tahap yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Partisipan dalam penelitian ini melibatkan para ahli di bidangnya, diantaranya ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, serta satu orang guru dan 21 orang peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi produk oleh ahli materi mendapatkan nilai 92,3% dengan kategori “Sangat Layak”, hasil validasi produk oleh ahli media mendapatkan nilai 97,5% dengan kategori “Sangat Layak” dan hasil validasi oleh ahli bahasa mendapatkan nilai 90% dengan kategori “Sangat Layak”. Kemudian, setelah dilakukannya perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari validator, selanjutnya produk di ujicobakan kepada pengguna dengan memperoleh respons dari guru 97,05% dengan kategori sangat layak dan dari peserta didik 97,52% dengan kategori “Sangat Layak”, ditambahkan pula hasil belajar melalui evaluasi yang dilakukan pada saat pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat yang dikembangkan ini layak digunakan oleh guru dan peserta didik pada pembelajaran kelas IV dalam mendukung proses pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi.

**Kata Kunci:** Penelitian D&D, Keberagaman Budaya, Alat Musik Tradisional, Multimedia Interaktif

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA TRADITIONAL  
MUSICAL INSTRUMENTS IN WEST JAVA ON THE MATERIAL  
OF CULTURAL DIVERSITY OF MY NATION  
IN ELEMENTARY SCHOOL**

*(Design and Development Research on Social Studies in Class IV  
of SD Negeri Dayeuhkolot 02, Dayeuhkolot District)*

**Shela Oktaviani  
NIM 1904305**

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the lack of availability of learning media used by teachers, who have not implemented technology into learning, resulting in less varied learning and less developed knowledge among students. The purpose of this research is to describe and develop interactive multimedia of traditional musical instruments in West Java on the material of cultural diversity of my nation in elementary schools that can be a solution to existing problems. The research method used is the D&D (Design and Development) method with the ADDIE research procedure, which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The participants in this study involved experts in their fields, including material experts, media experts, and linguists, as well as one teacher and 21 students. The results showed that the results of product validation by material experts received a score of 92.3% in the category "Very Feasible", the results of product validation by media experts received a score of 97.5% in the category "Very Feasible" and the results of validation by linguists received a score of 90% in the category "Very Feasible". Then, after making improvements based on suggestions and input from validators, the product is then tested on users by obtaining a response from teachers (97.05%) with a very feasible category and from students (97.52%) with a category of "Very Feasible", as well as adding learning outcomes through the learning process. Based on this, the interactive multimedia of traditional musical instruments in West Java developed is suitable for use by teachers and students in grade IV learning in supporting the learning process that integrates technology.*

**Keywords:** *D&D Research, Cultural Diversity, Traditional Musical Instruments, Interactive Multimedia*

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	8
1.4 Manfaat Penelitian .....	8
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
2.1 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD .....	11
2.1.1 Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial .....	11
2.1.2 Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	12
2.1.3 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar .....	13
2.2 Karakteristik Peserta Didik di Sekolah Dasar.....	14
2.3 Multimedia Interaktif .....	16
2.3.1 Hakikat Multimedia.....	16
2.3.2 Elemen Multimedia .....	17
2.3.3 Jenis-jenis Multimedia .....	19
2.3.4 Multimedia Interaktif .....	19
2.4 Konsep Keberagaman Budaya di Indonesia .....	22
2.4.1 Makna Keberagaman Budaya .....	22
2.4.2 Bentuk-bentuk Keberagaman Budaya di Indonesia .....	23
2.5 Materi Keberagaman Alat Musik Tradisional .....	25
2.5.1 Materi Keberagaman Alat Musik Tradisional di Kelas IV SD .....	25
2.5.2 Materi Keberagaman Alat Musik Tradisional di Jawa Barat .....	25

2.6 Pembelajaran Abad ke-21 .....	31
2.7 <i>Technological Pedagogic Content Knowledge (TPACK)</i> .....	33
2.8 Teori Belajar .....	35
2.8.1 Teori Belajar Behavioristik .....	35
2.8.2 Teori Belajar Kognitif .....	35
2.8.3 Teori Belajar Konstruktivistik.....	36
2.8.4 Teori Belajar Humanistik .....	36
2.9 Teori <i>Edgar Dale</i> .....	37
2.10 Penelitian yang Relevan.....	38
2.11 Kerangka Berpikir.....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
3.1 Desain Penelitian .....	41
3.2 Prosedur Penelitian .....	41
3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian.....	44
3.3.1 Partisipan.....	44
3.3.2 Tempat Penelitian.....	45
3.4 Instrumen Penelitian .....	45
3.5 Teknik Analisis Data.....	56
3.6 Penyajian Data .....	57
3.7 Penarikan Kesimpulan .....	58
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>59</b>
4.1 Temuan Penelitian .....	59
4.1.1 Tahap Analisis ( <i>Analyze</i> ) .....	59
4.1.2 Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	65
4.1.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	74
4.1.4 Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	95
4.1.5 Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	101
4.2 Pembahasan.....	103
4.2.1 Pengembangan Multimedia Interaktif Alat Musik Tradisional di Jawa Barat pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaku .....	103
4.2.2 Kelayakan Multimedia Interaktif Alat Musik Tradisional di Jawa Barat pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaku .....	106
4.2.3 Respons Pengguna terhadap Multimedia Interaktif Alat Musik Tradisional di Jawa Barat pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaku...	107

<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>110</b>
5.1 Simpulan .....	110
5.2 Implikasi.....	111
5.3 Rekomendasi.....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>113</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>120</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Keterampilan 21 (4Cs).....	31
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Media.....	46
Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Wawancara Analisis Kebutuhan Media .....	46
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	48
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	49
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Penilaian Ahli Bahasa .....	50
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Penilaian Oleh Guru .....	51
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru Terhadap Media .....	53
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Siswa Terhadap Media.....	54
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Siswa Terhadap Media.....	55
Tabel 3. 10 Kategori Skor Berdasarkan Skala Likert .....	57
Tabel 3. 11 Kriteria Interpretasi Skor .....	57
Tabel 4. 1 Spesifikasi Laptop.....	64
Tabel 4. 2 Garis Besar Program Media.....	68
Tabel 4. 3 <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif .....	69
Tabel 4. 4 Identitas Validator.....	86
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi .....	87
Tabel 4. 6 Revisi Materi Berdasarkan Saran Ahli Materi.....	88
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Media.....	90
Tabel 4. 8 Revisi Berdasarkan Saran Ahli Media .....	91
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	93
Tabel 4. 10 Revisi Berdasarkan Saran Ahli Bahasa.....	94
Tabel 4. 11 Alamat Sasaran Objek Penelitian.....	96
Tabel 4. 12 Hasil Respons Peserta Didik.....	97
Tabel 4. 13 Hasil Evaluasi Peserta Didik.....	98
Tabel 4. 14 Hasil Respons Guru .....	100

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka TPACK .....	33
Gambar 2. 2 Gambar Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	37
Gambar 2. 3 Bagan Kerangka Berpikir.....	40
Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan ADDIE.....	42
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Aplikasi Paint 3D .....	75
Gambar 4. 2 Menambahkan 3D Shapes .....	75
Gambar 4. 3 Menambahkan stiker tekstur bambu pada aset 3D.....	76
Gambar 4. 4 Penambahan bagian detail alat musik tradisional .....	76
Gambar 4. 5 Pembuatan Aset 3D Alat Musik Tradisional.....	77
Gambar 4. 6 Situs web sketchfab .....	78
Gambar 4. 7 Pengunggahan model 3D .....	78
Gambar 4. 8 Penambahan anotasi pada model 3D.....	78
Gambar 4. 9 Pengeditan Model 3D Alat Musik Tradisional .....	79
Gambar 4. 10 Situs web mywebar .....	80
Gambar 4. 11 Pencahayaan objek .....	80
Gambar 4. 12 Pengaturan interaktivitas augmented reality .....	81
Gambar 4. 13 Pembuatan Augmented Reality Alat Musik Tradisional.....	82
Gambar 4. 14 Memilih ukuran kanvas presentasi 16:9.....	82
Gambar 4. 15 Tampilan halaman utama .....	83
Gambar 4. 16 Tampilan aset grafis pada fitur 3D Visual .....	83
Gambar 4. 17 Tampilan Informasi Multimedia Interaktif .....	83
Gambar 4. 18 Tampilan 3D Visual .....	84
Gambar 4. 19 Tampilan fitur augmented reality .....	84
Gambar 4. 20 Tampilan Fitur Soal Evaluasi .....	84
Gambar 4. 21 Penambahan tautan pada tombol dan navigasi.....	85
Gambar 4. 22 Bagikan situs web multimedia interaktif.....	85

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pengangkatan Dosen Pembimbing .....	121
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	124
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian .....	120
Lampiran 4 Buku Bimbingan Skripsi .....	126
Lampiran 5 Surat Permohonan Judgment/Expert Ahli Materi .....	132
Lampiran 6 Surat Persetujuan Validator Ahli Materi .....	133
Lampiran 7 Hasil Angket Penilaian Ahli Materi .....	134
Lampiran 8 Surat Permohonan Judgment/Expert Ahli Bahasa.....	138
Lampiran 9 Surat Persetujuan Validator Ahli Bahasa .....	139
Lampiran 10 Hasil Angket Penilaian Ahli Bahasa .....	140
Lampiran 11 Surat Permohonan Judgment/Expert Ahli Media.....	143
Lampiran 12 Surat Persetujuan Validator Ahli Media.....	144
Lampiran 13 Hasil Angket Penilaian Ahli Media.....	145
Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	149
Lampiran 15 Hasil Angket Respons Guru .....	177
Lampiran 16 Hasil Angket Respon Siswa .....	181
Lampiran 17 Hasil Wawancara Guru.....	191
Lampiran 18 Hasil Wawancara Peserta Didik .....	196
Lampiran 19 Hasil Evaluasi Peserta Didik .....	199
Lampiran 20 Hasil LKPD Peserta Didik.....	208
Lampiran 21 Tampilan Multimedia Interaktif Alat Musik Tradisional di Jawa Barat .....	210
Lampiran 22 Dokumentasi Kegiatan Penelitian .....	212
Lampiran 23 Form Perbaikan Skripsi .....	215



## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design*. 2nd Ed. USA: Pearson Education.
- Alvionita, L.D. (2022). Pertunjukan Celempungan Pada Acara Ruwatan Bumi Di Kampung Adat Banceuy Kabupaten Subang. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Seni Musik, Fakultas Pendidikan Seni Dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia
- Ananda, L. J., & Nuraini, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Pada Tema Indahya Keragaman Di Negeriku Di Kelas Iv Sd Negeri 101969 Tanjung Purba. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 9(1), 8-16.
- Angelina, M., & Sevani, G. N. (2014). Perangkat ajar alat musik dan lagu tradisional indonesia untuk pendidikan anak sekolah dasar berbasis multimedia. *Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer*.
- Arifin, Yulyani, Michael Yosep Ricky & Violitta Yesmaya. (2015). *Digital Multimedia*. Jakarta: PT. Widia Inovasi Nusantara
- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, N. H. P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1302.
- Astuti, D. W. (2020). Penerapan Model Inkuiri Sosial terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 12(1), 35-42.
- Atmojo, W. T., Fitri Nurwidya, F., & Dazki, E. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. In *Seminar Nasional Aptikom*.
- Belva, A., Undari, S. R., Yahya, W. I., Sa'adah, N., & Widowati, I. (2021). Pobundo (Pop-Up Budaya Indonesia) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pelita-Jurnal Penelitian Mahasiswa UNY*,(1). 66.
- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert. *Jurnal ilmu pertanian dan perikanan*, 2(2), 127-133.
- Cahripin, C. (2008). Musik Ritual "Tarawangsa" di Desa Rancakalong, Kabupaten Sumedang, Jawa barat. *Keteg : Jurnal Pengetahuan, Pemikiran dan Kajian Tentang Bunyi Institut Seni Indonesia Surakarta*, 8(1).

- College Station. (2001). *ADDIE instructional design model*. Texas Copyright 2001 © LOT All rights reserved. L:\htms\training\handouts\pf\_files\addie.doc. Published on 01/23/01.
- Daryana, H. A. (2016). Pergeseran Fungsi Instrumen Karinding di Jawa Barat. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 1.
- Daryana, H. A., & Murwaningrum, D. (2018). Transformasi Musik Arumba: Wujud Hibriditas Yang Meng-global. *Panggung*, 29(1), 58.
- David, D., Rucitra, A., Fibriyenti, F., & Anthonio, A. (2014). Aplikasi Edukasi “Music Traditional Arcade” Berbasis Android. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 5(2), 1134-1143.
- De Kock, A., Slegers, P., and Voeten, M.J.M. (2005). New learning and choices of secondary school teachers when arranging learning environments. *Teaching and Teacher Education*, 21, 799-816.
- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9.
- Dick W., & Carey L. (1996). *The systematic design of instruction (4th Edition)*. New York: Haper Collins College Publishers.
- Diyati, N. Z. (2022). Pengembangan Buku Digital pada Materi Wujud Benda Berorientasi Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ellis, E.T. & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*. Florida : Nova Southeastern University.
- Ernawatingtyas, B. (2015). Mengembangkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan menggambar dengan media pemberian contoh-contoh gambar variatif. *Artikel Penelitian: Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 1-11.
- Fauzi, F. F. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Digital Interaktif “Berkuda” pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaaku untuk Sekolah Dasar. *UPI Repository*, h.6.
- Ganjar Kurnia. (2003). *Deskripsi kesenian Jawa Barat*. Bandung: Dinas Kebudayaan & Pariwisata Jawa Barat.
- Gunawan, Rudy. (2016). *Pendidikan IPS, Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung. Alfabeta.

- Hadiansyah, H. H., & Ismail, O. A. (2022). Film Dokumenter “Wa Amar “Kesenian Alat Musik Toleat. *eProceedings of Management*, 9(4), 2430-2431.
- Harris, J., Mishra, P dan Koehler. M. (2009) Teacher's TechnologicalPedagogical Content Knowledge and Learning Acyivities Types: CurriculumbasedTechnology Integration Reframed, *Journal of Research on Technology inEducation*, 4(4), hal393-416.
- Hasanah, S. A., Santoso, A., & Furaidah, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kebudayaan Lokal pada Tema Indahnya Kebersamaan untuk Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(10), 1485-1494.
- Heri, A. (2013). Rebab Tilu Wanda. *Skripsi*. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Bandung
- Herlinawati, L. (2009). Fungsi Karinding bagi Masyarakat Cicalong Kulon Kabupaten Cianjur. *Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya: Patanjala*, 1 (1).
- Hoogeveen, M. (1997). Toward a new multimedia paradigm: is multimedia assisted intruction really effective. <http://cyber-ventures.com/mh/paper /mthedu.htm>
- Julianto, T., Saidah, K., Putera Permana, E., Guru, P., Dasar, S., Nusantara, U., & Kediri, P. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Materi Keragaman Budaya Di Nganjuk Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1078-1085.
- Khuluq, A. (2015). *Alat Musik Tradisional Nusantara*. Surabaya: Jepe Press Media Utama
- Kristiani, D. (2015). *Ensiklopedia Negeriku: Alat Musik Tradisional*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Kuswidayani, N., Degeng, I. N. S., & Wedi, A. (2021). Multimedia Berjenis Interaktif Materi Indahnya Keanekaragaman Budaya Di Negeriku Untuk Kelas IV. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(3), 299-308.
- Kurniawan, T. D. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-Kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/2016. *Trihayu: Jurnal Pendidikan KeSD-An*, 3(1), 21–26.
- Kurniawati, P. S. (2014). Pengembangan Media Flashcard Tentang Alat Musik Tradisional Indonesia Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Wates 2 Kota Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 5, 4.
- Lampiran Permendikbud No. 22/2016, h 1.

- Linarwati, M., Fathoni, A., Minarsih, M. Studi Deskriptif Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia serta Penggunaan Metode Behavioral Event Interview Dalam Merekrut Karyawan Baru di Bank Mega Cabang Kudus. *Jurnal od Management*, 2(2), 1-8.
- Maslichatoen. (2006). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Malang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning 2nd Edition*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mishra, P. dan M. J. Koehler. 2006. Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*. 6 (108): 1017- 1054.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Mutiani, R., & Suyadi, ; Suyadi. (2020). *Diagnosa Diskalkulia Generasi Alpha: Masalah Dan Perkembangannya* (Vol. 4, Issue 1).
- Na'im, Akhsan dan Hendry Syaputra. (2011). *Kewarganegaraan Suku Bangsa, Agama dan Bahasa Sehari-hari Penduduk Indonesia*. Jakarta: Badan Pusat statistik.
- Novikasari, I. (2009). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Pembelajaran Matematika Open-ended di Sekolah Dasar. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(2), 346–364. <https://doi.org/10.24090/INSANIA.V14I2.338>
- Nugroho, F. A., & Adian Fatchur, R. (2010). Pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 6(2).
- Nurchayani, N. (2023). Kearifan Lokal Masyarakat Baduy Luar Dalam Memanfaatkan Bambu Sebagai Bahan Pembuatan Alat Musik Untuk Mengiringi Tari. *Jurnal Sitakara*, 8(1), 54-64.
- Nurchaili. (2011). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Proses Dalam Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16(6), 649.
- Pangestika, R. R., & Yansaputra, G. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Budaya Lokal Purworejo Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Poerwaningtias, I dan Nindya K. Suwanto. (2017). *Rumah Adat Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan bahasa.
- Prihantini. (2021). *Strategi Pembelajaran SD*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pusat Bahasa. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Puspitasari, Arika. (2011). Perancangan Buku Pengenalan Alat Musik Tradisional Degung Sunda [online] <[http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/530/jbptunikompp-gdl-arikapuspi\\_26482-4-unikom\\_a-ipdf](http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/530/jbptunikompp-gdl-arikapuspi_26482-4-unikom_a-ipdf)> Tanggal akses: 21 Mei 2023.
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 49–55. <https://doi.org/10.29300/IJSSE.V1I1.1325>
- Rahmawati, M. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Adat dan Budaya Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ramdani, P. (2021). *Media Animasi (Studi tentang Analisis Dampak terhadap Prestasi dan Motivasi Belajar)*. Sukabumi: Farha Pustaka.
- Ratri, S. (2018). Digital Storytelling Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 01(01), 1–8. <https://www.researchgate.net/publication/334162861>
- Richey dan Klein. (2007). *Design and Development Research*. New York London: Routledge Taylor & Francis Group.
- Ridwan, A.E. (2014). Pendidikan IPS dalam Membentuk SDM Beradab. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. 1(23), 30.
- Ripai, A., 2015. *Media Pembelajaran Teori dan Praktik*. Cirebon: IAIN SNJ.
- Rosana, E. (2017). Dinamisasi Kebudayaan Dalam Realitas Sosial. *Al-Adyan: Jurnal Studi Lintas Agama*, 12(1), 16–30.
- Rosyid, A. (2016). Technological Pedagogical Content Knowledge: Sebuah Kerangka Pengetahuan Bagi Guru Indonesia di Era MEA. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 0(0). <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/view/8962>
- Rustini, T. (2014). Peningkatan Hasil Belajar IPS dan Self Esteem Siswa SD Melalui Multimedia dalam Interaktif Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan UPI Kampus Cibiru: EduHumaniora*, 115-124.

- Sagala, G., Mesran, M., Sutiksno, D. U., Yuhandri, & Suginam. (2017). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pakaian Adat Asli Indonesia Berbasis Multimedia Dan Web Menerapkan Metode Computer Assisted Instruction (CAI). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 4(4), 12–15.
- Sanjaya, Wina. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Santrock, W., J. (2011). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Saragih, M. Y. (2018). Jurnalisme: Harapan dan Tantangan di Era Revolusi Industri 4.0 dalam Mendidik Masyarakat. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 14(1), 25–38.
- Sardjiyo, Didih Sugandi dan Ischak. (2014). *Pendidikan IPS di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sari, D.D. (2020). Mendidik Generasi Alpha dalam Membangun sikap mandiri, Sosial Dan Tanggung Jawab. (*Skripsi*). Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Piaud) Fakultas Tarbiyah Dan Tadris (Ftt) Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu.
- Setiawan, A.T. (2022). Pengembangan Media Digital Storytelling pada Pembelajaran IPS Materi Jenis-jenis Pekerjaan. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Simamarta. M.M. (2014). *Mengenal Alat Musik Nusantara*. Bandung: Lestari Kiranatama.
- Slavin, R.E. 2000. *Educational Psychology: Theory and Practice. Sixth Edition*. Boston: Allyn and Bacon.
- Smaldino, S. E., Deborah L., Lowther, & James d. Russel. (2011). Instructional technology and media for learning: teknologi pembelajaran dan media untuk belajar. *Kencana*. <https://lib.ui.ac.id>
- Soemantri, M. Numan. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Sofwan, M., & Wibowo, M. B. E. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Unity Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(2), 201-208.
- Sofyan, A. N., Sofianto, K., Sutirman, M., & Suganda, D. (2021). Regenerasi Kearifan Lokal Kesenian Lebon Sebagai Budaya Leluhur Pangandaran, Jawa Barat. *Sosiohumaniora*, 23(2), 158–166.
- Srijanti, dkk. (2007). *Etika Berwarga Negara*. Cet. I. Jakarta: Salemba Empat.

- Suares, R., & Hestiningsih, I. (2016). Game Pembelajaran Alat Musik Tradisional Rebana Berbasis Android. *JTET (Jurnal Teknik Elektro Terapan)*, 5(1), 51-59.
- Sugiyono.(2017). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo, E.T. (2005). *Kaji Dini Pendidikan Seni*. Surakarta: UNS Press.
- Suparli, Lili., & Asep Nugraha. (2009). *Peristilahan Karawitan*. Bandung: Sunan Ambu STSI Press
- Suparman, A. (2008). *Etude Suling*. Bandung: Yayasan Cipta Karya Kawistara.
- Suri, M.F. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Lokal Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Skripsi*. Universitas Jambi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Uno, Hamzah B. (2006). *Orientasi Baru Dalam Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Bumi aksara.
- Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Wijaya, Dessta Putra. (2015). Implementasi E-Learning Di SMP Negeri 10 Yogyakarta, (Program Studi Kebijakan Pendidikan Jurusan Filsafat Dan Sosiologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Hasil Riset*, H 2.
- Wulandari, A.S. (2018). *Keberagaman Budaya Indonesia*. Malang.
- Yonia, D. L. (2018). Aplikasi Alat Musik Tradisional Berbasis Augmented Reality. *Skripsi*. Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Yusuf, Syamsu. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Rosdakarya.
- Yusuf, T. (2013). *Teori Belajar dalam Praktek*. Makassar : Alauddin University Press.