

Nomor Daftar: 155/S/PGSD/29/VIII/2025

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF
PADA MATERI EKSPLORASI BUNYI SENI MUSIK
KELAS II DI SEKOLAH DASAR**



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Rizqia Rahmah Fauziyah

NIM 2106604

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF
PADA MATERI EKSPLORASI BUNYI SENI MUSIK
DI KELAS II SEKOLAH DASAR**

Oleh

Rizqia Rahmah Fauziyah

2106604

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

© Rizqia Rahmah Fauziyah

Universitas Pendidikan Indonesia

2025

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

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

RIZQIA RAHMAH FAUZIYAH

PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF
PADA MATERI EKSPLORASI BUNYI SENI MUSIK
KELAS II DI SEKOLAH DASAR

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Resa Respati, M.Pd.

NIP 198505022014041001

Pembimbing II



Pidi Mohamad Setiadi, M.Pd.

NIP 920200119900709101

Mengetahui

Ketua Program Studi SI PGSD



Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd.

NIP 198006222008011004

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital interaktif pada pembelajaran seni musik materi eksplorasi bunyi di kelas II Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian berangkat dari keterbatasan media pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan kurang mendukung kebutuhan kognitif peserta didik tahap operasional konkret. Model penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa kelas II di SD Kabupaten Ciamis, Jawa Barat. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital interaktif berbasis PowerPoint dengan bantuan aplikasi Canva terbukti layak dan efektif sebagai media pembelajaran. Media ini mampu memfasilitasi siswa untuk mengenal, membedakan, dan mengeksplorasi berbagai jenis bunyi, baik bunyi alam maupun buatan, melalui fitur visual, audio, animasi, dan kuis interaktif. Respon guru dan siswa sangat positif, ditandai dengan meningkatnya motivasi, partisipasi, serta pemahaman konsep bunyi. Kesimpulannya, media digital interaktif dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni musik di sekolah dasar sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebijakan Kurikulum Merdeka.

Kata kunci: media digital interaktif, seni musik, eksplorasi bunyi, sekolah dasar, ADDIE

ABSTRACT

This study aims to develop interactive digital media for teaching music, specifically sound exploration, in second-grade elementary school. The research background is based on the limitations of conventional learning media, which are one-way and less supportive of students' cognitive needs at the concrete operational stage. The research design employed Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research subjects consisted of second-grade teachers and students at an elementary school in Ciamis Regency, West Java. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results showed that interactive digital media based on PowerPoint, supported by Canva, was proven to be feasible and effective as a learning tool. This media facilitated students in recognizing, differentiating, and exploring various types of sounds, both natural and artificial, through visual, audio, animation, and interactive quiz features. Teachers and students responded positively, as reflected in increased motivation, participation, and conceptual understanding of sound. In conclusion, interactive digital media can serve as an innovative solution to improve the quality of music learning in elementary schools, in line with technological developments and the Merdeka Curriculum policy.

Keywords: *interactive digital media, music education, sound exploration, elementary school, ADDIE*

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian.....	8
1.5 Ruang Lingkup Skripsi	9
BAB II	12
TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Media Pembelajaran	12
2.2 Media Digital.....	19
2.3 Media Digital Interaktif	23
2.3.1 Pengertian Media Digital Interaktif.....	23
2.3.2 Pembelajaran Seni Musik	27

2.4 Cakupan Materi Seni Musik tentang Eksplorasi Bunyi di Sekolah Dasar Kelas II.....	33
2.4.1 Pengertian Bunyi	33
2.5 Penelitian Relevan	41
2.6 Kerangka Berpikir	45
BAB III.....	47
METODE PENELITIAN	47
3.1 Desain Penelitian	47
3.2 Partisipan, Tempat, dan Waktu Penelitian	53
3.3 Pengumpulan Data.....	53
3.4 Validasi Ahli.....	56
3.5 Instrumen Penelitian	57
3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian	65
3.6.1 Uji Validitas Instrumen.....	65
3.6.2 Uji Reliabilitas Instrumen.....	66
3.7 Data Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Respon (Siswa).....	67
3.8 Perhitungan Kategorisasi	68
3.9 Analisis Data.....	69
3.9.1 Analisis data kualitatif.....	69
3.9.2 Analisis data kuantitatif.....	71
BAB IV	74
HASIL DAN PEMBAHASAN	74
4.1 Analisis Masalah Kebutuhan	74
4.1.1 Aspek Kebutuhan Pengembangan Media.....	74
4.2 Tahap Desain	91

4.2.1 Sumber Daya yang dibutuhkan.....	91
4.2.2 Menentukan Aplikasi yang digunakan	91
4.2.3 Pembuatan <i>Storyboard</i>	94
4.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	97
4.3.1 Proses Pembuatan Media Digital Interaktif menggunakan <i>Canva</i> dan <i>PowerPoint</i>	99
4.3.2 Hasil Uji Kelayakan Produk oleh Validasi Ahli	160
4.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	166
4.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	180
4.6 Pembahasan	182
BAB V	188
SIMPULAN DAN SARAN	188
5.1 Simpulan.....	188
5.2 Saran	189
DAFTAR PUSTAKA	191
LAMPIRAN-LAMPIRAN	201

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi pedoman wawancara guru untuk analisis kebutuhan pengembangan pembelajaran media digital berbasis interaktif	58
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Observasi untuk Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Media Digital Berbasis Interaktif dalam Materi Seni Musik	59
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Studi Dokumen untuk Analisis Kebutuhan Kelengkapan dan Kesesuaian Dokumen Pembelajaran.....	60
Tabel 3. 4 Tabel Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi oleh Ahli Media	63
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Validasi oleh Ahli Pedagogik.....	64
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Kuesioner Siswa sebagai Pengguna Pembelajaran Media Digital Berbasis Interaktif	65
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Kuesioner oleh Praktisi (Guru)	65
Tabel 3. 8 Tabel Kategori Reliabilitas	66
Tabel 3. 9 Tabel Hasil Validitas Uji Coba Terbatas.....	67
Tabel 3. 10 Nilai Cronbach's Alpha	68
Tabel 3. 11 Acuan Pengkategorian.....	68
Tabel 3. 12 Tabel Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert Validasi Ahli.....	72
Tabel 3. 13 Tabel Kriteria Interpretasi Skor Daya Implementasi dan Respon Pengguna.....	72
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i>	94
Tabel 4. 2 Data Validator Ahli.....	98
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Penilaian Ahli.....	160
Tabel 4. 4 Revisi Produk dari Ahli Media	162
Tabel 4. 5 Revisi Produk dari Ahli Materi	164
Tabel 4. 6 Revisi Produk dari Ahli Materi	165
Tabel 4. 7 Hasil Analisis Respon Pengguna (Siswa) pada Uji Coba Kesatu	171
Tabel 4. 8 Hasil Implementasi Uji Coba Produk Kesatu.....	173
Tabel 4. 9 Hasil Respon Pengguna Siswa di SDN 4 Maleber	177
Tabel 4. 10 Hasil Respon Pengguna Siswa di SDN 5 Maleber	179

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar Keentongan yang dipukul.....	35
Gambar 2. 2 Gambar Sendok yang dipukul pada Piring.....	35
Gambar 2. 3 Gambar Kucing Bersuara (Meong-Meong)	37
Gambar 2. 4 Gambar Buah Jatuh dari Pohon (Bug)	37
Gambar 2. 5 Gambar Petir (Dher-Dher-Dher)	37
Gambar 2. 6 Gambar Knetongan (Tong-Tong-Tong).....	38
Gambar 2. 7 Gambar Tepuk Tangan (Prok-Prok)	38
Gambar 2. 8 Gambar Sendok yang dipukul pada Piring (Ting-Ting-Ting)	38
Gambar 3. 1 Gambar Langkah-langkah enelitian dan Pengembangan ADDIE....	47
Gambar 3. 2 Model Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman	71
Gambar 4. 1 Tampilan Login Canva	100
Gambar 4. 2 Mencari Template.....	101
Gambar 4. 3 Halaman Utama.....	102
Gambar 4. 4 Halaman Menu	103
Gambar 4. 5 Halaman Petunjuk	105
Gambar 4. 6 Halaman Tujuan Pembelajaran.....	106
Gambar 4. 7 Halaman Utama Materi	108
Gambar 4. 8 Halaman Penjelasan Bunyi.....	110
Gambar 4. 9 Halaman Penjelasan Jenis Bunyi.....	111
Gambar 4. 10 Halaman Jenis Bunyi Alam.....	113
Gambar 4. 11 Halaman Jenis Bunyi Hewan (Burung, Kucing, Ayam).....	115
Gambar 4. 12 Halaman Jenis Bunyi Hewan (Jangkrik, Anjing, Katak)	116
Gambar 4. 13 Halaman Jenis Bunyi Hewan (Serigala, Monyet, Burung Hantu)	118
Gambar 4. 14 Halaman Jenis Bunyi Hewan (Lebah, Bebek, Tikus).....	119
Gambar 4. 15 Halaman Jenis Bunyi Sekitar (Petir, Hujan, Angin Berhembus) .	121
Gambar 4. 16 Halaman Jenis Bunyi Sekitar (Gunung Meletus, Angin Putting Beliung, Daun Bergesakan)	123
Gambar 4. 17 Halaman Jenis Bunyi Sekitar (Ranting Jatuh, Air Mengalir, Air Menetes).....	125

Gambar 4. 18 Halaman Jenis Bunyi Tumbuhan & Hutan (Ombak, Gemuruh Tanah, Hujan Petir)	127
Gambar 4. 19 Halaman Jenis Bunyi Tumbuhan & Hutan (Buah Jatuh, Kayu Terbakar, Bambu Berdenit)	128
Gambar 4. 20 Halaman Jenis Bunyi Tumbuhan & Hutan (Burung Mematuk, Rumput Bergoyang, Suasana Hutan)	130
Gambar 4. 21 Halaman Jenis Bunyi Tumbuhan & Hutan (Tuppai Loncat, Ranting Digoyangkan, Katak dibalik Semak)	132
Gambar 4. 22 Halaman Jenis Bunyi Buatan	134
Gambar 4. 23 Halaman Jenis Bunyi Alat Musik (Drum, Piano, Gitar)	136
Gambar 4. 24 Halaman Jenis Bunyi Alat Musik (Chimes, Harmonika, Saxophone)	138
Gambar 4. 25 Halaman Jenis Bunyi Alat Musik (Biola, Akordeon, Harpa)	140
Gambar 4. 26 Halaman Jenis Bunyi Sekitar Sekolah (Lonceng Sekolah, Pintu dibuka, Tepuk Tangan)	142
Gambar 4. 27 Halaman Jenis Bunyi Sekitar Sekolah (Kipas Kelas, Tiup Peluit, Geser Meja)	143
Gambar 4. 28 Halaman Jenis Bunyi Sekitar Sekolah (Bola dipantulkan, Siswa Bernyanyi, Penggaris Pukul Meja)	145
Gambar 4. 29 Halaman Jenis Bunyi Sekitar Sekolah (Resleting, Jam Weker, Ketuk Pintu)	146
Gambar 4. 30 Halaman Jenis Bunyi Sehari-hari (Orang Berjalan, Sendok Pukul Piring, Ketuk Palu)	148
Gambar 4. 31 Halaman Jenis Bunyi Sehari-hari (Gelas Beradu, Kentungan, Pukul Panci)	149
Gambar 4. 32 Halaman Jenis Bunyi Kendaraan (Sirine Ambulance, Klakson Kapal, Motor Lewat)	151
Gambar 4. 33 Halaman Jenis Bunyi Kendaraan (Lonceng Sepeda, Kereta Lewat, Truck Mundur)	152
Gambar 4. 34 Halaman Jenis Bunyi Kendaraan (Klakson Mobil, Sirine Pemadam, Pesawat)	154

Gambar 4. 35 Halaman Kuis (Pertanyaan)	155
Gambar 4. 36 Halaman Kuis “Eksplorasi Bunyi”	157
Gambar 4. 37 Halaman Penutup “Terima Kasih”	158
Gambar 4. 38 Aktivitas Awal Pembelajaran.....	167
Gambar 4. 39 Penyampaian Materi.....	168
Gambar 4. 40 Mengenalkan Produk Pembelajaran.....	169
Gambar 4. 41 Mengisi Angket Respon Siswa.....	170
Gambar 4. 42 Hasil Kategorisasi Uji Coba Kesatu.....	172
Gambar 4. 43 Hasil Kategorisasi Uji Coba Kedua (SDN 4 Maleber)	178
Gambar 4. 44 Hasil Kategorisasi Uji Coba Ketiga (SDN 5 Maleber)	180

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Judul dan Dosen Pembimbing	201
Lampiran 2 Pernyataan Expert Judgement Validasi Ahli Media	204
Lampiran 3 Pernyataan Expert Judgement Validasi Ahli Materi	207
Lampiran 4 Validasi Ahli Pedagogik.....	210
Lampiran 5 Lembar Observasi.....	211
Lampiran 6 Lembar Wawancara	213
Lampiran 7 Lembar Studi Dokumentasi	215
Lampiran 8 Penilaian Angket Respon Praktisi (Guru).....	218
Lampiran 9 Angket Respon Siswa	219
Lampiran 10 Surat Balasan dari Pihak Sekolah SDN 1 Mekarjadi	220
Lampiran 11 Surat Balasan dari SDN 5 Maleber.....	221
Lampiran 12 Sekenario Pembelajaran Seni Budaya Kelas 2 Sekolah Dasar.....	223
Lampiran 13 Transkrip Wawancara Analisis Kebutuhan.....	226
Lampiran 14 Data Angket Guru.....	229
Lampiran 15 Data Angket Siswa SDN 1 Mekarjadi	230
Lampiran 16 Validasi Angket SDN 1 Mekarjadi	231
Lampiran 17 Data Angket Siswa SDN 4 Maleber	233
Lampiran 18 Validasi Angket SDN 4 Maleber	234
Lampiran 19 Data Angket Siswa SDN 5 Maleber	236
Lampiran 20 Validasi Angket SDN 5 Maleber	237
Lampiran 21 Lampiran Dokumentasi Kegiatan.....	239
Lampiran 22 Lampiran Media Pembelajaran Digital	244

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I. I., Hanifah, N., Aeni, A. N., Ismail, A., Sujana, A., & Maulana, M. (2024). Pengembangan E-Angklung untuk meningkatkan keterampilan bermain alat musik siswa SD kelas V. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 18(1), 418.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Al-ghani, M. (2017). Pengembangan Media Berbasis Web (Virtual Map) Pada Pembelajaran PKN Materi NKRI Kelas V Sekolah Dasar. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Semarang).
- Amalia, L., Gogor Bangsa, P., & Rahayu, H. (2025). *Perancangan board game edukatif sebagai media pembelajaran lagu daerah Jawa untuk siswa sekolah dasar usia 9–11 tahun. Fenomen: Jurnal Fenomena Seni*.
- Amka, H. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Andriani & Wahyudi. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Jurnal Scholaria*, Vol. 6, No.1, Januari 2016.
- Andriyani, S. (2022). *Pendidikan seni musik dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1135–1142.
- Apriliandini, A., Juidah, I., Nasihin, A., & Winata, N. T. (2025). Onomatope dalam Lagu Anak-Ana terhadap Perkembangan Bahasa. *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(1), 596-605.
- Ariyansyah, A. (2025). Pemanfaatan E-Learning sebagai Strategi Optimalisasi Pembelajaran di Tingkat Sekolah Dasar. *eL-Muhbib jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan dasar*, 9(1), 249-258.
- Arnita. (2017). Inovasi Metode dalam Pembelajaran Seni di Sekolah. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 5 (1).
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran: Teori dan aplikasi*. PT RajaGrafindo Persada
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2022). *Media pembelajaran: Teori dan praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Asri, N., & Jobs, R. (2021). *Eksplorasi Alat Musik Perkusi dalam Pembelajaran Musik*. Jakarta: Pustaka Harmoni.

- Audina, D. S. M., dkk. (2018). Pengembangan Bahan Ajar (Handout) Ritmis untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Guru Sekolah Dasar*, 5(3), hlm. 277.
- Azizah, N. (2024). *Pengembangan Media Musik Digital pada Pembelajaran Nada, Irama, dan Melodi Kelas II Sekolah Dasar*.
- Azwar, S. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan hasil belajar matematika pada materi kecepatan menggunakan media video pembelajaran interaktif di g. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 5-6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>
- Chrisnahanungkara, A. J. (2020). Pendidikan Seni Musik Berbasis Bahan Ajar Multikultural. *Tonika: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Seni*, 3(1), 39–50. <https://doi.org/10.37368/tonika.v3 i1.132>.
- Churchill, D. (2017). *Digital Resources for Learning*. Singapore: Spring Nature.
- Joyce B, Weil M. dan Calhoun. (2009). *Models of Teaching*. Model – model Pengajaran. Edisi Kedelapan. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- De Fretes, D. (2016). Soundscape: musik dan lingkungan hidup. *Promusika*, 4(2), 117-125.
- Depdiknas. (2003). *Kurikulum 2004: Standar Kompetensi Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi, N. L., & Manuaba, I. B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*, 76-83.
- Diana, N., & Jaya, H. (2021). *Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran inovatif di era digital*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 112–121.
- Dick, W., & Carey, L. (2015). *The systematic design of instruction* (8th ed.). Boston, MA: Pearson.
- Dima, A. P., Handayani, H. W., & Pd, M. (2014). Pembelajaran pembelajaran musik angklung untuk siswa berkebutuhan khusus di sekolah luar biasa negeri Gedangan Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Sendratasik* (Vol. 3). <https://doi.org/10.26740/jps.v3n1.p%25p>

- Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kukar. (2023). *Transformasi digital dalam pendidikan, meningkatkan pembelajaran di era teknologi*. Disdikbud.kukarkab.go.id.
- Fadilla, I. I., Respati, R., & Giyartini, R. (2022). Analisis pelaksanaan pembelajaran pengembangan musikal siswa sekolah dasar di Kota Tasikmalaya. *Journal of Elementary Education*, 5(5), 1003–1011.
- Faizah Fitria, G., & Muthi, I. (2024). Strategi Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Digital Interaktif Pada Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone. *Jurnal Ilmiah Multidisipin*, 2(8), 360-364.
- Fandanu, R., Lestari, W., & Suharto, S. (2021). Diversitas Pendidikan Multidimensional dalam Pertunjukan Kentongan Bambu Laras Banyumas Jawa Tengah. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Musik*, 4(1), 20-30.
- Fathurohman, M. A., & Sukmayadi, Y. (2024). Kurikulum Merdeka sebagai new-framework dalam pengembangan pembelajaran musik fase-A. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 8(1), 92-100.
- Fatria, F. (2017). Penerapan media pembelajaran Google Drive dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(1), 138-144.
- Fauziah, S. (2019). Pengembangan media pembelajaran video edpuzzle terhadap materi gaya untuk meningkatkan pemahaman konsep kelas IV SD. [Skripsi]. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Firdaus, C. S. (2022). *Pengembangan multimedia interaktif pada materi sistem gerak pada tumbuhan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VIII di SMP Negeri 50 Surabaya*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- Fitri, A., Kurnita, T., & Sakdiyah. (2022). Instrumen Musik Ekstrakurikular Pianika di SDN 2 Puja Mulia, Kabupaten Bener Meriah. *PEAR: Journal of Education and Arts*, 10(1), 45-52.
- Fitria, N. (2021). Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital “Bermain Keaksaraan” pada Anak Usia Dini. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 5(1), 36–49.
- Fitriani, Y. (2015). Model Pembelajaran Seni Musik melalui Lesson Study: Studi Kasus di SDN Jawilan, Serang. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 15(2), 126–138.
- Fitriyani, R. (2022). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran berbasis proyek di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Dasar*, 10(2), 145–152.

- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York, NY: Basic Books.
- Gordon, W. J. J. (1961). *Synectics: The Development of Creative Capacity*. Harper & Brothers
- Gutama, R. (2020). *Dasar-Dasar Pendidikan Musik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hadi, S. (2017). *Media pembelajaran: Teori dan praktik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Handayani, F., Desyandri, D., & Mayar, F. (2022). Implementasi seni musik terhadap konsentrasi belajar siswa dan pembentukan karakter di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11370–11378.
- Hardiyanto, R. A. (2020). Problematika Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Era Digital Di MAN Kota Batu.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Hendra, H., Afriyadi, H., & Tanwir, T. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital (Teori & praktik)*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hernaningtyas, Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (IMC) Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 1(4), 256-266.
- Hidayat, H. (2021). *Metode pembelajaran interaktif dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila di madrasah ibtidaiyah pada masa pandemi*. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), artikel 31425.
- Hikmah, S. N., Maskar, S., & Indonesia, U. T. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7–12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134.
- Irawana, T. J., & Desyandri, D. (2019). *Seni Musik Serta Hubungan Penggunaan Pendidikan*

- Jadidah, I. T., Rahayu, A., Bella, H. S., Julinda, J., & Anggraini, T. W. (2023). Pengaruh media digital terhadap sosial budaya pada anak usia sekolah. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 2(04), 253-268.
- Johnson, M., & Chang, H. (2022). Interactive digital media in geometry education: Enhancing spatial understanding and engagement. *Journal of Educational Technology*, 29(3), 213-227.
- Karo-karo, irsan rasyid, & Rohani. (2018). manfaat media dalam pembelajaran. VII, No. 1, 91–96.
- Karo-karo, T. A. A., & Rohani. (2018). *Media pembelajaran: Perspektif teori dan praktik*. Medan: Perdana Publishing.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. New York, NY: Springer.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka: Buku panduan guru seni musik kelas II SD*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Buku Guru dan Buku Siswa Seni Budaya dan Prakarya Kelas II SD/MI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Modul Ajar Kurikulum Merdeka Seni Musik SD Kelas II*. Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar, Ditjen PAUD Dikdasmen.
- Kudsiyah. S. (2017). Pengembangan Multimedia *Power Point* Interaktif Materi Tata Urutan Peraturan Perundang-Undangan Nasional Kelas Viiiid Smpn1 Jabon. *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, Vol 05 Nomor 01 Tahun 2017
- Kudsiyah. S. (2017). Pengembangan Multimedia *Power Point* Interaktif Materi Tata Urutan Peraturan Perundang-Undangan Nasional Kelas Viiiid Smpn1 Jabon. *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, Vol 05 Nomor 01 Tahun 2017.
- Kurniawan, A.(2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja. Rosdakarya.
- Kusuma Dewi, A. A. (2019). *Media pembelajaran lagu-lagu daerah dan budaya berbasis Android*. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*.
- Leryan, M., Arifin, Z., & Akbar, M. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 120–128.

- Levitin, D. J., et al. (2018). *This Is Your Brain on Music: The Science of a Human Obsession*. Dutton.
- Listiani, W., & Rachmawati, R. (2022). Transformasi Taksonomi Bloom dalam Evaluasi Pembelajaran Berbasis HOTS. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(03), 397–402. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i03>.
- Mabanza, N., & de Wet, L. (2014). Pedagogical agent as human-like interface. *E-Learning Paradigms and Applications*.
- Madina, A., Ardipal, A., Hakim, R., & Miaz, Y. (2021). Pendidikan Karakter dalam Pelaksanaan Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3134–3141.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 116-152.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York, NY: Cambridge University Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru* (diterjemahkan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi). Jakarta: UI-Press.
- Monica, M., Respati, R., & Nugraha, A. (2023). Kemampuan musikalitas pada siswa sekolah dasar Kanaan Global School di Kota Jakarta. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 7(2), 104–120.
- Moore, M. G. (1993). Three types of learner interaction. *American Journal of Distance Education*.
- Munir. (2017). *Kurikulum digital*. Bandung: Alfabeta.
- Mustakim, M. (2020). Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi covid-19 pada mata pelajaran matematika. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 2(1), 1.
- Novia Lestari, Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif, (Jateng: Lakeisha, 2019), h. 5-8.
- Nugroho, S. (2021). Teknik kreatif produksi film: Publikasi media sosial. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 1-224.
- Pangaribuan, E. S. (2021). Penggunaan Musik Klasik sebagai Media dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional terhadap Anak Usia Balita 0-5 Tahun. *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kritiani*, 3(2), 102–112.

- Prasetyo, W. E. (2019). *Keberadaan Pek Bung Tri Manunggal Sari di Dusun Gedongsari Desa Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Pratiwi, K. H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video untuk Melatih Kecerdasan Musical pada Pelajaran Seni Musik di SD*.
- Purwanti, L., Widyaningrum, R., & Melinda, S. A. (2020). Analisis Penggunaan Media *PowerPoint* dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII. *Jurnal of Biology Education* 3 (2), 157-166.
- Purwati, D., & Perdanawanti, L. (2019). *Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2(1), 250–256.
- Purwijayanti, I., & Munir, A. (2021). Implikasi Gadget Terhadap Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu. *ECEIJ (Early Childhood Education Indonesian Journal)*, 4(2), 40–45.
- Putra, I., dkk. (2012). *Dasar-dasar alat musik perkusi dalam praktik musik*. Jakarta: Penerbit Musik Nusantara.
- Putri, A., & Ismet, A. (2020). *Pembelajaran Alat Musik Perkusi Kastanyet untuk Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta: Penerbit Musik Edukasi.
- Putri, R. J., & Mudinillah, A. (2021). *Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran pada masa pandemi COVID-19*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 1(3), 123–131.
- Rayanto, Y., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Respati, R. (2015). Esensi pendidikan seni musik untuk anak. *Jurnal Saung Guru*, Vol. VII N, 109–115.
- Respati, R. (2015). Pendidikan Seni Musik: Membangun Karakter melalui Musik. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Riduwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rifqi Mulyawan. (2025). *Transformasi teknologi pendidikan: membangun literasi digital!*.
- Rohani. 2019. Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rumapea, M. E. M. (2019). Tantangan Pembelajaran Musik Pada Era Digital. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, 3(2), 101.
- Rusman, dkk. (2015). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

- Russell, S. L. (2014). *Instructional and Technology and Media for Learning*. United Stated of America: Person Education.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2008). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2020). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya* (Edisi Revisi). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Safira, N., & Ifadah, M. (2020). Optimalisasi kecerdasan musikal anak usia dini melalui pembelajaran seni musik. *Widya Sundaram: Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya*.
- Samsinar, S. (2019). Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 13, 194–205.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology* (5th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sappaile, B. I. (2007). Pengembangan standar tenaga kependidikan. *Buletin BNSP: Media Komunikasi Dan Dialog Standar Pendidikan*, 2.
- Sari, H., Sukmayadi, Y., & Gunara, S. (2022). Pembelajaran Ritmik dalam Pendidikan Seni Musik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Seni*, 10(1), 23-34.
- SekolahDasar.Net. (2022). *Capaian pembelajaran seni musik fase A kelas 1 dan 2 SD*. Scribd. Diakses pada 23 Februari 2025, dari <https://www.scribd.com/document/596957579/CP-SENI-MUSIK-FASE-A-KELAS-1-DAN-2-SD-WWW-SEKOLAHDASAR-NET>.
- Seni Musik Untuk Membentuk Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 222–232.
- Setiawan, W. (2017). Era Digital dan Tantangannya. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1–9.
- Setyoningtyas, K. Y., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran video instruksional interaktif pada mata pelajaran ekonomi. *Edukatif :Jurnal Pendidikan*, 3(4), 1521–1533. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.601>
- Sholeh, M., Nurmawati, I., & Nurhayati, S. (2020). *Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 1(2), 45–52.

- Sinaga, E. P. (2019). Blended learning: transisi pembelajaran konvensional menuju online.
- Slavin, R. E. (2006). *Educational psychology: Theory and practice* (8th ed.). Pearson Education.
- Sudono, A. (2010). *Sumber belajar dan alat permainan*. Grasindo.
- Sugiyono. (2014). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D . Alfabeta.
- Sugiyono.(2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Sumarno, L. (2013). *Pengenalan Nada Pianika Menggunakan Jendela Gaussian, DCT, dan Jarak Kosinus*. *Jurnal Penelitian*, 16(2), 123-130.
- Sungkono, M. (2020). *Desain media pembelajaran interaktif untuk anak usia sekolah dasar*. Penerbit Andi.
- Suryadi, E. (2013). *Pengembangan kecerdasan musikal anak usia dini melalui pembelajaran seni musik*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 45–52.
- Suryani, N. (2018). Media pembelajaran sebagai sarana peningkatan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 2(1), 12–19.
- Suswanto, S. (2021). Pengaruh musik untuk mendorong intelegensi peserta didik. *Irama: Jurnal Pendidikan Seni*.
- Suswanto. (2021). Kemampuan guru menggunakan media atau sumber belajar dalam proses pembelajaran. *Edu-Riligia: Jurnal Kajian Pendidikan Islam dan Keagamaan*, 5(2), 221–233.
- Sutikno, P. Y. (2020). Pendidikan seni musik berbasis budaya sebagai sebuah inovasi pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 11(1), 39-49.
- Syahadah, I., Zulirfan, Z., & Fauza, N. (2022). The Effectiveness of Interactive PowerPoint in Improving Students' Conceptual Understanding of Optics. *Unnes Science Education Journal*, 11(3).
- Tri Juna Irawana, D. (2019). Seni Musik Serta Hubungan Penggunaan Pendidikan Seni Musik Untuk Membentuk Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1(3), 294–302.
- Triningsih. (2021). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 335–341.

- Umar. (2014). Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 11(1), 131-144.
- Warkintin, & Yohanes. (2019). Pengembangan Bahan Ajar CD Kreatif *PowerPoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa . *Jurnal Scholar*.
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif *PowerPoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 9 (1), 82-92.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran: Landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wibowo, A. (2021). *Media digital dalam pembelajaran abad 21*. Yogyakarta: Deepublish.
- 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
- Wiflihani, W., Widiastuti, U., & Sembiring, A. S. (2018). Pengembangan musikalitas melalui bunyi-bunyi alam pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 2(1), 20–27.
- Wijaya, K. I. (2016). *Harkat Bunyi Alam Mangrove* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Surakarta).
- Wirth, S. A., Liel, A. B., & McCartney, J. S. (2014, June). The Effectiveness of “Interactive” Slide Presentations for Promoting Student Engagement in University Engineering Courses. Paper presented at 2014 ASEE Annual Conference & Exposition, Indianapolis, Indiana.
- Wulandari, T. (2020). Konsep dan Praksis Pendidikan Multikultural. UNY Pres. Yensharti, Y., & Mona, D. (2021). *Pembelajaran Awal Praktek Instrumen Biola di Prodi Pendidikan Musik Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang*. *Grenak: Jurnal Seni Musik*, 10(1), 60-70.
- Yuni, Q. (2016). Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Musik Sekolah Dasar.
- Yuwono, P. H. (2016). Pengembangan intelegensi musikal siswa melalui pembelajaran musik di sekolah. *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1), 1–15.
- Zufar Kaloka, A. (2022). *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Eksplorasi Bunyi Pola Ritmis Perkusi di Sekolah Seni Alam (Sulam) Yogyakarta* (Doctoral dissertation, ISI Yogyakarta).