

199/S/PM-KCBR/PK.03.08/15/AGUSTUS/2024

**PERANCANGAN *POP-UP BOOK* DIGITAL SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN ALAT MUSIK TRADISIONAL SUNDA DI SEKOLAH  
DASAR**

**SKRIPSI**

*diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia*



Oleh:

Liana Fallah

NIM 2004554

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA**

**KAMPUS UPI DI CIBIRU**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2024**

**LEMBAR HAK CIPTA**

**PERANCANGAN *POP-UP BOOK* DIGITAL SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN ALAT MUSIK TRADISIONAL SUNDA DI SEKOLAH  
DASAR**

**Oleh :**

**Liana Fallah**

**NIM 2004554**

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Cibiru

©Liana Fallah

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2024

Hak cipta dilindungi Undang – Undang.

Skripsi ini tidak diperkenankan untuk diperbanyak seluruhnya maupun sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

LIANA FALLAH

**PERANCANGAN *POP-UP BOOK* DIGITAL SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN ALAT MUSIK TRADISIONAL SUNDA DI SEKOLAH  
DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

**Intan Permata Sari, S.St., M.Ds.**

NIP. 920171219900606201

Pembimbing II

**Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T.**

NIP. 920230219890404101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia

**Ayung Chandra Padmasari, S.Pd., M.T.**

NIP. 920171219870811201

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Liana Fallah

NIM : 2004554

Program Studi : Pendidikan Multimedia

Fakultas : Kampus UPI di Cibiru

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Perancangan *Pop-Up Book Digital* sebagai Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional Sunda di Sekolah Dasar**” beserta keseluruhan isinya benar-benar hasil karya saya. 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 atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,

Liana Fallah

NIM. 2004554

## UCAPAN TERIMAKASIH

*Bismillahirrahmaanirrahim*, segenap puji dan syukur kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Perancangan *Pop-Up Book* Digital sebagai Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional Sunda di Sekolah Dasar”. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan, Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada program studi Pendidikan Multimedia, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru.

Perjalanan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang memberikan bimbingan, saran, serta dorongan yang bermanfaat. Untuk itu, peneliti ucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Ibu Ayung Candra Padmasari S.Pd., M.T. selaku ketua program studi Pendidikan Multimedia yang telah banyak memberikan dukungan dan bimbingan selama perkuliahan.
2. Ibu Intan Permata Sari, S.St., M.Ds. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak saran, arahan, serta motivasi kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi.
3. Bapak Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan banyak saran, arahan, serta motivasi kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi.
4. Ibu Maya Purnama Sari, S.Pd., M.Ds. selaku pembimbing akademik yang telah memberikan arahan, ilmu, nasihat dan saran, serta bimbingan kepada peneliti selama proses perkuliahan.
5. Seluruh Dosen dan Staff Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru, khususnya Program Studi Pendidikan Multimedia yang telah membantu peneliti baik dalam proses belajar maupun administrasi.
6. Ibu Entin Watyatin, S.Pd. dan Ibu Weni Fitriawati, S.Pd. yang telah memberikan izin dan bantuannya kepada peneliti untuk dapat melakukan penelitian di SD Priangan Istiqamah Kota Bandung.

7. Ayah saya tercinta, Bapak Buntaran, yang senantiasa memberikan do'a, kasih sayang, dukungan, motivasi, dan menemani langkah anak perempuannya ini.
8. Ibunda terkasih, Ibu Ugi Sugiyem yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, dan motivasi yang tidak henti-hentinya.
9. Alm. Mamah Yuliah selaku uwa dan orang tua peneliti. Meskipun sudah beristirahat dengan tenang, tapi didikan, kasih sayang, dan dukungan yang telah diberikan masih tertanam hingga sekarang.
10. Aldrian Wibowo yang selalu sabar mendengar keluh kesah, memberi dukungan, dan semangat kepada peneliti. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini.
11. Teman dekat peneliti, Ezka Fitria, Putri Wardatul Fu'adah, Riki Ramadhan, Indraswari Aulia Djohana, Syifa Fauziah Mansur, Silmi Fitriani, Teuku Rafli Djulkarnaen, dan Eva Riris Simanjuntak yang banyak membantu, menemani, dan memberikan semangat.
12. Kucing peneliti, Kipit dan Abu yang selalu menemani dan menjadi penghibur peneliti.
13. Teman-teman Pendidikan Multimedia angkatan 2020 khususnya teman-teman kelas A.
14. Dan terakhir kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini belum mencapai kesempurnaan, oleh karena itu peneliti menerima semua kritik dan saran yang membangun. Akhir kata, peneliti berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Bandung, Agustus 2024

Liana Fallah

NIM. 2004554

**PERANCANGAN *POP-UP BOOK* DIGITAL SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN ALAT MUSIK TRADISIONAL SUNDA DI SEKOLAH  
DASAR**

**Liana Fallah**

**NIM 200445**

**ABSTRAK**

Alat musik tradisional Sunda merupakan warisan budaya yang sudah hidup secara turun temurun di masyarakat dan perlu dilestarikan. Namun, minimnya pengetahuan dan ketertarikan generasi muda terhadap alat musik tradisional menjadi tantangan tersendiri. *Pop-up book* digital merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk memperkenalkan alat musik tradisional Sunda kepada siswa sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan *pop-up book* digital sebagai media pembelajaran pengenalan alat musik tradisional Sunda bagi siswa sekolah dasar dan mengetahui uji coba *pop-up book* digital sebagai media pembelajaran pengenalan alat musik tradisional Sunda bagi siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluastion* (evaluasi). Tahap pengujian dilakukan melalui uji coba alpha dan beta. Uji coba alpha dilakukan bersama dengan ahli materi memperoleh persentase 87% dengan kategori "Sangat Layak", kemudian bersama dengan ahli media memperoleh persentase 80% dengan kategori "Layak", dan hasil validasi praktisi pembelajaran memperoleh persentase 84% menunjukkan kriteria "Sangat Layak". Pada tahap uji coba beta dilakukan bersama dengan 51 siswa SD Priangan Istiqamah Kota Bandung, menghasilkan persentase 88% menunjukkan kriteria "Sangat Layak". dan hasil peningkatan siswa melalui *pretest* dan *posttest* mendapatkan skor *N-Gain* sebesar 0,74 yang termasuk dalam kategori "Tinggi".

Kata kunci : Alat Musik Tradisonal, Media Pembelajaran, *Pop-up Book* Digital, Sekolah Dasar

**DESIGN OF A DIGITAL POP-UP BOOK AS A LEARNING MEDIA FOR  
SUNDANESE TRADITIONAL MUSICAL INSTRUMENTS IN  
ELEMENTARY SCHOOLS**

**Liana Fallah**

**NIM 200445**

**ABSTRACT**

*Sundanese traditional musical instruments are a cultural heritage that has been passed down through generations and must be preserved. However, the lack of knowledge and interest among the younger generation in traditional musical instruments poses a significant challenge. A digital pop-up book serves as an engaging and interactive learning media to introduce Sundanese traditional musical instruments to elementary school students. This study aims to develop the design of a digital pop-up book as a learning media for introducing Sundanese traditional musical instruments to elementary school students and to evaluate its effectiveness through testing as a learning media. The research used the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The testing phase was conducted through alpha and beta testing. Alpha testing conducted with subject matter experts, achieved a score of 87%, categorized as "Highly Feasible," while testing with media experts scored 80%, categorized as "Feasible." Validation by instructional practitioners resulted in a score of 84%, also categorized as "Highly Feasible." Beta testing involved 51 students from Priangan Istiqamah Elementary School, Bandung, achieving a score of 88%, categorized as "Highly Feasible." Additionally, the improvement in students' understanding, measured through pre-test and post-test scores, resulted in an N-Gain score of 0.74, classified as "High."*

*Keywords : Traditional Musical Instrument, Learning Media, Digital Pop-up Book, Elementary School*



## DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH .....	iv
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.5.1 Manfaat Teoritis .....	4
1.5.2 Manfaat Praktis .....	4
1.6 Struktur Organisasi Skripsi .....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	6
2.1 Media Pembelajaran .....	6
2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran .....	7
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	9
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	9
2.2 Media <i>Pop-Up Book</i> Digital .....	11
2.2.1 Manfaat Media <i>Pop-Up Book</i> .....	12
2.2.2 Kelebihan <i>Pop-Up Book</i> Digital .....	12
2.2.3 Kekurangan <i>Pop-Up Book</i> Digital .....	13
2.3 Alat Musik Tradisional Sunda .....	14
2.3.1 Jenis-Jenis Alat Musik Tradisional Sunda .....	14
2.4 Prinsip-Prinsip Desain .....	16
2.5 Aplikasi .....	17

2.6	Adobe Animate CC .....	18
2.7	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar .....	18
2.8	Penelitian Terdahulu.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....		26
3.1	Desain Penelitian.....	26
3.2	Prosedur Penelitian.....	26
3.3	Partisipan Penelitian.....	28
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	28
3.4.1	Observasi.....	29
3.4.2	Wawancara .....	29
3.4.3	Angket.....	29
3.4.4	Tes .....	29
3.5	Instrumen Penelitian.....	29
3.5.1	Instrumen <i>Black Box Testing</i> .....	30
3.5.2	Instrumen Validasi Ahli Materi .....	33
3.5.3	Instrumen Validasi Ahli Media.....	34
3.5.4	Instrumen Validasi Praktisi Pembelajaran.....	35
3.5.5	Instrumen Respon Siswa .....	36
3.6	Analisis Data .....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		40
4.1	Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	40
4.2	Desain ( <i>Design</i> ).....	41
4.3	Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	50
4.3.1	Produksi Media <i>Pop-Up Book Digital</i> .....	50
4.3.2	Pengujian Produk .....	64
4.4	Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	72
4.5	Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	76
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....		77
5.1	Simpulan.....	77
5.2	Implikasi.....	77
5.3	Rekomendasi .....	78
DAFTAR PUSTAKA .....		79
LAMPIRAN.....		87

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	19
Tabel 3. 1 Instrumen Black Box Testing.....	30
Tabel 3. 2 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	33
Tabel 3. 3 Instrumen Validasi Ahli Media.....	34
Tabel 3. 4 Instrumen Validasi Praktisi Pembelajaran.....	35
Tabel 3. 5 Instrumen Respon Siswa .....	36
Tabel 3. 6 Keterangan Skor Skala Likert .....	38
Tabel 3. 7 Kriteria Kelayakan Media .....	38
Tabel 3. 8 Kriteria Gain Ternormalisasi .....	39
Tabel 4. 1 Storyboard .....	42
Tabel 4. 2 Hasil Aset Grafis .....	45
Tabel 4. 3 Tampilan Antarmuka Aplikasi.....	47
Tabel 4. 4 Pemrograman Aplikasi Pop-Up Book.....	57
Tabel 4. 5 Build Media Pop-Up Book.....	62
Tabel 4. 6 Hasil Black Box Testing.....	64
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Materi .....	68
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Media.....	69
Tabel 4. 9 Hasil Revisi Ahli Media .....	71
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran.....	71
Tabel 4. 11 Hasil Respon Siswa .....	73
Tabel 4. 12 Perhitungan N-Gain.....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model ADDIE .....	26
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Aplikasi Pop-up Book.....	41
Gambar 4. 2 Desain Karakter.....	44
Gambar 4. 3 Palet Warna.....	44
Gambar 4. 4 Font Chelsea Market sebagai Font Utama .....	45
Gambar 4. 5 Font Gaegu sebagai Font Kedua .....	45
Gambar 4. 6 Tampilan Awal Adobe Animate.....	50
Gambar 4. 7 Document Game Adobe Animate.....	51
Gambar 4. 8 Aset Adobe Animate.....	51
Gambar 4. 9 Tampilan Loading Screen.....	52
Gambar 4. 10 Tampilan Play Scene .....	52
Gambar 4. 11 Tampilan Main Menu .....	53
Gambar 4. 12 Tampilan Animasi Main Menu.....	53
Gambar 4. 13 Tampilan Scene Belajar.....	53
Gambar 4. 14 Tampilan Pop-Up Book Alat Musik.....	54
Gambar 4. 15 Tampilan Scene Pop-Up Alat Musik.....	54
Gambar 4. 16 Tampilan Scene Bermain.....	54
Gambar 4. 17 Tampilan Scene Tebak Nama .....	55
Gambar 4. 18 Penggunaan Frame by Frame Pada Permainan .....	55
Gambar 4. 19 Tampilan Movie Clip Timer .....	56
Gambar 4. 20 Tampilan Scene Tempelkan Puzzle .....	56
Gambar 4. 21 Tampilan Scene Tentang Aplikasi .....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Direktur Pembimbing Skripsi.....	87
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	88
Lampiran 3. Transkrip Wawancara .....	89
Lampiran 4. Hasil BlackBox Testing .....	91
Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Materi .....	92
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Media.....	95
Lampiran 7. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran.....	98
Lampiran 8. Lembar Hasil <i>Pretest</i> Siswa.....	101
Lampiran 9. Lembar Hasil <i>Posttest</i> Siswa .....	103
Lampiran 10. Dokumentasi Penilaian Validator .....	105
Lampiran 11. Dokumentasi <i>Pretest Posttest</i> .....	106

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, J., Azzahra, P. N., & Qonita, N. H. (2024). Analisis Potensi Wisata Edukasi Di Desa Wisata Ciasmara Kabupaten Bogor. *Jurnal Industri Pariwisata*, 7(1), 75–83.
- Abubakar, R. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI(1), 98–107.
- Alamsyah, Z., & Suherman, A. (2022). Karinding: Dari Ungkapan Hati Menjadi Karya Seni (Sebuah Tinjauan Etnomusikologi). *Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik*, 5(2).
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., AKbar, Muh. R., Arifianto, T., ... Kurniawan, A. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN* (T. P. Wahyuni, Ed.). PT.Global Eksekutif Teknologi. Retrieved from [www.globaleksekutifteknologi.co.id](http://www.globaleksekutifteknologi.co.id)
- Amelia, E. T., & Karlimah. (2018). Media Pop-Up Book Digital untuk Pemahaman Konsep Keliling dan Luas Bangun Datar di Sekolah Dasar pada Era Pendidikan 4.0. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Pengembangan Kompetensi Guru Pendidikan Dasar Menyongsong Era Education 4.0*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/341643694>
- Annisa, A., Musi, M. A., & Amal, A. (2022). Pengaruh Metode Bercerita Menggunakan Media Pop-Up Book Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Mentari Kabupaten Takalar. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1).
- Bakhsh, S. A. (2016). Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. *English Language Teaching*, 9(7), 120. <https://doi.org/10.5539/elt.v9n7p120>
- Bluemel, N. L., & Taylor, R. H. (2012). *Pop-up Books A Guide For Teachers and Librarians*. . Bloomsbury Publishing USA.

- Cahyani, D. D., & Sari, M. M. K. (2020). Penggunaan Media Pop Up Book Dalam Menanamkan Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini. *Journal of Civics and Moral Studies*, 5(1), 73–86.
- Chun, R. (2019). *Adobe Animate CC Classroom in a Book*. United State: peachpat.
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 01(1), 63–70. Retrieved from <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Dian Apriliani, I. G. A., Husniati, H., & Sobri, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1522–1533. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1525>
- Fadillah, R. N., & Lestari, I. (2016). Buku Pop-Up Untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar. *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan*, 30(1).
- Fitri, R. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna melalui Metode Eksperimen pada Anak Usai 5-6 Tahun (Kelompok B). *DIDAKTIKA*, 10(2). Retrieved from <https://jurnaldidaktika.org/95>
- Hanifah, T. U. (2014). Pemanfaatan Media Pop-Up Book Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen Di Tk Negeri Pembina Bulu Temanggung). *BELIA: Early*

*Childhood Education Papers*. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/belia>

Hartati, R. A. D. S., & Sual, A. C. (2021). Akustik Organologi Dan Teknik Pembuatan Musik Karinding Di Bandung Jawa Barat. *Kompetensi: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Seni*.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... Indra, I. M. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran*. Tahta Media Group.

Hermono, S. (2023). Kajian Fungsi Rebab Studi Kasus Penerapan Rebab Pada Mata Kuliah Pengayaan Sulukan Prodi Pedalangan. *LAKON: Jurnal Pengkajian & Penciptaan Wayang*, XX(1).

Jarmani. (2024). Peran Musik Tradisi pada Pengembangan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 06(04).

Juna Irawana, T. (2019). Seni Musik Serta Hubungan Penggunaan Pendidikan Seni Musik Untuk Membentuk Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3). Retrieved from <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Karisma, I. K. E., Gede Margunayasa, I., Amita, P., & Prasasti, T. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 121–130.

Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematik*, VII(1).

Khairunisa, K., Nurani, Y., & Jahja, Y. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book Digital untuk Menstimulasi Karakter Kebhinekaan Global Berbasis Profil Pelajar Pancasila pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Duren Sawit 02 Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 11. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i2.291>



- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. <https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.4075>
- Magdalena, I., Yoranda, D. O., Savira, D., & Billah, S. (2021). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Sudimara 5 Ciledug. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–59.
- Malabay. (2016). Pemanfaatan Flowchart untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis. *Journal Ilmu Komputer*, 12(1).
- Mandiangan, P. (2020). Pengenalan Alat Musik Tradisional Kolintang Di Sd Xaverius Iv Palembang. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 2020). Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm>
- Meriyati. (2015). Memahami Karakteristik Anak Didik. Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.
- Miles Matthew B., Huberman A. Michael, & Saldana Johnny. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). the United States of America: SAGE Publications, Inc.
- Mudli'ah, V. K., & Manik, Y. M. (2023). Analisis Permasalahan Belajar pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(01), 156–161. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2383>
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*.
- Mutia. (2021). Characteristics of Children Age of Basic Education. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(1).
- Nengsi, R., Munandar, H., & Junita, S. (2020). Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Ipa Tema Lingkungan Sahabat Kita. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1).

- Netriwati, N., & Lena, M. S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Permata Net. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/332935226>
- Ningsih, A. D. S. A., Alifiya, Putri, M. N. I., & Darussani, Q. D. (2024). Perkembangan Alat Musik Tradisional Angklung. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 208–217. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v2i5.460>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. In *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3). Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurhadiat, A. I. (2023). Penggunaan Laras Pada Kacapi Kawih Dalam Lagu Pop Sunda. *Journal on Education*, 05(03), 5522–5529.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Badan Penerbit UNM.
- Pangestu, F. G., Hendriawan, D., & Arzaqi, R. N. (2024). Pengembangan Aplikasi Mengenal Hewan Ternak untuk Stimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 517–528.
- Pardomuan, G. N., & Limbong, A. (2022). *Pengantar Aplikasi Komputer*. Cipta Media Nusantara.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (1st ed.). Yogyakarta: Andi Offset.
- Rahmawati, N. (2014). Pengaruh Media Pop-up Book Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putera Harapan Surabaya. *PAUD TERATAI*, 3(1). Retrieved from <http://id>.

- Rahmawati, W. S., Padmasari, A. C., & Firmansyah, F. H. (2022). Rancang bangun game edukasi “Noxious” sebagai media pembelajaran. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(3), 288–298.
- Regina, B. D. (2023). *Kajian Seni Budaya Sekolah Dasar*. Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang.
- Respati, R., Upi, (, & Tasikmalaya, K. (2015). Esensi Pendidikan Seni Musik Untuk Anak. In *Jurnal Saung Guru*.
- Ritakumari, S. (2019). Educational Media In Teaching Learning Process. *Bhartiyam International Journal of Education & Research*, 8.
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., Abdurachman, J., & Damayanti, D. (2016). *Media pembelajaran*. CV. Nurani.
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6-7 Tahun). In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 8). Retrieved from <https://jurnaldidaktika.org>
- Sagoro, A. B. E., Hidayat, A. B., Durung, A., & Tanjung, T. (2022). Perancangan Aplikasi Manajemen Pengiriman Barang Berbasis Dekstop Di PT. Mitra Dua Sehati. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer Dan Science* , 1(8), 1302–1314. Retrieved from <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Sari, I. M., Kurdita, E., Anwar, K., & Rustaman, N. (2017). Sundanese flute: from Art and Physics perspective. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*.
- Sari, N. L. D. V., & Kusmaryatni, N. (2020). The Validity of the Pop-Up Book Media on Puberty Topics for Sixth Grade Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 179–186. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>

- Sentarik, I. K., & Kusmariyatni, N. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 197–208.
- Setiaji, D. (2018). Inovasi Musik Kacapi Sebagai Wajah Baru Dari Sajian Kesenian Kacapi Kawih (Studi Kasus Tentang Bentuk Steman Dan Analisis Karya Musik Kacapi Inovasi). In *Jurnal Pendidikan Seni* (Vol. 1).
- Setyawan, R. A., & Dzikri, A. (2016). Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah. *Jurnal SIMETRIS*, 7(1).
- Sinta, & Syofyan, H. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran Ipa di SD. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.21009/JPD.011.25>
- Sitorus, I. S. D., Octafriyanda, D., Hutagaol, R., Situmorang, P., Azwa Faradillah, T., Mahulae, P., ... Indah Prasasti, T. (2024). Memahami Kekayaan Warisan Musik Melayu: Alat Musik Tradisional dan Fungsinya. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(3). Retrieved from <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Sugiarto, R. T. (2016). *Ensiklopedi Seni Dan Budaya 2*. Media Makalangan.
- Sugiarto, R. T. (2021). *Ensiklopedi Alat musik Tradisional: D.K.I Jakarta hingga Kalimantan Selatan*. Hikam Pustaka.
- Sukarelawa, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Surya Cahya.
- Sukatmi, & Pitri, E. S. (2016). Aplikasi Absensi Siswa Berbasis Web dengan Dukungan SMS Gateway Pada SMK Kridawisata Bandar Lampung. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 6(1).
- Tensa, K. P., Zembang, A., Wae, E., Rewang, M. R. J., Kaka, A. A., Lawe, Y. U., ... Bakti, C. (2022). Penerapan Alat Musik Tradisional Bepi Pepi Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *STKIP Citra Bakti*, 2355–5106. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/azree->

- Tsalits Amalil Fauzy, M. (2023). Dampak Media Elektronik Terhadap Kehidupan Anak dan Remaja. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 1(1).
- Tuldjurin, T. J. (2023). Pengaruh Musik Tradisional (Suling) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII C Mata Pelajaran Seni Musik di SMP Negeri 5 Sentani. *Jurnal Musik Dan Seni*, 1(2). Retrieved from <https://ejurnal.stakpnsentani.ac.id/index.php/jmcd>
- Umam, N. K., Masub Bakhtiar, A., & Iskandar, H. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slemptan. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 1–11.
- Wafumilena, V. J. M., Lahallo, J., & Tatuhey, E. L. (2024). Aplikasi Pengenalan Dan Pembelajaran Alat Musik Tradisional Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Traditional Musical Instrument Recognition And Learning Applications Using Android-Based Augmented Reality. *JIKOM: Jurnal Informatika Dan Komputer*, 15(1), 54–61.
- Wati, E. T., & Zuhdi, U. (2017). Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Ekosistem Kelas V SDN Karangpilang 1 Surabaya. *JPGSD*.
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE Model to Develop Learning Material for Actuarial Mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1). Institute of Physics Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>
- Wisnawa, K. (2020). *Seni Musik Tradisi Nusantara*. Nilacakra.
- Wiyati, S. W., Saptono, & Raharjo, A. (2023). Gong dalam Budaya Masyarakat di Indonesia. *Journal of Music Science*, 6(1), 2023–2622. Retrieved from <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/jomsti/>
- Wulandari, W. (2020). Model Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Edukasi Kultura: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*.