

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MUSIK ANSAMBEL RITMIS  
MELALUI MEDIA DIGITAL DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

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



oleh

**Mega Fourria Minggustri**

**NIM 1902666**

**PROGRAM STUDI S1  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS TASIKMALAYA**

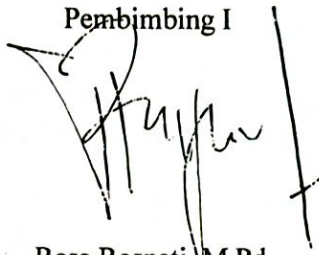
**2023**

MEGA FOURRIA MINGGUSTRI

PENGEMBANGAN PERMAINAN MUSIK ANSAMBEL RITMIS  
MELALUI MEDIA DIGITAL DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Resa Respati, M.Pd  
NIP 19850502214041001

Pembimbing II



Drs. H. Ahmad Mulyadiprana, M.Pd  
NIP 196209061986011001

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd.  
NIP 198006222008011004

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Musik Ansambel Ritmis melalui Media Digital di Kelas IV Sekolah Dasar” beserta seluruh isinya merupakan karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sangki apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dan ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Tasikmalaya, 19 Agustus 2023

Yang menyatakan,

Mega Fourria Minggustri

NIM. 1902666

## **KATA PENGANTAR**

Puji serta syukur penulis sampaikan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan nikmat-Nya skripsi ini dapat diselesaikan. Sholawat beserta salam semoga selalu dilimpah curahkan kepada jungjungan kita semua Nabi Muhammad SAW.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mengambil judul “Pengembangan Permainan Musik Ansambel Ritmis melalui Media Digital di Kelas IV Sekolah Dasar”. Penyelesaian skripsi ini dalam rangka untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis sudah berusaha semaksimal mungkin sesuai dengan kemampuan yang ada. Tidak jarang penulis menemukan kesulitan-kesulitan dan hambatan yang muncul ketika menyusun skripsi ini. Namun, berkat ridho dan berkah dari Allah SWT serta bantuan dari berbagai pihak sehingga tugas ini dapat diselesaikan. Penulis menyampaikan penghargaan dan mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Bapak Resa Respati, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi I dan kepada Bapak Drs. H. Ahmad Mulyadiprana, M.Pd. selaku dosen akademik sekaligus dosen pembimbing II serta berbagai pihak yang memberikan bantuan kepada penulis baik secara langsung ataupun tidak langsung.

Dalam penulisan ini penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dapat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya agar lebih baik. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Demikian yang dapat penulis sampaikan. Jika ada kata-kata yang kurang berkenan, penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya.

Tasikmalaya, Agustus 2023

Penulis

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terwujud tanpa bantuan dan dorongan berupa saran, kritik, pendapat, dan bimbingan dari semua pihak yang terkait. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang terlibat. Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan kesempatan dan kemampuan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Heri Yusuf Muslih, M.Pd., selaku Direktur UPI Kampus Tasikmalaya.
3. Bapak Dr. Lutfi Nur, M.Pd., M.M., AIFO., selaku wakil Direktur I Bidang Akademik dan Kemahasiswaan UPI Kampus Tasikmalaya.
4. Bapak Dr. Elan, M.Pd., selaku wakil Direktur II Bidang Sumber Daya, Keuangan, dan Umum UPI Kampus Tasikmalaya.
5. Bapak Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD UPI Kampus Tasikmalaya.
6. Bapak Resa Respati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang selalu membimbing dan mengarahkan penulis dalam penulisan serta perbaikan skripsi.
7. Bapak Drs. H. Ahmad Mulyadiprana, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing II yang selalu membimbing dan mengarahkan penulis dalam penulisan serta perbaikan skripsi selama proses penyelesaian skripsi maupun selama menempuh pendidikan di UPI Kampus Tasikmalaya.
8. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Tasikmalaya yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
9. Kepala sekolah, guru, serta seluruh peserta didik kelas IV di SDN Cibeureum, SDN Bantargedang, dan SDN Munjul yang berkenan berpartisipasi dan memfasilitasi penulis dalam melakukan penelitian.

10. Yang teristimewa Ibunda Yaya Karyati (almh) dan tentunya Ayahanda H. Sudarmawan yang telah membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang, perhatian, pengorbanan, nasihat, dorongan, kepercayaan, dan doa yang tiada henti kepada penulis.
11. Ibu sambung Yati Mulyati yang telah memberikan perhatian, dorongan, kepercayaan, dan doa yang tiada henti kepada penulis.
12. Kakak-kakakku tersayang Darwati, Amd. PK., Titin Darniati, Amd.Ak., dan Sri Oktiara Anugrah, S.IP., yang selalu ada untuk penulis memberikan dorongan, kepercayaan, dan doa yang tiada henti kepada penulis.
13. Seluruh keluarga yang selalu ada untuk penulis memberikan dorongan, kepercayaan, dan doa yang tiada henti kepada penulis.
14. Teman seperjuangan tiga serangkai Sahnaz Shalihah Syamsul Mutaqin dan M. Ainul Anwar yang telah membersamai, bertukar pikiran dan saling menguatkan selama penyusunan skripsi.
15. Aliya Dewi Kanaya yang senantiasa selalu membantu dan mendukung peneliti dalam suka maupun duka.
16. Keluarga Besar UKM TMC (*Teacher Music Community*) yang telah memberikan pengalaman organisasi yang luar biasa dan semoga pengalaman tersebut dapat menjadi pembelajaran dan kenangan yang indah.
17. Rekan-rekan organisasi lain yang telah berbagi pengalaman dan ilmu kepada penulis selama menjadi mahasiswa.
18. Seluruh pihak yang tidak mungkin disebutkan satu demi satu, atas kontribusi yang diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Semoga segala hal yang telah diberikan menjadi amal saleh di sisi Allah SWT. Penulis memohon maaf atas segala perlakuan dan perkataan yang kurang berkenan. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat, menambah pengetahuan dan wawasan, serta menjadi amal kebaikan bagi kita semua. Aamiin.

Tasikmalaya, Agustus 2023

Penulis

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang optimalnya pembelajaran musik pada materi ansambel ritmis di sekolah dasar. Hal itu dikarenakan kurangnya pengadaan dan pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran seni musik, khususnya pada materi ansambel ritmis di kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti merancang dan mengembangkan Permainan Musik Ansambel Ritmis melalui Media Digital yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan proses pengembangan produk Permainan Musik Ansambel Ritmis melalui Media Digital. Peneliti mengambil metode penelitian *Design Based Reasearch (DBR)*. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara, analisis dokumen, penilaian para ahli ketika validasi produk, dan hasil dari *performance test*. Hasil validasi kepada para ahli menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan dengan hasil penilaian ahli materi sebesar 68% dengan kriteria baik/layak, hasil penilaian ahli media sebesar 83,33% dengan kriteria sangat baik/layak, dan hasil penilaian ahli pedagogik sebesar 94,54%. Untuk mengukur keberhasilan produk, peneliti melakukan *performance test* kepada peserta didik secara berkelompok pada uji coba 1, uji coba 2, dan uji coba 3. Hasil pemerolehan nilai *performance test* pada uji coba 1 mendapatkan persentase 69%, uji coba 2 mendapatkan persentase 75%, dan uji coba 3 mendapatkan persentase 85%. Berdasarkan hasil nilai dari *performance test* yang dilakukan dengan tiga tahap uji coba, produk yang dikembangkan baik dan praktis digunakan pada proses pembelajaran musik materi ansambel ritmis. Dengan demikian produk Permainan Musik Ansambel Ritmis melalui Media Digital di kelas IV sekolah dasar valid, dan praktis digunakan pada proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Ansambel Ritmis, Media Smart Apps Creator, Pengembangan Permainan Musik, Sekolah Dasar

## ABSTRACT

*This research is motivated by the lack of optimal learning of music on rhythmic ensemble material in elementary schools. This is due to the lack of procurement and development of learning media in learning the art of music, especially in rhythmic ensemble material in grade IV of elementary school. Therefore, researchers designed and developed a rhythmic ensemble music game through the Smart Apps Creator media that can be used anywhere and anytime. This research was conducted to describe the product development process for rhythmic ensemble music games through the Smart Apps Creator media. The researcher used the Design-Based Research (DBR) research method. The data in this study were collected through observation, interviews, document analysis, expert judgment when product validation, and the results of performance tests. The results of the validation to the experts showed that the product developed was feasible to use with the results of the material expert's assessment of 68% with good/proper criteria, the results of the media expert's assessment of 83.33% with very good/decent criteria, and the results of the pedagogic expert's assessment of 94, 54%. To measure the success of the product, the researcher conducted a performance test on students in groups in trial 1, trial 2, and trial 3. The results of obtaining performance test scores in trial 1 obtained a percentage of 69%, and trial 2 obtained a percentage of 75%. and trial 3 gets a percentage of 85%. Based on the results of the performance tests carried out with three stages of trials, the products developed are good and practical to use in the process of learning music for rhythmic ensembles. Thus the product of rhythmic ensemble music games through the Smart Apps Creator media in grade IV elementary schools is valid and is practically used in the learning process.*

**Keywords:** *Rhythmic Ensemble, Media Smart Apps Creator, Musical Game Development, Elementary School*



## DAFTAR ISI

|   |            |
|---|------------|
| <b>SURAT PERNYATAAN .....</b>                       | <b>i</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>                         | <b>ii</b>  |
| <b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>                     | <b>iii</b> |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                | <b>v</b>   |
| <b>ABSTRACT .....</b>                               | <b>vi</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                            | <b>x</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                           | <b>xi</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                        | <b>xiv</b> |
| <b>BAB I.....</b>                                   | <b>1</b>   |
| <b>PENDAHULUAN.....</b>                             | <b>1</b>   |
| <b>1.1 Latar Belakang .....</b>                     | <b>1</b>   |
| <b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>                    | <b>6</b>   |
| <b>1.3 Tujuan Penelitian .....</b>                  | <b>6</b>   |
| <b>1.4 Manfaat Penelitian .....</b>                 | <b>7</b>   |
| <b>1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....</b>        | <b>7</b>   |
| <b>BAB II .....</b>                                 | <b>9</b>   |
| <b>KAJIAN TEORI.....</b>                            | <b>9</b>   |
| <b>2.1 Landasan Teori.....</b>                      | <b>9</b>   |
| 2.2.1 Pendidikan Seni Musik.....                    | 9          |
| 2.2.2 Tujuan Pendidikan Seni Musik .....            | 9          |
| 2.2.3 Manfaat Pendidikan Seni Musik .....           | 11         |
| 2.2.4 Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar..... | 12         |
| <b>2.2 Musik Ansambel .....</b>                     | <b>13</b>  |
| 2.2.1 Pengertian Ansambel.....                      | 13         |
| 2.2.2 Jenis Ansambel.....                           | 14         |
| 2.2.3 Manfaat Ansambel.....                         | 15         |
| 2.2.4 Faktor Keberhasilan Bermain Ansambel.....     | 16         |
| <b>2.3 Ansambel Ritmis.....</b>                     | <b>18</b>  |
| <b>2.4 Media Pembelajaran .....</b>                 | <b>20</b>  |
| 2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran .....           | 20         |
| 2.5.2 Fungsi Media Pembelajaran .....               | 21         |

|                              |   |           |
|------------------------------|---|-----------|
| 2.5.3                        | Manfaat Media Pembelajaran.....   | 21        |
| 2.5.4                        | Kriteria Media Pembelajaran.....  | 22        |
| <b>2.5</b>                   | <b>Media Digital.....</b>   | <b>24</b> |
| 2.6.1                        | Pengertian Media Digital.....   | 24        |
| 2.6.2                        | Kelebihan dan Kekurangan Media Digital .....  | 24        |
| 2.6.3                        | Smart Apps Creator .....  | 25        |
| <b>2.6</b>                   | <b>Permainan Musik .....</b>  | <b>27</b> |
| 3.2.1                        | Pengertian Permainan Musik.....   | 27        |
| 3.2.2                        | Manfaat Permainan Musik .....   | 28        |
| 3.2.3                        | Permainan Musik sebagai Media Pembelajaran.....   | 28        |
| <b>2.7</b>                   | <b>Kerangka Berpikir .....</b>  | <b>29</b> |
| <b>BAB III</b>               | <b>.....</b>  | <b>30</b> |
| <b>METODE PENELITIAN</b>     | <b>.....</b>  | <b>30</b> |
| <b>3.1</b>                   | <b>Desain Penelitian .....</b>  | <b>30</b> |
| <b>3.2</b>                   | <b>Prosedur Penelitian .....</b>  | <b>31</b> |
| <b>3.3</b>                   | <b>Partisipan dan Tempat Penelitian .....</b>   | <b>32</b> |
| 3.3.1                        | Partisipan .....  | 32        |
| 3.3.2                        | Tempat Penelitian.....  | 33        |
| <b>3.4</b>                   | <b>Pengumpulan Data .....</b>   | <b>34</b> |
| <b>3.5</b>                   | <b>Instrumen Penelitian .....</b>   | <b>35</b> |
| <b>3.6</b>                   | <b>Validitas Instrumen.....</b>   | <b>39</b> |
| <b>3.7</b>                   | <b>Teknik Analisis Data .....</b>   | <b>40</b> |
| 3.7.1.                       | Teknik Analisis Data Kualitatif.....  | 40        |
| 3.7.2.                       | Teknik Analisis Data Kuantitatif.....   | 41        |
| <b>BAB IV</b>                | <b>.....</b>  | <b>44</b> |
| <b>TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b> | <b>.....</b>  | <b>44</b> |
| <b>4.1</b>                   | <b>Temuan.....</b>  | <b>44</b> |
| 4.1.1                        | Analisis Masalah oleh Peneliti dan Praktisi .....   | 44        |
| 4.1.2                        | Pengembangan Produk .....   | 50        |
| 4.1.3                        | Proses Berulang guna Menguji dan Memperbaiki Solusi Secara Praktis.....                                     | 91        |
| 4.1.4                        | Refleksi dalam Menghasilkan Prinsip Desain serta Meningkatkan Implementasi dari Solusi secara Praktis ..... | 102       |

|  |     |
|--|-----|
| <b>4.2 Pembahasan</b> .....  | 103 |
| 4.2.1 Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran yang Digunakan di Sekolah Dasar .....              | 103 |
| 4.2.2 Rancangan Bentuk Permainan Musik Ansambel Ritimis melalui Media Smart Apps Creator ..... | 104 |
| 4.2.3 Kelayakan Permainan Musik Ansambel Ritimis melalui Media Smart Apps Creator .....        | 104 |
| 4.2.4 Penerapan Permainan Musik Ansambel Ritimis melalui Media Smart Apps Creator .....        | 105 |
| <b>BAB V</b> .....   | 106 |
| <b>SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI</b> .....  | 106 |
| 5.1 <b>Simpulan</b> .....  | 106 |
| 5.2 <b>Implikasi</b> .....   | 107 |
| 5.3 <b>Rekomendasi</b> .....   | 107 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....  | 108 |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....   | 114 |
| <b>RIWAYAT HIDUP</b> .....   | 183 |

## DAFTAR TABEL

|  |     |
|--|-----|
| Tabel 3.1 Instrumen Penelitian .....                                   | 35  |
| Tabel 3.2. Instrumen Penlitaian .....                                  | 35  |
| Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi.....                              | 36  |
| Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Wawancara.....                              | 37  |
| Tabel 3.5 Kisi-Kisi Pedoman Analisis Dokumen .....                     | 38  |
| Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi .....                  | 38  |
| Tabel 3.7 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media.....                    | 38  |
| Tabel 3.8 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Pedagogis.....                | 39  |
| Tabel 3.9 Kisi-Kisi Pedoman Rubrik.....                                | 39  |
| Tabel 3.9 Kriteria Presentase .....                                    | 43  |
| Tabel 4.1 Ketertangan Desain .....                                     | 60  |
| Tabel 4.2 Daftar Validator Ahli .....                                  | 73  |
| Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi .....                             | 74  |
| Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....                               | 76  |
| Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pedagogis .....                          | 78  |
| Tabel 4.6 Tahapan Pelaksanaan Uji Coba 1.....                          | 91  |
| Tabel 4.7 Hasil <i>Performance Test</i> Data Kelompok Uji Coba 1.....  | 93  |
| Tabel 4.8 Rekapian <i>Performance Test</i> Uji Coba 1.....             | 94  |
| Tabel 4.9 Hasil <i>Performance Test</i> Data Kelompok Uji Coba 2.....  | 96  |
| Tabel 4.10 Rekapian <i>Performance Test</i> Uji Coba 1.....            | 97  |
| Tabel 4.11 Tahapan Pelaksanaan Uji Coba 3.....                         | 99  |
| Tabel 4.12 Hasil <i>Performance Test</i> Data Kelompok Uji Coba 3..... | 100 |
| Tabel 4.13 Rekapian <i>Performance Test</i> Uji Coba 1.....            | 101 |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Ansambel Sejenis .....                                    | 14 |
| Gambar 2.2 Ansambel Ritmis .....                                     | 15 |
| Gambar 2.3 Faktor penentu keberhasilan ansambel .....                | 17 |
| Gambar 2.4 Drum.....   | 19 |
| Gambar 2.5 Gendang .....   | 19 |
| Gambar 2.6 Jimbe .....   | 19 |
| Gambar 2.7 Simbal.....   | 19 |
| Gambar 2.8 Kerangka Berpikir .....                                   | 29 |
| Gambar 3.1 Pendekatan Metode DBR .....                               | 31 |
| Gambar 3.2 Analisis Data Kualitatif .....                            | 40 |
| Gambar 4.1 Aplikasi Sibelius 7.5 .....                               | 53 |
| Gambar 4.2 Aplikasi Microsoft Word .....                             | 53 |
| Gambar 4.3 Aplikasi Capcut.....                                      | 54 |
| Gambar 4.4 Aplikasi Canva .....                                      | 54 |
| Gambar 4.5 Aplikasi SAC (Smart Apps Creator).....                    | 55 |
| Gambar 4.6 Aplikasi Youtube.....                                     | 56 |
| Gambar 4.7 Membuat Aransemen Ansambel Ritmis pada Sibelius 7.5 ..... | 57 |
| Gambar 4.8 Membuat Aransemen Ansambel Ritmis pada Microsoft Word ... | 58 |
| Gambar 4.9 Membuat Video Partitur.....                               | 58 |
| Gambar 4.10 Membuat Desain Tampilan Media Pembelajaran .....         | 59 |
| Gambar 4.11 Membuat Produk Permainan Musik melalui Media SAC.....    | 59 |
| Gambar 4.12 <i>Entrancerc</i> .....                                  | 61 |
| Gambar 4.13 Tampilan Awal.....                                       | 61 |
| Gambar 4.14 Tampilan Menu .....                                      | 62 |
| Gambar 4.15 Tampilan Bagian Alat Musik Ritmis .....                  | 63 |
| Gambar 4.16 Tampilan Bagian Mengenal Pola Ritmis .....               | 63 |
| Gambar 4.17 Tampilan Bagian Latihan Pola Ritmis Level 1 .....        | 64 |
| Gambar 4.18 Tampilan Latihan Level 1 .....                           | 64 |
| Gambar 4.19 Tampilan <i>Feedback</i> Latihan Level 1.....            | 65 |
| Gambar 4.20 Tampilan Bagian Latihan Pola Ritmis Level 2 .....        | 65 |
| Gambar 4.21 Tampilan Latihan Level 2 .....                           | 66 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.22 Tampilan <i>Feedback</i> Latihan Level 2.....               | 66 |
| Gambar 4.23 Tampilan Bagian Latihan Pola Ritmis Level 3 .....           | 67 |
| Gambar 4.24 Tampilan Latihan Level 3 .....                              | 67 |
| Gambar 4.25 Tampilan <i>Feedback</i> Latihan Level 3.....               | 68 |
| Gambar 4.26 Tampilan Bagian Ansambel Ritmis .....                       | 68 |
| Gambar 4.27 Tampilan Contoh Ansambel Ritmis.....                        | 69 |
| Gambar 4.28 Tampilan Pomis Ansambel Ritmis.....                         | 69 |
| Gambar 4.29 Tampilan Partitur POMIS 1 .....                             | 70 |
| Gambar 4.30 Tampilan Alat Musik POMIS 1 .....                           | 70 |
| Gambar 4.31 Tampilan Alat Musik 1 pada POMIS 1 .....                    | 71 |
| Gambar 4.32 Tampilan Alat Musik 2 pada POMIS 1 .....                    | 71 |
| Gambar 4.33 Tampilan Alat Musik 3 pada POMIS 1 .....                    | 71 |
| Gambar 4.34 Tampilan Alat Musik 4 pada POMIS 1 .....                    | 72 |
| Gambar 4.35 Tampilan Identitas Pembuat.....                             | 73 |
| Gambar 4.36 Skor Validasi Ahli Materi .....                             | 74 |
| Gambar 4.37 Skor Validasi Ahli Media.....                               | 76 |
| Gambar 4.38 Skor Validasi Ahli Pedagogis .....                          | 79 |
| Gambar 4.39 Tampilan menu sebelum revisi .....                          | 80 |
| Gambar 4.40 Tampilan menu setelah revisi.....                           | 80 |
| Gambar 4.41 Tampilan materi tambahan setelah revisi.....                | 81 |
| Gambar 4.42 Tampilan alat musik ritmis sebelum revisi .....             | 81 |
| Gambar 4.43 Tampilan alat musik ritmis setelah direvisi.....            | 82 |
| Gambar 4.44 Tampilan alat musik ritmis kendang setelah direvisi.....    | 82 |
| Gambar 4.45 Tampilan alat musik ritmis rebana setelah direvisi .....    | 82 |
| Gambar 4.46 Tampilan alat musik ritmis gong setelah direvisi.....       | 83 |
| Gambar 4.47 Tampilan alat musik ritmis triangle setelah direvisi .....  | 83 |
| Gambar 4.48 Tampilan alat musik ritmis jimbe setelah direvisi .....     | 83 |
| Gambar 4.49 Tampilan alat musik ritmis marakas setelah direvisi .....   | 84 |
| Gambar 4.50 Tampilan alat musik ritmis snaredrum setelah direvisi.....  | 84 |
| Gambar 4.51 Tampilan alat musik ritmis simbal setelah direvisi .....    | 84 |
| Gambar 4.52 Tampilan alat musik ritmis tamborin setelah direvisi .....  | 85 |
| Gambar 4.53 Tampilan alat musik ritmis kastanyet setelah direvisi ..... | 85 |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 4.55 Tampilan mengenal pola ritmis sebelum revisi.....                          | 86  |
| Gambar 4.56 Tampilan tambahan materi ansambel ritmis .....                             | 87  |
| Gambar 4.57 Tampilan tambahan menu latihan .....                                       | 87  |
| Gambar 4.58 Tampilan setiap level pada bagian latihan sebelum revisi .....             | 88  |
| Gambar 4.59 Tampilan setiap level bagian mendengarkan pada latihan setelah revisi..... | 88  |
| Gambar 4.60 Tampilan setiap level bagian mencoba pada latihan setelah Revisi.....      | 88  |
| Gambar 4.61 Tampilan tambahan ansambel ritmis.....                                     | 89  |
| Gambar 4.62 Tampilan tambahan ansambel ritmis.....                                     | 89  |
| Gambar 4.63 Tampilan ansambel ritmis pada setiap bagian pomis sebelum Revisi.....      | 90  |
| Gambar 4.64 Tampilan ansambel ritmis pada setiap bagian pomis setelah Revisi.....      | 90  |
| Gambar 4.65 Uji Coba 1 .....   | 93  |
| Gambar 4.66 Uji Coba 2 .....   | 96  |
| Gambar 4.67 Uji Coba 3 .....   | 100 |
| Gambar 4.68 Uji Coba 3 .....   | 100 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |     |
|--|-----|
| Lampiran 1. Surat-Surat Penelitian .....   | 109 |
| Lampiran 1.1 SK Dosen Pembimbing .....   | 109 |
| Lampiran 1.2 Surat Permohonan Izin Penelitian .....                                  | 117 |
| Lampiran 1.3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SDN<br>Bantargedang..... | 118 |
| Lampiran 1.4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SDN<br>Cibeureum.....    | 119 |
| Lampiran 1.5 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SDN Munjul               | 120 |
| Lampiran 2. Studi Pendahuluan .....  | 121 |
| Lampiran 2.1 Pernyataan Expert Judgement Instrumen .....                             | 121 |
| Lampiran 2.2 Transkrip Wawancara Guru SDN Bantargedang.....                          | 122 |
| Lampiran 2.3 Transkrip Wawancara Guru SDN Cibeureum .....                            | 124 |
| Lampiran 2.4 Transkrip Wawancara Guru SDN Munjul .....                               | 126 |
| Lampiran 2.5 Berita Acara Wawancara SDN Bantargedang.....                            | 128 |
| Lampiran 2.6 Berita Acara Wawancara SDN Cibeureum .....                              | 129 |
| Lampiran 2.7 Berita Acara Wawancara SDN Munjul .....                                 | 130 |
| Lampiran 2.8 Dokumentasi Wawancara Guru.....   | 131 |
| Lampiran 2.9 Hasil Lembar Observasi SDN Bantargedang .....                           | 132 |
| Lampiran 2.10 Hasil Lembar Observasi SDN Cibereum.....                               | 133 |
| Lampiran 2.11 Hasil Lembar Observasi SDN Munjul.....                                 | 134 |
| Lampiran 2.12 Pedoman Analisis Dokumen .....   | 135 |
| Lampiran 2.13 Lembar Pedoman Analisis Dokumen SDN Bantargedang.....                  | 136 |
| Lampiran 2.14 Lembar Pedoman Analisis Dokumen SDN Cibeureum .....                    | 137 |
| Lampiran 2.15 Lembar Pedoman Analisis Dokumen SDN Munjul .....                       | 138 |
| Lampiran 2.16 Hasil Analisis Dokumen .....   | 139 |
| Lampiran 3. Pengembangan Produk .....  | 140 |
| Lampiran 3.1 Tampilan Akhir Peroduk yang Dikembangkan .....                          | 140 |
| Lampiran 3.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....   | 164 |
| Lampiran 3.3 Hasil Validasi Ahli Media .....   | 166 |
| Lampiran 3.4 Hasil Validasi Ahli Pedagogik .....                                     | 168 |
| Lampiran 4. Implementasi Produk.....   | 170 |



|  |     |
|--|-----|
| Lampiran 4.1 Hasil Performance Test Uji Coba 1 ..... | 171 |
| Lampiran 4.2 Hasil Performance Test Uji Coba 2 ..... | 172 |
| Lampiran 4.3 Hasil Performance Test Uji Coba 3 ..... | 173 |
| Lampiran 4.4 Dokumentasi Implementasi Produk.....    | 174 |

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdallah, M. (2011). *Web-Based New Literacies and EFL Curriculum Design in Teacher Education : A Design Study for Expanding EFL Student Teachers ' Language-Related Literacy Practices in an Egyptian Teacher Education Programme By Dr Mahmoud Mohammad Sayed Abdallah Assistant Pr.* (July), 1–27.
- Akkan, Y. (2012). *Virtual or physical: In-service and pre-service teacher's beliefs and preferences on manipulatives.*
- Aguayo, C., Eames, C., & Cochrane, T. (2020). *A framework for mixed reality free-choice, self-determined learning. Research in Learning Technology.*
- Andiwijaya, D., & Liauw, F. (2020). Pusat Pengembangan Kepercayaan Diri. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa).*
- Anggini, I. A. (2015). Pengaruh media audio-visual terhadap hasil belajar biologi siswa pada konsep sistem organisasi kehidupan.
- Astuti, K. S. (2003). Pembelajaran Ansambel Musik Mempersiapkan Anak Didik Memasuki Masyarakat Multikultural. 275–294.
- Astuti, K. S., & Sayuti, S. A. (2004). Efektivitas Pertunjukan untuk Mencapai Prestasi Belajar Ansambel Musik yang Bermakna.
- Awiyah, & Rahayu, W. (2022). Pengembangan kognitif anak melalui pembelajaran seni musik dengan bahan bekas. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar*, 5(2), 119–126.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2).
- Bates, A. W. (2008). *Managing Technological Change: Strategies for Collage and University Leaders.*
- Batubara, A. K., & Firdiansyah, D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Matak Kuliah Pendidikan Seni Musik di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Lubuk Linggau. 10(3), 156–164.
- BSNP. (2017). *Buku Teks dan Pengayaan: Kelengkapan dan Kelayakan Buku Teks Kurikulum.*
- Chrisnahanungka, A. J. (2020). Pendidikan Seni Musik Berbasis Bahan Ajar Multikultural. *Tonika: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Seni*, 3(1), 39–50.
- Cintya, S., & Syeilendra, S. (2018). Pembelajaran Musik Ansambel Siswa Kelas VIII 1 di SMP Negeri 3 Koto Baru Dharmasraya. *Jurnal Sendratasik.*
- Denada, B. (2020). *Teori Dasar Musik.* 23.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Dermawanto, A. (2012). Penggunaan Media Alat Musik Ritmis dan Melodis Materi Mengenal Alat Ritmis dan Melodis untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 01 Wiyorowetan Ulujami Pematang.
- Desyandri. (2014). Peran Seni Musik dalam Pendidikan Multikultural. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, Vol 2 No., 1–12.
- Direktorat. (2022). *Manfaat Musik Bagi Anak.*
- Dwi Wardhani, J. (2016). Peran Permainan Musik Feeling Band Terhadap Perkembangan Emosi Anak. *The Progressive and Fun Education.*

- Ekayani, N. L. P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, (March), 1–16.
- Elviana, D., & Julianto, J. (2022). Pengembangan Media Smart Apps Creator (SAC) Berbasis Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Evasanti, N., & Kumara, A. (2015). Bermain Musik Ansambel dan Perilaku Asertif dalam Belajar Sight Reading. *Jurnal Psikologi Ugm*, 1(2), 82–95.
- Fadilah, M. (2018). Permainan Musik Patrol Pada Anak Kelompok B Tk.
- Fadilah, N. U. (2006). *Media Pembelajaran*. 44(2), 8–10.
- Firdaus. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bervisi Sets Berbantuan Komputer Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Hafzah, N., Puri Amalia, K., Lestari, E., Annisa, N., Adiatmi, U., & Saifuddin, M. F. (2020). Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Biologi Peserta Didik di Era Revolusi Industri 4.0.
- Hallam, S. (2010). *The power of music: Its impact on the intellectual, social and personal development of children and young people*.
- Hambali. (2019). *Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran*. 40–43.
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa.
- Hariyadi, A. B., & Hariyati, N. (2020). Pentingnya fasilitas belajar berbasis teknologi informasi terhadap hasil belajar siswa.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. In *Tahta Media Group*.
- Hendrawati, E. D. (2018). Penggunaan Media Permainan dalam Pembelajaran Matematika untuk Pengembangan Karakter Siswa. 6(1), 1–8.
- Herman. (2012). *Organologi Dan Teknik Permainan Musik Tradisional Pakacaping Etnis Makassar Kabupaten Gowa Propinsi Sulawesi Selatan*.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2009). *Ilmu Pendidikan*.
- Hidayatullah, R., & Hasyimkan. (2016). *Dasar-dasar musik*.
- Irawana, T. J., & Desyandri, D. (2019). Seni Musik Serta Hubungan Penggunaan Pendidikan Seni Musik Untuk Membentuk Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 222–232.
- Irayanti, S. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru Bahasa Indonesia Di Smp Se-Kecamatan Langgam Kabupaten Pelalawan*. 2013–2015.
- Jannah, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Siswa Kelas Ix Upt Smp Negeri 2 Kelara Kabupaten Jeneponto.
- KBBI. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Kemendikbud. (2020). Pemenuhan Mutu Standar Penilaian. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140.

- Khoiriyah, N. A. (2020). *Teacher ' S Criteria In Selecting Educational Youtube Videos For Listening Courses*.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kurniadewi, E. M. (2014). Pengaruh Permainan Musik Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Islam Makarima Kartasura Tahun Ajaran 2013/2014. 85(1), 2071–2079.
- Kurniasih, E. (2019). Media Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif*, 9(2), 87–91.
- Kurniawati, Y. D. (2009). Pembelajaran Ansambel Musik di SMP Negeri 14 Semarang. *Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang*, 13.
- Larasati, D. M., & Prihatanta, H. (2019). Pengaruh Terapi Musik Terhadap Tingkat Kecemasan Sebelum Bertanding Pada Atlet Futsal Putri.
- Lestari, F., Respati, R., & Karlimah. (2021). Pentingnya Bahan Ajar Berbasis Lagu untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Seni Musik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 1037–1044.
- Lestari, R. K. (2017). *Pengembangan Rasa Percaya Diri Anak melalui Metode Bernyanyi dengan Gerakan berbasis Tema*. 1–100.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Malahayati, E. N. (2012). Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.
- Marauna, J. M., Ihsan, A., & Yatim, H. (2020). Perancangan Bahan Ajar Seni Musik Berbasis Website bagi Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bangkala Kabupaten Jeneponto.
- Miles, M. B., & Michael Huberman, A. (1992). *Qualitative Data Analysis* (pp. 1–338). pp. 1–338.
- Mulyati, Y. (2015). Hakikat Keterampilan Berbahasa Keterampilan Berbahasa Indonesia SD. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*, 1–34.
- Narayan, V., Herrington, J., & Cochrane, T. (2019). Design principles for heutagogical learning: Implementing student-determined learning with mobile and social media tools. *Australasian Journal of Educational Technology*, 35(3). <https://doi.org/10.14742/ajet.3941>
- Nurfarida, S. (2022a). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator (Sac) Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas Vii
- Nurfarida, S. (2022b). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator (Sac) Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas Vii
- Nurharini, A. (2010). Membangun Moralitas Seni Melalui Pendidikan (*Building Art Morality Through Education*). *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 1(1), 76–85.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171.
- Palasa, K. (2017). Metode Pembelajaran Musik Pada Anak Kelas V Di Sdn Pangrumasan 1 Garut. *Kegi Palasa*, 145.
- Permendikbudristek. (2022). Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. 4(1), 88–100.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif.

- Priyadi. (2014). Upaya Peningkatan Kemampuan Bermain Ansambel Menggunakan Media Musik Iringan Di Mts Muhammadiyah Tawang Sari. 139.
- Priyanti, L., & Setyowati, N. (2017). Optimalisasi kecerdasan emosi melalui musik feeling band pada anak usia dini. *E-Journal.Unipma.Ac.Id*, 3(1), 20–33.
- Purhanudin, M. V. (2016). Pendidikan Seni Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Waspada*, 2(3), 12–23.
- Purnomo, W., & Subagyo, F. (2010). *Terampil Bermusik*.
- Putra, A. T. (2020). Peningkatan Kemampuan Bermain Musik Ansambel Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Siswa Di Sman 4 Bulukumba. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3), 248–253*.
- Putra, I. K. S. S. (2015). Upaya Peningkatan Kemampuan Siswa Bermain Ansambel Menggunakan Metode Drill Pada Ekstrakurikuler Di Smp N 3 Kalasan. *Ekp*, 13(3), 1576–1580.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi kahoot sebagai media pembelajaran berbasis digital game based learning dalam menghadapi era resolusi industri 4.0.
- Rachmi, T. (2013). Kontribusi Musik pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Jakarta: Universitas Terbuka*, 1–29.
- Rahayu, R. (2016). Permainan Edukasi Berbasis Keunggulan Lokal Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Psikologi UMK*, pp. 1–11.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., & Karlina, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. 2(1), 1–8.
- Rahmawati, C. (2019). Hubungan Fungsi Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV.
- Rauf, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator (Sac) Di Smpn 12 Bulukumba.
- Reksoatmodjo, Tedjo. N. (2009). Statistika untuk Psikologi dan Pendidikan.
- Respati, R. (2015). Esensi pendidikan seni musik untuk anak. *Jurnal Sang Guru*, 2(2), 109–115.
- Respati, R., & Fuadah, U. S. (2018). Pembelajaran Ansambel Musik Untuk Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*.
- Riyana, C. (2019). Komponen-Komponen Pembelajaran. 1.29-1.30.
- Rosaliana, R. (2021). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kereta Musik Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Tunas Cendekia*, 4(1), 184–199.
- Sa'ud, U. S. (2008). Substansi Pendidikan Dasar Dalam Program Wajib Belajar 9 Tahun. (September), 1–19.
- Saleh, S. (2017). Analisis Data Kualitatif. *Pustaka Ramadhan*, 180.
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Prenada Media.
- Sanjaya, R. N., Mering, A., & Muniir, A. (2019). Analisis Karya Musik Pada Ansambel Koper. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(1), 1–9.
- Saputra, P. W., & Gunawan, I. G. D. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di Masa Covid-19. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL IAIN Tampung Penyang*

- Palang Karaya*, (3), 86–95.
- Sariyem, & Kurniwan, F. (2020). Modul 3 Memainkan Alat Musik Sederhana. 31.
- Septiani, & Rachman. (2015). Marching Pring White Lion di Desa Kalimanggis Kecamatan Subah Kabupaten Batang. *Jurnal Seni Musik*, 4(2), 1–7.
- Sibuea, A. B. F. (2015). Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Kegiatan Pembelajaran Di Tk Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta A.
- Silaen, H. (2017). Fungsi pendidikan musik dalam rangka pengembangan kepribadian siswa. 1–11.
- Simon, R. (2020). Pembelajaran Seni Musik Tematik. *ResearchGate*, (July 2017), 69.
- Siti, D., Audina, M., Kosasih, E., & Respati, R. (2018). Pengembangan Bahan Ajar (Handout) Ritmis untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 276–286.
- Sofiyanti, E. (2016). Peningkatan Kreativitas Bermain Musik Ansambel Dengan Metode Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan Tindakan Kelas*, 6(3), 1–6.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian. In *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Sugiyoni. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabet.
- Suharto. (n.d.). Pengembangan Materi Dan Kegiatan Pembelajarannya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Bidang Seni Musik. 8, 5–12.
- Sulaiman, N. J. (2016). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Irama Peserta Didik melalui Permainan Musik Kreatif di Kelas III Sekolah Dasar. 147(March), 11–40.
- Sunardi. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Bermain Musik Ansambel Melalui Metode Tutor Sebaya Kelas VIID SMP Negeri 14 Purworejo Tahun Pelajaran 2012/2013. 26(2), 173–180.
- Surjono, H. D. (2019). Evaluasi Multimedia Pembelajaran.
- Tanjung, P. R. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Film Pendek pada Mata Pelajaran PPKn terhadap Pemahaman Konsep Toleransi Peserta Didik. 1–23.
- Taufiq, A. (2020). Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1–37.
- Ulya, H. (2017). Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 6, 371–376.
- Wahyun, A., & Safitri, B. N. (2021). Permainan Musik Feeling Band Sebagai Strategi Peningkatan Sikap Sabar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3),
- Wandira, A., & Pribadi, S. B. (2011). Kajian Aplikasi Warna Interior Rumah Sakit Ibu dan Anak Pada Psikologi Pasien Anak. *Journal Undip*, 11(2), 3–8.
- Wicaksana, S. B. (2020). Penggunaan Media Digital Sebagai Sumber Pembelajaran Aktivitas Jasmani Di Sma N 1 Kalasan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 107–115.
- Widaraeni, F. S., & Vivianti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 8(2), 186–201.
- Wityastuti, E. Z., Masrofah, S., Haqqi, T. A. F., & Salsabila, U. H. (2022).

Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19.

- Yahudu, A., Paramata, Y., & Payu, C. S. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Media Animasi pada Materi Gelombang di SMP Negeri 9 Gorontalo. *Jurnal Entropi*, 12(1), 15–23.
- Yuberti, Wardhani, D. K., & Latifah, S. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Fisika.
- Yulfiani. (2017). Pembelajaran Ansambel Musik Di Smpn 22 Semarang.
- Yuni, Q. F. (2017). Kreativitas Dalam Pembelajaran Seni Musik Di Sekolah Dasar: Suatu Tinjauan Konseptual. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1).
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 7(1), 17–23.