

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI ANDROID MATERI
ALAT MUSIK RITMIS KELAS III SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

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



Disusun oleh:

Ihsan Budi Pratama

1908054

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR

KAMPUS SUMEDANG

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI ANDROID MATERI
ALAT MUSIK RITMIS KELAS III SEKOLAH DASAR**

Oleh

Ihsan Budi Pratama

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

© Ihsan Budi Pratama

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan di cetak ulang, di fotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

IHSAN BUDI PRATAMA

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI ANDROID MATERI
ALAT MUSIK RITMIS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198205132008121002

Pembimbing II



Dety Amelia Karlina, S. S., M.Pd.

NIP. 920171219850829201

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Sumedang



Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198205132008121002

LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Android Materi Alat Musik Ritmis Kelas III Sekolah Dasar” ini dengan seluruh isi di dalamnya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam dunia keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko serta sanksi jika di kemudian hari dalam karya saya ditemukan pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain.

Sumedang, 11 Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Ihsan Budi Pratama

NIM. 1908054

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Right now im loving myself”

(Nashi)

“Tunjukkanlah kami jalan yang lurus”

(QS. Al-fatihah: 6)

“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukmu tidak akan pernah melewatkanmu.”

(Umar bin Khattab)

Tiada hal yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada kedua orang tua tercinta, sahabat, dan teman-teman yang selalu mendukung untuk menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya ucapkan kepada kepada Allah SWT sedalam-dalamnya, yang telah telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Alat Musik Ritmis Kelas III Sekolah Dasar”**, maksud tujuan dari penulisan skripsi ini untuk diajukan sebagai syarat memenuhi dalam mencapai derajat Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Saya sendiri menyadari penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna, saya berharap kritik & saran pembaca yang membangun sangat penulis harapkan. Dan semoga penulisan ini dapat bermanfaat untuk saya pribadi sebagai penulis & masyarakat kampus. Selebihnya saya serahkan kepada Allah SWT, semoga proposal ini bisa mendapatkan ridho dari-Nya Aamiin.

Sumedang, 11 Agustus 2023

Ihsan Budi Pratama

NIM. 1908054

UCAPAN TERIMA KASIH

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, Puji dan syukur saya panjatkan ke hadapan Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Alat Musik Ritmis Kelas III Sekolah Dasar**. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini melibatkan berbagai pihak yang telah membantu dan mendukung saya dalam proses penulisan skripsi ini hingga dapat selesai tepat waktu. Oleh karena itu penulis dengan kerendahan hati dan rasa hormat bermaksud menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya:

1. Allah SWT dengan segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberi kekuatan, perlindungan, serta kelancaran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada kedua orang tua tercinta Bapak Oon Anwar dan Ibu Lia Patmawati yang selalu menyemangati, memberi dukungan moral maupun materill, serta doa yang membuat penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Yudha Munajat saputra, M.Ed. sebagai Direktur UPI Kampus Sumedang.
3. Bapak Dr. maulana, S.Pd., M.Pd. sebagai Wakil Direktur UPI Kampus Sumedang.
4. Bapak Dr. Julia, S.Pd., M.Pd. sebagai Ketua Program Studi S1 PGSD dan sebagai Dosen Pembimbing I yang selalu menyempatkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan kepada penulis.
5. Ibu Dety Amelia, S.Pd., M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II yang selalu menyempatkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan kepada penulis.
6. Bapak Dadan Juanda, S.Pd., M.Pd. Sebagai Dosen Pembimbing Akademik.
7. Seluruh dosen, staf akademik, staf aftik, staf perpustakaan, seluruh karyawan, dan seluruh civitas akademik UPI Kampus Sumedang.
8. Bapak Angga Meifa Willdani, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Cijeler I

9. Bapak Asep Kosasih, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Cijeler III
10. Bapak Emu, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Pasirimpun
11. Ibu Dadan Darsati M.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Sukajadi
12. Bapak Karca, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Sukatali
13. Bapak dan Ibu guru kelas III dari SDN diatas
15. Fakhri Lukman Hadi dan Rivaldi yang telah memberi dukungan dan penyemangat serta sebagai sahabat seperjuangan dalam menyelesaikan skripsi ini dan orang yang selalu tidak lupa mengajak turnamen E-football.
16. Sultan Ahmad, S.Pd. sebagai salah satu sahabat di kampus yang selalu memberi dukungan dan motivasi dalam mengerjakan skripsi ini.
17. Wandu Hidayat sebagai sahabat yang mau meluangkan waktunya untuk membantu saat pengambilan data dilapangan bersedia menjadi fotografer.
18. H Adi Wildan Abdillah dan Laila Ratna Nur Wulan sebagai sahabat yang selalu memberi dukungan mental, semangat, dan motivasi bagi penulis.
19. Efendi Suhandu dan Janwar Alamsyah sebagai sahabat yang selalu menghibur penulis dengan kekonyolannya dalam bermain game baik itu PUBG Mobile atau Mobile Legend.
20. Eiichiro Oda sebagai penulis manga One Piece berkat karya penulis ketika hari minggu dapat terhibur oleh karakter Monkey D Luffy.
21. Moonton sebagai pengembang game Mobile Legend berkat karya produk nya membuat peneliti mendapat hiburan ketika tidak mood.
22. Keluarga Besar Manguni Angkatan 2019 yang telah berjuang bersama sejak awal hingga akhir perkuliahan.

Sumedang, 11 Agustus 2023

Ihsan Budi Pratama

NIM. 1908054

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI ANDROID MATERI

ALAT MUSIK RITMIS KELAS III SEKOLAH DASAR

Ihsan Budi Pratama

NIM. 1908054

Seni musik diajarkan kepada anak-anak mulai dari sekolah dasar. Alat musik ritmis dapat membantu mereka mengembangkan kreativitasnya, musik juga dapat menanamkan nilai-nilai estetika, mengajarkan kedisiplinan, dan memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan diri. Pengembangan media pembelajaran berbasis android sangat diperlukan karena tuntutan zaman yang selalu berkebang setiap waktu. Saat ini, musik sudah menjadi bagian dari kehidupan seseorang karena dapat membantu untuk kelangsungan hidup. Oleh karena itu, anak harus dikenalkan dengan musik dengan belajar seni musik, terutama mengenal terlebih dahulu macam-macam alat musik. Penelitian ini mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi android. Penelitian ini bertujuan untuk mengembang media pembelajaran dan mengeksplorasi pemahaman peserta didik mengenai alat musik ritmis di kelas III Sekolah Dasar. Metode yang dipakai dalam penelitian ini yaitu metode R&D dengan model ADDIE. Pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Lokasi penelitian dilaksanakan di lima sekolah di Kabupaten Sumedang. Hasil penelitian menunjukkan angket respon terhadap produk pada seluruh peserta didik memperoleh hasil yang sangat memuaskan dengan kategori "sangat layak" dan Dari hasil analisis *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan pada pemahaman peserta didik kelas III mengenai materi alat musik ritmis dengan kategori sedang. Yang berarti media berbasis aplikasi android dapat membantu meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik.

Kata Kunci: Pembelajaran Seni Musik, Alat Musik, Ritmik, Media Pembelajaran Android.

ABSTRACT**ANDROID APPLICATION-BASED MEDIA DEVELOPMENT MATERIAL
RHYTHMIC INSTRUMENT CLASS III ELEMENTARY SCHOOL**

Ihsan Budi Pratama

NIM. 1908054

The art of music is taught to children from elementary school. Rhythmic musical instruments can help them develop their creativity, music can also instill aesthetic values, teach discipline, and provide space for children to express themselves. The development of Android-based learning media is very necessary because of the demands of the times which are always evolving all the time. Currently, music has become a part of one's life because it can be petrified for survival. Therefore, children must be introduced to music by learning the art of music, especially getting to know the various musical instruments in advance. This research develops teaching materials based on Android applications. This study aims to develop learning media and explore students' understanding of rhythmic musical instruments in grade III elementary school. The method used in this study is the R&D method with the ADDIE model. The data collection uses observation, interviews, questionnaires, and tests. The research location was carried out in five schools in Sumedang Regency. The results showed that the product response questionnaire for all students obtained very satisfactory results in the "very feasible" category and the results of the pretest and posttest analysis showed an increase in the understanding of third grade students regarding the material of rhythmic musical instruments in the moderate category. Which means that Android application-based media can help improve students' understanding skills.

Keywords: *Music Arts Learning, Musical Instruments, Rhythmic, Android Learning Media*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II.....	5
KAJIAN PUSTAKA.....	5
2.1 Seni.....	5
2.1.1 Seni Musik.....	5
2.1.3 Pendidikan Seni	6
2.1.4 Pembelajaran Seni Musik di SD.....	6
2.2 Media Pembelajaran	7
2.2.1 Manfaat Media Pembelajaran.....	8

2.2.2 Tujuan Pembelajaran	9
2.3 Alat Musik Ritmis	9
2.4 Pengembangan ADDIE	10
2.5 Penelitian Relevan	13
BAB III	15
METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 Metode dan Desain Penelitian	15
3.2 Prosedur Penelitian	15
3.2.1 <i>Analysis</i>	16
3.2.2 <i>Design</i>	16
3.2.3 <i>Development</i>	16
3.2.5 <i>Evaluation</i>	17
3.3 Partisipan, Waktu, dan Tempat penelitian	18
3.4 Instrumen Penelitian	18
3.4.1 Angket	19
3.4.2 Wawancara	23
3.4.3 Tes	24
3.5 Pengumpulan Data	24
3. 6 Teknik Analisis Data	24
3.6.1 Analisis Data Hasil Wawancara	25
3.6.2 Analisis Data Angket Validitas	25
3.6.3 Analisis Data Angket Peserta Didik	26
3.6.4 Analisis Data Tes Pemahaman Peserta didik	28
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	29
4.1 TEMUAN	29
4.1.1 Pengembangan Media	29

4.1.1.1 Analisis	29
4.1.1.2. Design	30
4.1.1.3 Development	32
4.1.1.4 Implementation	35
4.1.1.5 EVALUASI	41
4.2 Pembahasan	43
4.2.1 Proses Pengembangan Media Aplikasi AMURI	43
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	49
5.1 Kesimpulan	49
4.2 Implikasi	49
5.3 Rekomendasi	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN – LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validitas Ahli Media	19
Tabel 3.2 Lembar Validasi Ahli Media.....	20
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validitas Ahli Materi.....	21
Tabel 3.4 Lembar Validasi Ahli Materi	21
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	23
Tabel 3.6 Lembar Respon Siswa.....	23
Tabel 3.7 Skala Likert	25
Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan Media.....	26
Tabel 3.9 Skor Penilaian Angket Peserta Didik.....	27
Tabel 3.10 Kriteria Kelayakan	27
Tabel 3.11 Kriteria N-gain	28
Tabel 4.1 Storyboard Pengembangan Media	32
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	35
Tabel 4.3 Hasil Angket Peserta Didik Sekolah A	35
Tabel 4.4 Hasil Angket Peserta Didik Sekolah B	36
Tabel 4.5 Hasil Angket Peserta Didik C	37
Tabel 4.6 Hasil Angket Peserta Didik Sekolah D	37
Tabel 4.7 Hasil uji Wilcoxon sekolah B	38
Tabel 4.8 Data Analisis <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pada Sekolah B.....	38
Tabel 4.9 Hasil uji Wilcoxon Sekolah C.....	39
Tabel 4.10 Data Analisis <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pada Sekolah C.....	39
Tabel 4.11 Hasil Uji Wilcoxon Sekolah D	40
Tabel 4.12 Data Analisis <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pada Sekolah D.....	40
Tabel 4.13 Hasil Angket Peserta Didik Sekolah E	41
Tabel 4.14 Hasil Uji Wilcoxon Sekolah E.....	42
Tabel 4.15 Data Analisis <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Pada Sekolah E	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian ADDIE	15
Gambar 4.1 Prototype Tampilan Cover	31
Gambar 4.2 Prototype Tampilan Menu Menu Aplikasi.....	31
Gambar 4.3 Prototype Tampilan Menu Materi	31
Gambar 4.4 Prototype Tampilan Kuis	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Penelitian	56
Lampiran 2. Lembar Validasi Media AMURI.....	61
Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	64
Lampiran 4. Lembar Validasi Materi AMURI	65
Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	68
Lampiran 6. Lembar Respon Peserta Didik	69
Lampiran 7. Data Respon Peserta Didik	72
Lampiran 8. Lembar Tes Pemahaman Peserta didik.....	75
Lampiran 9. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	77
Lampiran 10. RPP	80
Lampiran 11. Monitoring Bimbingan	92
Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian	94
Lampiran 13. Riwayat Hidup.....	95

DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37–44.
- Astuti, Y. T., Lestari, W., & Cahyono, A. (2021). Sikap Siswa Terhadap Pembelajaran Seni Tari Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 21(1), 101–110. <https://doi.org/10.31599/jki.v21i1.445>
- Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. (2020). Perilaku Dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. *Manazhim*, 2(1), 105–117. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v2i1.638>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta media group.
- Juanda, Y. M., & Hendriyani, Y. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Kuliah Pemrograman Visual dengan Metode Addie*. 20–30.
- Julia, J. (2021). Pementasan Musik Ansambel Pada Masa Pandemi Covid-19 SMP Negeri 5 Lhokseumawe. *Cross-border*, 4(2), 419–428. <http://www.journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/view/909%0Ahttp://www.journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/download/909/726>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Khadijah, N., Usman, H., & Patta, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Seni Musik Berbasis Android Pada Muatan Pelajaran SPBD Siswa Kelas V*. 2(4), 108–120. <https://ojs.nubinsmart.id/index.php/nsj/article/view/128/102>
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator

- Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109.
- Nadhifah, U., & Agustin, H. Y. (2020). Meta Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Biologi Terhadap Hasil Belajar Ar Kognitif Siswa Jenjang Sma Se-Jawa Timur. *Al-Hikmah: Jurnal Kependidikan Dan Syariah*, 8(2), 83–92.
- Ali, E. Y., Iswara, P. D., Julia, J., Supriyadi, T., Sd, P. G., & Indonesia, U. P. (2023). *Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Kompetensi Membaca Awal Siswa Sekolah Dasar*. 13(4), 43–55. <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.04.06>
- Nida, L. S., Sunaengsih, C., & Karlina, D. A. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Fun Learning pada Materi Nilai-Nilai Pancasila untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VI. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 194–207.
- Pitriani, S. (2020). Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (Sbdp) Kelas Iii Mi/Sd. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(1), 60. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v7i1a6.2020>
- Prakoso, R. H., Suhandi, A., & Noviyanti, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Menggunakan Smart App Creator Pada Subtema Jenis Jenis Pekerjaan Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Jambi.
- Putri, A. R. H., & Zuhdi, U. (2022). *Pengembangan Media “Billway” Berbasis Aplikasi Android Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Peserta Didik Kelas Iii Sekolah Dasar*. 508–519.
- Rahmadi, I. F. (2019). Jurnal Civics : Media Kajian Kewarganegaraan Penguasaan technological pedagogical content knowledge calon guru. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*

<https://journal.uny.ac.id/index.php/civics/index> 1829-5789 (print) 2541-1918 (online) *Penguasaan*, 16(2), 122–136.

- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(3), 433. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>
- Savitri, D., & Karim, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar*. 1(2), 63–75.
- Setyo Nugroho, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Stik Drum Terhadap Kemampuan Ritmis Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 09(10), 3486–3491.
- Shenita, A., Oktavia, W., Rahman, N. A., Irmareta, I. L., Subrata, H., Rahmawati, I., & Choirunnisa, N. L. (2022). Pembelajaran Seni Musik Botol Kaca Berbasis Proyek dengan Pendekatan Steam untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 2(2), 155–167.
- Sofyan, H., Hartati, S., Anggereini, E., Muazzomi, N., & Ramadhan, S. (2020). Developing e-module local wisdom based for learning at kindergarten in Jambi, Indonesia. *Elementary Education Online*, 19(4), 2074–2085. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.763331>
- Sukardi, S., & Rozi, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Online Dilengkapi Dengan Tutorial Terhadap Hasil Belajar. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), 97–102.
- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., Syachruroji, A., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(1), 47–63.