

629/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/9/Juli/2024

**PENGEMBANGAN MEDIA “WULIN” UNTUK MELATIH
KETERAMPILAN BERNYANYI MELALUI *KAKAWIHAN BARUDAK*
PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* pada Pembelajaran SBdP Kelas III SD)

SKRIPSI

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



Oleh:

Dewi Sallamah

2004490

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS DAERAH CIBIRU

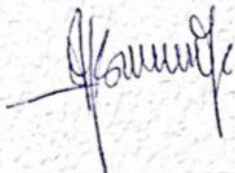
2024

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI
DEWI SALLAMAH
2004490

**PENGEMBANGAN MEDIA “WULIN” UNTUK MELATIH
KETERAMPILAN BERNYANYI MELALUI *KAKAWIHAN BARUDAK*
PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

disetujui,

Pembimbing I



Dr. Ai Sutini, M.Pd.
NIP. 197409092006042001

Pembimbing II



Ranu Sudarmansvah, M.Pd.
NIP. 920230219911217101

diketahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD



Dr. Tita Mulvati, M.Pd.
NIP. 198111082008012015

**PENGEMBANGAN MEDIA “WULIN” UNTUK MELATIH
KETERAMPILAN BERNYANYI MELALUI *KAKAWIHAN BARUDAK*
PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* pada Pembelajaran SBdP Kelas III SD)

Oleh:

Dewi Sallamah

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

©Dewi Sallamah

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2024

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media WULIN untuk Melatih Keterampilan Bernyanyi Melalui *Kakawihan Barudak* pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar 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/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Dewi Sallamah

NIM. 2004490

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA “WULIN” UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERNYANYI MELALUI *KAKAWIHAN BARUDAK* PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Dewi Sallamah

2004490

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya variasi sumber dan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran SBdP. Kegiatan pembelajaran terfokus dengan menggunakan media berupa buku tematik sehingga pembelajaran menjadi kurang hidup dan menarik. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa *website* berbasis *google sites* dengan muatan SBdP materi pola irama yang diimplementasikan dalam *kakawihan*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengembangan, kelayakan, serta respon guru dan siswa terhadap media “WULIN” untuk melatih keterampilan bernyanyi melalui *kakawihan barudak*. Penelitian ini menggunakan metode *design and development* dengan model pengembangan yang disempurnakan oleh Peffers dengan melalui enam tahapan yaitu mengidentifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, desain dan pengembangan produk, uji coba produk, evaluasi hasil uji coba, dan mengkomunikasikan hasil uji coba. Adapun instrumen penelitian yang digunakan ialah lembar wawancara dan angket dengan teknik analisis data menggunakan skala likert. Desain pengembangan media dilakukan dengan menggunakan *google sites*. Hasil penilaian dari para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk kelayakan media memperoleh skor rata-rata 89,37% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian respon guru memperoleh persentase 100% dengan kategori “Sangat Layak” sedangkan hasil penilaian respon siswa memperoleh persentase keseluruhan 92,30% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan data tersebut, media pembelajaran “WULIN” berbasis *google sites* sangat layak digunakan untuk pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di kelas III Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Google Sites*, Keterampilan Bernyanyi, Penelitian Desain dan Pengembangan

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF "WULIN" MEDIA TO TRAIN SINGING SKILLS THROUGH *KAKAWIHAN BARUDAK* FOR GRADE III ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Dewi Sallamah

2004490

This research is motivated by the lack of variety of learning resources and media in SBdP learning activities. Learning activities are focused on using media in the form of thematic books so that learning becomes less lively and interesting. This research is focused on developing learning media in the form of a google sites-based website with SBdP content of rhythm pattern material implemented in *kakawihan barudak*. The purpose of this study is to determine the development, feasibility, and teacher and student responses to the "WULIN" media to train singing skills through *kakawihan barudak*. This research uses the design and development method with a development model refined by Peffers through six stages, namely identifying problems, describing goals, product design and development, product trials, evaluating trial results, and communicating trial results. The research instruments used were interview sheets and questionnaires with data analysis techniques using a Likert scale. Media development design is done using google sites. The results of the assessment from experts, namely media experts, material experts, and linguists for media feasibility obtained an average score of 89.37% in the "Very Feasible" category. The results of the teacher response assessment obtained a percentage of 100% with the category "Very Feasible" while the results of the student response assessment obtained an overall percentage of 92.30% with the category "Very Feasible". Based on this data, the learning media "WULIN" based on google sites is very feasible to use for learning SBdP in grade III Elementary School.

Keywords: Google Sites Learning Media, Singing Skills, Design and Development Research

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
MOTTO HIDUP	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II	9
KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Media Pembelajaran	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	13
2.2 Pembelajaran dan Media Pembelajaran Interaktif	15
2.2.1 Pembelajaran Interaktif	15
2.2.2 Media Pembelajaran Interaktif.....	15
2.3 Google Sites	16
2.4 Media WULIN (Website Ulik Lagu sambil Bermain)	17
2.5 Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Seni Musik di Sekolah Dasar	17
2.6 Pola Irama	18
2.6.1 Jenis-jenis Pola Irama	19

2.7	Keterampilan Bernyanyi	20
2.8	Pembelajaran Berbasis Permainan	21
2.9	Permainan Tradisional dan <i>Kakawihan</i>	23
2.9.1	Pengertian Permainan Tradisional.....	23
2.9.2	<i>Kakawihan Barudak</i>	24
2.10	Contoh <i>Kakawihan Barudak</i>	26
2.10.1	<i>Ayang-ayang Gung</i>	26
2.10.2	<i>Bang-bang Kalima Gobang</i>	27
2.10.3	<i>Cingcangkeling</i>	27
2.10.4	<i>Punten Mangga</i>	28
2.10.5	<i>Tokécang</i>	28
2.10.6	<i>Trang-trang Kolétrang</i>	29
2.11	Penelitian Relevan	29
2.12	Kerangka Berpikir	32
BAB III	33
METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1	Desain Penelitian	33
3.2	Prosedur Penelitian	34
3.2.1	Identifikasi Masalah (<i>Identify the problem</i>)	34
3.2.2	Mendeskripsikan Tujuan (<i>Describe the objectives</i>)	34
3.2.3	Desain dan Pengembangan Produk (<i>Design & develop the artifact</i>)..	35
3.2.4	Uji Coba Produk (<i>Test the artifact</i>)	35
3.2.5	Evaluasi Hasil Uji Coba (<i>Evaluate testing result</i>)	35
3.2.6	Mengomunikasikan Hasil Uji Coba (<i>Communicate the testing results</i>)	36
3.3	Partisipan dan Tempat Penelitian	37
3.4	Teknik Pengumpulan Data	37
3.4.1	Wawancara	37
3.4.2	Angket.....	38
3.5	Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV	48
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	48
4.1	Temuan Penelitian	48

4.1.1	Desain Pengembangan Media WULIN.....	48
4.1.2	Kelayakan Media WULIN	68
4.1.3	Respon Guru dan Peserta Didik terhadap Media WULIN.....	74
4.2	Pembahasan	80
4.2.1	Desain Pengembangan Media “WULIN” untuk Melatih Keterampilan Bernyanyi Melalui <i>Kakawihan Barudak</i> pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar	80
4.2.2	Kelayakan Media “WULIN” untuk Melatih Keterampilan Bernyanyi Melalui <i>Kakawihan Barudak</i> pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar.....	83
4.2.3	Respon Guru dan Siswa terhadap Media “WULIN” untuk Melatih Keterampilan Bernyanyi Melalui <i>Kakawihan Barudak</i> pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar	84
BAB V		88
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		88
DAFTAR PUSTAKA		91
LAMPIRAN		97

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara Guru	37
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	39
Tabel 3. 3 Angket Validasi Ahli Media	39
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	40
Tabel 3. 5 Angket Validasi Ahli Materi	40
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	42
Tabel 3. 7 Angket Validasi Ahli Bahasa	42
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Angket Respon Guru	43
Tabel 3. 9 Angket Respon Guru	43
Tabel 3. 10 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	44
Tabel 3. 11 Angket Respon Siswa	45
Tabel 3. 12 Pedoman Penilaian Aspek Keterampilan Bernyanyi.....	46
Tabel 3. 13 Interpretasi Skala Likert	47
Tabel 4. 1 Cakupan Materi	49
Tabel 4. 2 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	51
Tabel 4. 3 Perolehan Skor Validasi Ahli Media	69
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas Ahli Media	70
Tabel 4. 5 Hasil Revisi dari Ahli Media	70
Tabel 4. 6 Perolehan Skor Validasi Ahli Materi	71
Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas Ahli Materi	72
Tabel 4. 8 Hasil Revisi dari Ahli Materi	72
Tabel 4. 9 Perolehan Skor Validasi Ahli Bahasa	73
Tabel 4. 10 Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa	73
Tabel 4. 11 Perolehan Skor Penilaian Guru terhadap Media WULIN	74
Tabel 4. 12 Hasil Uji Validitas Respon Guru	75
Tabel 4. 13 Perolehan Skor Penilaian Siswa terhadap Media WULIN.....	76
Tabel 4. 14 Hasil Keterampilan Bernyanyi	77
Tabel 4. 15 Analisis SWOT.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Model D&D Menurut Peffers et al (2007)	33
Gambar 3. 2 Flowchart Prosedur Penelitian	36
Gambar 4. 1 Header Media WULIN	59
Gambar 4. 2 Fitur-fitur Media WULIN	59
Gambar 4. 3 Fitur-fitur Media WULIN	59
Gambar 4. 4 Tampilan Google Sites	60
Gambar 4. 5 Tampilan Awal Website	60
Gambar 4. 6 Menu Sisipkan pada Google Sites.....	61
Gambar 4. 7 Cara Mengunggah Aset Gambar pada Setiap Fitur.....	61
Gambar 4. 8 Cara Menambahkan Halaman	62
Gambar 4. 9 Cara Menyisipkan Link Halaman	62
Gambar 4. 10 Fitur Header	63
Gambar 4. 11 Fitur Tujuan Pembelajaran	63
Gambar 4. 12 Fitur Materi Pembelajaran.....	64
Gambar 4. 13 Fitur Video Pembelajaran.....	64
Gambar 4. 14 Fitur Video Pembelajaran.....	65
Gambar 4. 15 Fitur Games	65
Gambar 4. 16 Fitur Games	66
Gambar 4. 17 Fitur Games	66
Gambar 4. 18 Fitur LKPD.....	67
Gambar 4. 19 Fitur Evaluasi	67
Gambar 4. 20 Fitur Footer.....	68
Gambar 4. 21 Publikasi Media WULIN	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pengangkatan Dosen Pembimbing	97
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	100
Lampiran 3 Surat Telah Melakukan Penelitian	101
Lampiran 4 Buku Bimbingan Skripsi	102
Lampiran 5 GBPM.....	106
Lampiran 6 Storyboard	109
Lampiran 7 Hasil Wawancara Guru	111
Lampiran 8 Surat Permohonan Judgement/Expert Review Ahli Media	116
Lampiran 9 Surat Persetujuan Validator Ahli Media	117
Lampiran 10 Hasil Angket Penilaian Ahli Media	118
Lampiran 11 Surat Permohonan Judgement/Expert Review Ahli Materi.....	121
Lampiran 12 Surat Persetujuan Validator Ahli Materi.....	122
Lampiran 13 Hasil Angket Penilaian Ahli Materi.....	123
Lampiran 14 Surat Permohonan Judgement/Expert Review Ahli Bahasa.....	126
Lampiran 15 Surat Persetujuan Validator Ahli Bahasa	127
Lampiran 16 Hasil Angket Penilaian Ahli Bahasa	128
Lampiran 17 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	131
Lampiran 18 Hasil Angket Respon Guru	136
Lampiran 19 Hasil Angket Respon Siswa.....	138
Lampiran 20 Jawaban LKPD Siswa	143
Lampiran 21 Jawaban Evaluasi Siswa	153
Lampiran 22 Dokumentasi.....	156
Lampiran 23 Lembar Artikel.....	157
Lampiran 24 Bukti Submit Artikel.....	160
Lampiran 25 Lembar Perbaikan Skripsi	161
Lampiran 26 Riwayat Hidup	162

DAFTAR PUSTAKA

- Alexandrov, N., Velarde, R. R., & Alexandrov, V. (2016). Technological advanced in interactive collaborative learning. In *CRC Press* (Vol. 5, Issue 1). CRC Press.
<https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/download/1659/1508%0Ahttp://hpatiapress.com/hpjournals/index.php/qre/article/view/1348%5Cnhttp://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500799708666915%5Cnhttps://mckinseysociety.com/downloads/reports/Educa>
- Alfiyana, R., & Sutiah. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* pada pembelajaran SBdP kelas IV di SD 1 Dasan Geres, *AoEJ: Academy of Education Journal*, 14(3), 727-737.
- Ambarini, R., Setyaji, A., & Zahraini, D. A. (2018). Interactive media in english for math at kindergarten: supporting learning, language and literacy with ICT. *Arab World English Journal*, 4(4), 227–241.
<https://doi.org/10.24093/awej/call4.18>
- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Meitha, S., Hasanah, & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh metode belajar sambil bermain terhadap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. *SICEDU: Science and Education Journal*, 1(2), 465–471.
- Amirudin, A., & Mukarom, Z. (2019). Pendidikan karakter dalam kaulinan budak baheula: studi nilai pendidikan karakter melalui permainan anak tradisional sorodot gaplok dari Jawa Barat. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 211–228. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i2.160>
- Apsari, P. N., & Rizki, S. (2018). Media pembelajaran matematika berbasis android pada materi program linear. *Journal of the Society of Mechanical Engineers*, 121(1191).
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Asrori, R. A., Rofian., & Priyanto, W. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis articulate storyline pada mata pelajaran SBdP materi montase kelas IV sekolah dasar, *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(1), 17-27.

- Bernstein, J. (2021). *Google sites made easy*. Made Easy Book.
- Chairunnisa, N. F., Zultiar, I., & Hurri, I. (2019). Efektivitas permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini 5-6 tahun di TK Islam Al Fauza Tahun Ajaran 2018-2019. *Jurnal Utile*, 5(2), 153–159.
- Charles, M. A. G., Abdullah, M. R., Musa, R. M., Kosni, N. A., & Musawi Maliki, A. B. H. (2017). The effectiveness of traditional games intervention program in the improvement of form one school-age children's motor skills related performance components. *Movement, Health & Exercise*, 6(2). <https://doi.org/10.15282/mohe.v6i2.142>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *e-Learning and the science of instruction*. Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118255971.ch1>
- Dewi, A. P., Hodijah, O., & Delisma, O. (n.d.). *Pemanfaatan Permainan tradisional di tengah maraknya gadget pada anak usia sekolah dasar (studi kasus terhadap siswa di SDN 231 Suka Asih Mandalajati Bandung)* (Vol. 1, Issue 2).
- Erikson, E. H. (2013). *Childhood and society*. W.W Norton & Company.
- Fadlurrohim, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). *Memahami perkembangan anak generasi alfa di era insustri 4.0*. 2(2), 178–186.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Samudra Biru.
- Garcia, A. (2017). *Good reception: teens, teenager, and mobile media in a los angeles high school*. The MIT Press.
- Gelling, P. (2013). *Singing*. LearnToPlayMusic.
- Gloriani, Y. (2013). Kajian Nilai-nilai sosial dan budaya pada kakawihan kaulinan barudak lembur serta implementasinya dalam pembelajaran bahasa dan sastra indonesia berbasis multikultural. *Lokabasa*, 4(2), 195–207.
- Gunawan, & Ritonga. (2019). *Media pembelajaran berbasis industri 4.0*. Raja Grafindo Persada.
- Hamid, A. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hendrayana, D. (2017). Metode tiga langkah: mengajar bahasa sunda dengan materi kawih asuh barudak. *Lokabasa*, 8(1), 22–29.

- <http://ejournal.upi.edu/index.php/lokabasa/article/view/15963/8920>
- Hidayat, D. (2013). Permainan tradisional dan kearifan lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal Academica*, 5(2), 1057–1070.
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan alat permainan edukatif ular tangga dalam penerapan pembelajaran tematik di kelas iii sd. *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 127–137.
- Julia, J. (2017). *Pendidikan Musik: Permasalahan dan pembelajarannya*. UPI Sumedang Press.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=yjpJDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=pendidikan+musik&ots=Ou9fJRZHkL&sig=tzpJvsMvzJuXwmbH7m3eTEMaVwY&redir_esc=y#v=onepage&q=pendidikan musik&f=false
- KBBI. (2018). Kamus besar bahasa Indonesia. [Online].
<https://kbbi.kemdikbud.go.id>
- Koswara, D. (2021). *Sastra sunda klasik*. UPI Press.
- Kovacevic, T., & Opic, S. (2014). Contribution of traditional games to the quality of students' relations and frequency of students' socialization in primary education. *Croatian Journal of Education-Hrvatski Casopis Za Odgoj I Obrazovanje*, 16(1), 95–112.
- Kristiani. (2016). *Media pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Lestari, S. (2018). *Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi*. 2(2).
<https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia>
- Mahmudah, H. N., & Respati, R. (2022). Pengenalan model pembelajaran AIR dalam pembelajaran pola irama. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 261–270.
<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i2.53104>
- Mayakania, N. D. (2013). Internalisasi nilai-nilai pendidikan karakter melalui kakawihan kaulinan barudak Buhun di Komunitas 'Hong' Bandung. *Panggung*, 23(4), 443–355.
- Mishra, S., & Reddi, U. V. (2003). Educational Multimedia: a handbook for teacher- developers. In *Commonwealth Educational Media Center for Asia* (Issue March). http://cemca.org/emhandbook/edmul_full.pdf

- Naafi, M., & Irawan, R. J. (2022). Studi literatur: efektivitas modifikasi dalam permainan tradisional pada eksistensi permainan anak era generasi z. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(1), 129–136.
- Nurdyansyah. (2019). *Media pembelajaran inovatif*. Umsida Press.
- Peppers, K., Tuunanen, T., Rothenberger, M. A., & Chatterjee, S. (2007). A design science research methodology for information systems research. *Journal of Management Information Systems*, 24(3), 45-77.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2019). *The psychology of the child*. Presses Universitaires de France.
- Putri, I. P., & Sibuea, A. M. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fisika. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, 1(2).
- Richey, R. ., & Klein, J. . (2007). *Design and development research: methods, strategies, and issues*. Lawrence Erlbaum Associate.
- Riduwan, M. (2012). *Metode dan teknik menyusun proposal penelitian*. Alfabeta.
- Rowe, N. C. (2011). Digital multimedia. in *multimedia technologies*. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/9781599049533.ch002>
- Ruhaliah. (2017). *Sajarah sastra sunda*. UPI Press.
- Russel, S. L. (2014). *Instructional technology and media for learning*. Pearson.
- Saluky. (2016). Pengembangan bahan ajar matematika berbasis web dengan menggunakan wordpress. *Jurnal EduMa*, 5(1), 80–90.
- Saputra S Y. (2017). Permainan tradisional vs permainan modern dalam penanaman nilai karakter di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 1(1), 85–94.
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Siregar, N., & Lestari, W. (2018). Peranan permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan matematika anak usia sekolah dasar. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.26486/jm.v2i1.427>
- Sugiyono. (2012). *Memahami penelitian kualitatif*. Alfabeta.

- Sulisdianto. (2012). Upaya peningkatan keterampilan bernyanyi melalui penggunaan media keyboard di SDN Kalipenten. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sumiharsono. (2018). *Media pembelajaran*. CV Pustaka Abadi.
- Sunaryo, A., Narawati, T., Masunah, J., & Nugraheni, T. (2020). Concept of children's dance composition based traditional games in elementary school. *Jpsd*, 6(1).
- Taufik, M., Satrio, S., Ayub, S., & Hikmawati. (2018). Pelatihan media pembelajaran berbasis web kepada guru IPA SMP Kota Mataram. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 77–81.
- Taufik, M., & Susanti, T. (2019). Child abuse, sibling rivalry, dan paparan media elektronik terhadap perkembangan psikososial. *J-HESTECH (Journal Of Health Educational Science And Technology)*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.25139/htc.v2i1.1415>
- Teeter, R., & Barksdale, K. (2009). *Google site for dummies*.
- Vitrianingsih, V., Khadijah, S., & Ceria, I. (2018). Hubungan peran orang tua dan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak pra sekolah di TK Gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta. *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati*, 3(2), 101–109. <https://doi.org/10.35842/formil.v3i2.178>
- Wardani, S. S., Susanti, R. D., & Taufik, M. (2022). Implementasi pendekatan computational thinking melalui game jungle adventure terhadap kemampuan problem solving. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 1–13.
- Widjanarko, P. (2023). *Buku ajar seni musik*. Unisri Press.
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa sd kelas atas, *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183-193.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). *Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak*.
- Zahroh, I. A., & Jatiningsih, O. (2019). Proses berinteraksi anak-anak pengunjung kampoeng dolanan di Kenjeran Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto

Kota Surabaya. *Jurnal Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 7(1), 46–60.
Zuliyanti, & Galuh, S. A. (2021). *Permainan tradisional untuk meningkatkan kecerdasan emosi*.