

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
“MENATA” UNTUK MATA PELAJARAN SBDP
KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

(Penelitian D&D pada Media Pembelajaran SBDP Materi Tari Kreasi Daerah
Kelas IV SDN 03 Cinangka Kabupaten Bandung)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Guru Sekolah Dasar



Oleh

Farida Nurul Lathifah

NIM 1807252

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2022**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
“MENATA” UNTUK MATA PELAJARAN SBDP
KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

(Penelitian D&D pada Media Pembelajaran SBDP Materi Tari Kreasi Daerah
Kelas IV SDN 03 Cinangka Kabupaten Bandung)

Oleh

Farida Nurul Lathifah

1807252

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Farida Nurul Lathifah 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

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

LEMBAR PENGESAHAN
FARIDA NURUL LATHIFAH

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
“MENATA” UNTUK PEMBELAJARAN SBDP
KELAS 4 SEKOLAH DASAR

(Penelitian D&D pada Media Pembelajaran SBdP Materi Tari Kreasi Daerah
Kelas IV SDN 03 Cinangka Kabupaten Bandung)

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing

Pembimbing I



Drs. H. Umar, M. Pd
NIP. 195809131986031002

Pembimbing II



Uus Kusnadi, M. Pd
NIP. 920200819751221101

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD,



Dr. Yeni Yuniarti, M. Pd
NIP. 19701172008122001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android “MENATA” untuk Pembelajaran SBdP di Kelas 4 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 resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2022

Yang membuat pernyataan



Farida Nurul Lathifah

NIM.1807252

MOTTO

“If you do your best each and everyday, good things are sure to come to your way.” – Disney Princess and The Frog

“Just Keep Swimming!”

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID “MENATA” UNTUK PEMBELAJARAN SBdP KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Farida Nurul Lathifah

1807252

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat dan pengetahuan siswa Sekolah Dasar terhadap pembelajaran SBdP khususnya materi tarian daerah, kebutuhan media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar sesuai dengan pembelajaran abad 21. Penelitian ini difokuskan kepada rancang bangun media pembelajaran berbasis android dengan muatan materi tarian daerah nusantara. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses rancang bangun dan mengetahui respon guru dan siswa pada media pembelajaran berbasis android “MENATA” untuk mata pelajaran SBdP Kelas 4 Sekolah Dasar. Desain penelitian yang digunakan ialah *Design & Development* (D&D) dengan menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Developemt, Implementation, Evaluation*) dengan teknik analisis data deksriptif kualitatif. Partisipan penelitian terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas, dan 21 siswa Sekolah Dasar. Pada proses rancang bangun peneliti mendapatkan persentase dari ahli media sebesar 95,8% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli materi sebesar 96,2% dengan kategori “Sangat Layak”, dan ahli bahasa sebesar 87,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Respon dari guru dan siswa mendapatkan hasil yang bagi dengan hasil penilaian dari guru sebesar 95,8% dengan kategori “Sangat Layak” dan penilaian siswa sebesar 95,6% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan data tersebut, media pembelajaran berbasis android “MENATA” sangat layak digunakan untuk pembelajaran SBdP kelas 4 Sekolah Dasar.

Kata Kunci : *Design and development*, Media Pembelajaran, Android, SBdP, Tarian Daerah Nusantara

**DESIGN AND CONSTRUCTION ANDROID BASED LEARNING MEDIA
“MENATA” FOR SBdP SUBJECTS
4th GRADE ELEMENTARY SCHOOL**

Farida Nurul Lathifah

1807252

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of interest and knowledge of elementary school students towards SBdP learning, especially nusantara’s dance material, the need for innovative and interested learning media that suit in 21st century learning. The purpose of this study was to determine the design process and determine the response of teachers and students to the android-based learning media "MENATA" for SBdP Class 4 Elementary School learning. The research design used is Design & Development (D&D) using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) method with analysis technique using descriptive qualitative methods. The research participants consisted of media experts, material experts, linguists expert, classroom teachers, and 21 elementary school students. In the design process, the researchers got a percentage of media experts of 95.8% in the "Very Eligible" category, material experts at 96.2% in the "Very Eligible" category, and linguists 87.5% in the "Very Eligible" category. Responses from teachers and students got good results that are divided by the results of the teacher's assessment of 95.8% in the "Very Eligible" category and the student assessment of 95.6% in the "Very Eligible" category. Based on these data, the android-based learning media "MENATA" is very suitable to be used for SBdP learning in 4th Grade Elementary School.

Keywords : *Design and development, Learning media, Android, SBdP, Nusantara’s Country Dance*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
2.1 Pembelajaran SBdP Seni Tari di Sekolah Dasar.....	8
2.2 Seni Tari.....	9
2.3 Tari Daerah dalam Media Pengenalan Tarian Daerah Nusantara " MENATA ".....	11
2.4 Pembelajaran Inovatif Abad 21.....	17
2.4.1 T-Pack (<i>Technology Pedagogycal Knowledge</i>).....	17
2.4.2 Penguatan Pendidikan Karakter (PPK).....	18
2.4.3 <i>High Order Thinking Skill</i> (HOTS).....	18
2.5 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	19
2.5.1 Karakteristik Perkembangan Siswa.....	19
2.5.2 Gaya Belajar.....	21
2.6 Media Pembelajaran.....	21
2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	22
2.6.2 Fungsi dan Tujuan Media Pembelajaran.....	23
2.6.3 Jenis Media Pembelajaran.....	24
2.7 Android.....	24
2.8 Articulate Storyline.....	25
2.9 Penelitian Relevan.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
3.1 Desain Penelitian.....	27
3.2 Prosedur Penelitian.....	27
3.3 Partisipan dan Lokasi Penelitian.....	27
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	30
3.6 Teknik Analisis Data.....	34

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Temuan	
4.1.1 Proses Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android "MENATA".....	36
4.1.2 Respon Guru dan Siswa terhadap Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android "MENATA".....	66
4.2 Pembahasan	
4.2.1 Proses Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android "MENATA".....	71
4.2.2 Respon Guru dan Siswa terhadap Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android "MENATA".....	75
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	76
5.1 Simpulan.....	76
5.2 Implikasi.....	77
5.3 Rekomendasi.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
RIWAYAT PENULIS.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tari Seudati.....	12
Gambar 2. 2 Tari Gambyong.....	13
Gambar 2. 3 Tari Serampang Duabelas.....	13
Gambar 2. 4 Tari Kabasaran.....	14
Gambar 2. 5 Tari Merak.....	14
Gambar 2. 6 Tari Reog.....	15
Gambar 2. 7 Tari Pendet.....	15
Gambar 2. 8 Tari Topeng Cirebon.....	16
Gambar 2. 9 Tari Burung Enggang.....	16
Gambar 2. 10 Tari Piring.....	17
Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan ADDIE.....	27
Gambar 4. 1 Alur Navigasi.....	41
Gambar 4. 2 Fitur-Fitur Canva.....	42
Gambar 4. 3 Rancangan Button dan Asset dalam MENATA.....	42
Gambar 4. 4 Gambar Animasi dalam MENATA.....	43
Gambar 4. 5 Rancangan Background MENATA.....	43
Gambar 4. 6 Scene dan Slide dalam Articulate Storyline.....	47
Gambar 4. 7 Layer dalam Articulate Storyline.....	48
Gambar 4. 8 Flowchart Scene Pembuka.....	48
Gambar 4. 9 Flowchart Scene Main Menu.....	49
Gambar 4. 10 Flowchart Scene Materi.....	50
Gambar 4. 11 Flowchart Scene Evaluasi.....	50
Gambar 4. 12 Susunan Komponen Background, Asset, dan Sound dalam Articulate Storyline.....	51
Gambar 4. 13 Input Sound dalam Articulate Storyline.....	52
Gambar 4. 14 Fitur Input Video dalam Articulate Storyline.....	52
Gambar 4. 15 Fitur add Zoom Picture dalam Articulate Storyline.....	53
Gambar 4. 16 Penyematan Triggers dalam Articulate Storyline.....	53
Gambar 4. 17 Pengaturan Triggers dalam Articulate Storyline.....	54
Gambar 4. 18 Fitur Animasi Hover pada Button dalam Articulate Storyline.....	54
Gambar 4. 19 Setting Slide Skoring dalam Articulate Storyline.....	57
Gambar 4. 20 Publish Produk dalam Articulate Storyline.....	57
Gambar 4. 21 Pengembangan Produk ke dalam Format Aplikasi Android melalui Appgeyser.....	58
Gambar 4. 22 Akumulasi Hasil Respon Guru Berdasarkan Aspek.....	67
Gambar 4. 23 Akumulasi Hasil Respon Siswa Berdasarkan Aspek.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar SBdP kelas 4.....	12
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Wanwancara Guru Kelas IV.....	30
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media.....	30
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	31
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa.....	31
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Respon Guru.....	32
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Respon Siswa.....	32
Tabel 3. 7 Intepretasi Skala Likert.....	34
Tabel 4. 1 Teknologi Pendukung Rancang Bangun Media.....	35
Tabel 4. 2 Garis Besar Program Media.....	36
Tabel 4. 3 Rancangan User Interface MENATA.....	40
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media.....	55
Tabel 4. 5 Revisi Media.....	55
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Materi.....	57
Tabel 4. 7 Revisi Materi.....	57
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	58
Tabel 4. 9 Revisi Bahasa.....	59
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Hasil Validasi dari Para Ahli.....	61
Tabel 4. 11 Hasil Uji Coba Guru.....	62
Tabel 4. 12 Hasil Akumulasi Respon Siswa.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 2 Surat Tanda Telah Melakukan Penelitian.....	80
Lampiran 3 Angket Penilaian Ahli Media.....	81
Lampiran 4 Angket Penilaian Ahli Materi.....	85
Lampiran 5 Angket Penilaian Ahli Bahasa.....	88
Lampiran 6 Angket Respon Guru.....	91
Lampiran 7 Angket Respon Siswa.....	93
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	133
Lampiran 9 Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Android “MENATA”	141
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian.....	149
Lampiran 11 Barcode Aplikasi MENATA.....	151
Lampiran 12 Buku Bimbingan.....	152

DAFTAR PUSTAKA

- Andewi, Keni.(2019).*Mengenal Seni Tari*. Jakarta : Mutiara Aksara
- Alam, S. (2019). *Higher Order Thinking Skills (HOTS): Kemampuan Memecahkan Masalah, Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pendidikan Seni untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0 pada Era Society 5.0 | Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*. *Pascasarjana UNNES*, 2(1), 790–797. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsasca/article/view/372>
- Akhiruddin, Sujarwo, Haryanto, dkk. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: CV Cahaya Bintang Cemerlang.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar*. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Baridwan, Zaki. (2010). *Sistem Akuntansi Penyusunan Prosedur dan Metode*. Edisi 5. Yogyakarta : BPP
- Depdiknas.(2000). *Kamus Besar Bahasa Indonesia(KBBI)*, Edisi ke-3.Jakarta: Balai Pustaka
- Depdiknas.(2001). *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Mata Pelajaran Seni dan Budaya Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Hassan, dkk.(2021).*Media Pembelajaran*. Klaten:CV Tahta Media Group
- Hayati, F., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809–1815.
- Huda, A.A . (2013). *Live coding! 9 aplikasi buatan sendiri*. Yogyakarta
- Indrastuti, N. S. K. (2018). *Representasi Unsur Budaya dalam Cerita Rakyat Indonesia: Kajian Terhadap Status Sosial dan Kebudayaan Masyarakat*. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJ - SSH)*, 3(3), 192. <https://msocialsciences.com/index.php/mjssh/article/view/124/101>
- Indrawati.(2019).*Tari-Tarian Tradisional Indonesia*. Sukoharjo :CV Graha Printama Selaras

- Indriani, S. M., Artika, W. I., & Ningtias, W. R. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25–36.
- Irsyad, Hanif.(2015).*Aplikasi Android dalam 5 Menit*.Jakarta :PT Elex Media Komputindo
- Jihad dkk.(2012). *Evaluasi Pembelajaran*.Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Kartika Islammi, I. (2017). *Memahami Dan Memfasilitasi Keberagaman Karakteristik Individu Melalui Gaya Belajar Yang Beragam*.
- Kemendikbud,(2014).*Permendikbud No. 57 Tahun 2014*. Jakarta : Kemendikbud RI
- Kemendikbud.(2018). *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta : Kemendikbud RI
- Kusumastuti, E. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Seni Tari Terpadu Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 7–16. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.858>
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kustandi, Cecep. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Komara, Endang. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Penerbit Refika Aditama.
- Malabay. (2016). *Pemanfaatan Flowchart Untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis*. *Jurnal Ilmu Komputer*, 12(1), 21–26.
- Miftah, M. (2018). *Pengembangan Dan Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran Interaktif*. *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan Dan IPTEK*, 14(2), 147–156. <https://doi.org/10.33658/jl.v14i2.117>
- Muhali, M. (2019). *Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21*. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Muryanto.(2019).*Mengenal Seni Tari Indonesia*. Semarang: Alprin Finishing

- Mustadi, A., Zubaidah, E., Sumardi, D., Pendidikan, J., Dasar, S., Wahyuningsih, Y., Kusnadi, U., & Firdaus, F. M. (2019). Copy Song for Children Character Based on Valuation. *Cakrawala Pendidikan*, 2(229), 49–60. <https://doi.org/10.21831/cp.v35i3.10578>
- Mutyarningsih, Endang. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, cetakan ke-36*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Nugroho.(2015). *10 Besar Tarian Daerah di Indonesia*. Jakarta : Multi Kreasi Satudelapan
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Permana, Eka .(2011). *Langgam Budaya Betawi*. Depok : FIB UI
- Pribadi.(2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Punya, M., & Koehler, M. J. (2006). *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge Related papers. The Development of Technological Pedagogical Content Knowledge in a Design Seminar*, 108(6), 1017–1054.
- Padmo, D. (2006). *Media Komunikasi dan Informasi dalam Pendidikan Tinggi Jarak Jauh*. Universitas Terbuka.
- Purnama, S. (2010). *Elemen Warna Dalam Pengembangan*. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 113–130.
- Rahmadi, I. F. (2019). *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21*. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-7>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). *Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia*. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research*. Lawrence. USA: Erlbaum Associate
- Riduwan. 2016. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Rifayanti, R., Azizah, F., Nahrussalwa, N., & ... (2016). *Tari Enggang Sebagai Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri*. *Psikostudia: Jurnal ...*, 5(2). <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/PSIKO/article/view/2286>

- Rusdi, M. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Safaat, Nazruddin h. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis android*. Bandung : Penerbit Informatika Bandung.
- Sekarningsih, dkk. (2006). *Pendidikan Seni Tari dan Drama*. Bandung : UPI Press
- Setiawati, P. (2018). *Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penyedia Lowongan Pekerjaan Yang Direkomendasi Berdasarkan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (Skni)*. *JIK: Jurnal Ilmu Komputer*, 3(2), 136–147.
- Siswandi, Yoyok. (2006). *Pendidikan Seni Budaya*. Jakarta: Yudhistira
- Siyoto, S. dan Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing
- Sustiawati, N. L., Suryatini, N. K., & Mayun Artati, A. A. A. (2018). *Pengembangan Desain Pembelajaran Seni Tari Di Sekolah Dasar Berbasis Localgenius Knowledge Berpendekatan Integrated Learning*. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(1), 128. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i1.322>
- Subekti, Ari. (2008). *Keragaman Tari Nusantara*. Klaten : PT Macanan Jaya Cemerlang
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Supardi, Yuniar. (2014). *Semua Bisa Menjadi Programmer Android – Case Study* Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Supriyadi. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Jaya Ilmu.
- Susilo, J., Anitah, S., & Yamtinah, S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Virtual dan Interaktif untuk Mensimulasikan Instalasi Jaringan Listrik di SMK 2 Surakarta Prosiding Seminar Pendidikan Nasional*. *Jurnal FKIP*, 1(1), 104–117.
- Syabri, K. I., & Elfizon. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 95–99. <http://jpte.ppj.unp.ac.id/index.php/JPTE/article/view/43>
- Syahrial. (2013). *Guna Dan Fungsi Tari Piring Padang Magek Sumatera Barat*. *Greget*, 12(2), 128–142. <http://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/Ekspresi/article/view/70/59>
- Trianingsih, R., Mendidik, P. P., & Ibtida, A. (2016). *Pengantar Praktik Mendidik*. 3 (2): 197-211. 3(2), 197–211.

Wulansari, N., Sendratasik, J., Bahasa, F., & Negeri, U. (2016). *Eksistensi Tayub Manunggal Laras Desa Sriwedari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Ngawi*. *Jurnal Seni Tari*, 5(1), 1–9.

Wahid, Abdul.(2018).*Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*. *Jurnal ISTIQRA*, 5(2)

Yazdi, M. (2012). *E-learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi*. *Jurnal Ilmiah Foristek*, 2 (1).