

228/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/29/Agustus/2022

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
AUGMENTED REALITY MEMORY CARD GAME MATERI  
KERAGAMAN ALAT MUSIK TRADISIONAL DAN LAGU DAERAH  
INDONESIA PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS 4 SD**

(Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran berdasarkan Metode *Design and  
Development*)

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar  
sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

**Fuji Rahmannisa**

**1800440**

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

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*AUGMENTED REALITY MEMORY CARD GAME* MATERI  
KERAGAMAN ALAT MUSIK TRADISIONAL DAN LAGU DAERAH  
INDONESIA PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS 4 SD**

oleh  
Fuji Rahmannisa  
1800440

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Fuji Rahmannisa  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Oktober 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

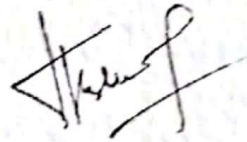
FUJI RAHMANNISA

1800440

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*AUGMENTED REALITY MEMORY CARD GAME* MATERI  
KERAGAMAN ALAT MUSIK TRADISIONAL DAN LAGU DAERAH  
INDONESIA PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS 4 SD

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd.

NIP. 196008011986031002

Pembimbing II,



Yusuf Tri Herlambang, M.Pd.

NIP. 920200819900323101

Mengetahui,

Ketua Prodi S-1 PGSD

UPI Kampus Cibiru



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP. 197001172008122001

## ABSTRAK

Penelitian desain dan pengembangan ini difokuskan untuk merancang dan membangun media pembelajaran berupa kartu permainan *Memory Card Game* dan aplikasi android berbasis *Augmented Reality* pada materi keragaman alat musik tradisional dan lagu daerah Indonesia di kelas 4 Sekolah Dasar. Desain penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini melibatkan partisipan yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media sebagai validator; serta 1 orang guru dan 11 orang siswa untuk memberikan respon dalam penggunaan media. Media pembelajaran yang dibangun diharapkan dapat menjadi sarana bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran mengenai keragaman alat musik tradisional dan lagu daerah Indonesia agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Hasil penilaian ahli materi yaitu 89,28% dalam kategori Sangat Layak, penilaian ahli bahasa yaitu 92,7% dalam kategori Sangat Layak, penilaian ahli media yaitu 76,38% dalam kategori Layak. Hasil penilaian media oleh guru yaitu 81,07% dalam kategori Layak, penilaian dari siswa yaitu 81,62% dalam kategori Layak. Berdasarkan data yang didapatkan, media pembelajaran berbasis *Augmented Reality Memory Card Game* layak digunakan dalam pembelajaran keragaman alat musik tradisional dan lagu daerah Indonesia pada pembelajaran IPS. Rekomendasi dari penelitian ini adalah penyesuaian pembuatan media pembelajaran agar mendapatkan hasil yang maksimal.

**Kata Kunci:** *Augmented Reality, Memory Card Game, Desain dan Pengembangan, Keragaman Budaya, Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*

**DESIGN AND DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON  
AUGMENTED REALITY MEMORY CARD GAME IN MATERIAL OF  
DIVERSITY OF INDONESIAN TRADITIONAL MUSICAL INSTRUMENTS  
AND LOCAL SONG IN SOCIAL SCIENCE LEARNING IN CLASS 4TH  
ELEMENTARY SCHOOL**

Fuji Rahmannisa

1800440

**ABSTRACT**

*This design and development research is focused on designing and building learning media in the form of Memory Card Game cards and Augmented Reality-based android applications on the diversity of traditional musical instruments and Indonesian folk songs in grade 4 Elementary School. This research design uses the ADDIE model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This study involved participants, namely material experts, linguists, and media experts as validators; and 1 teacher and 11 students to provide responses in the use of media. The learning media built is expected to be a means for teachers to deliver learning materials about the diversity of traditional musical instruments and Indonesian folk songs to make it easier for students to understand. The results of the material expert's assessment were 89.28% in the Very Good category, the linguist's assessment was 92.7% in the Very Good category, the media expert's assessment was 76,38% in the Good category. The results of the media assessment by the teacher are 81,07% in the Very Good category, the assessment from students is 81,62% in the Very Good category. Based on the data obtained, learning media based on Augmented Reality Memory Card Game is feasible to use in learning the diversity of traditional musical instruments and Indonesian folk songs in social studies learning. The recommendation from this research is to adjust the making of learning media in order to get maximum results.*

**Keywords:** *Augmented Reality, Memory Card Game, Design and Development, Cultural Diversity, Social Studies Learning in Elementary Schools*

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>2</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	<b>2</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	<b>8</b>
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	<b>9</b>
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	<b>9</b>
<b>1.5 Struktur Organisasi Skripsi</b> .....	<b>10</b>
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>12</b>
<b>2.1 Konsep Media Pembelajaran</b> .....	<b>12</b>
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	12
2.1.2 Urgensi Media Pembelajaran .....	13
2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	14
2.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	17
<b>2.2 Konsep <i>Augmented Reality Memory Card Game</i></b> .....	<b>19</b>
2.2.1 Pengertian <i>Augmented Reality</i> .....	19
2.2.2 Cara Kerja <i>Augmented Reality</i> .....	20
2.2.3 Jenis-jenis <i>Augmented Reality</i> .....	22
2.2.4 Urgensi <i>Augmented Reality</i> dalam Pendidikan .....	23
2.2.5 Definisi <i>Memory Card Game</i> .....	26
<b>2.3 Konsep Pembelajaran IPS</b> .....	<b>26</b>
2.3.1 Pengertian Pembelajaran IPS .....	26
2.3.2 Orientasi Pembelajaran IPS .....	27
2.3.3 Teori Belajar.....	30
2.3.4 Keragaman Budaya Indonesia.....	32

<b>2.4</b>	<b>Karakteristik Peserta Didik di Sekolah Dasar</b> .....	<b>54</b>
2.4.1	Karakteristik Perkembangan Fisik dan Motorik .....	55
2.4.2	Karakteristik Perkembangan Psikologis (Sosial dan Emosi) .....	56
2.4.3	Karakteristik Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar .....	56
2.4.4	Motivasi Belajar Peserta Didik .....	57
<b>2.5</b>	<b>Kerangka Berpikir</b> .....	<b>59</b>
<b>2.6</b>	<b>Penelitian Relevan</b> .....	<b>61</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....		<b>63</b>
<b>3.1</b>	<b>Metode Penelitian</b> .....	<b>63</b>
<b>3.2</b>	<b>Metode Pengembangan Media</b> .....	<b>65</b>
3.2.1	Tahap Analisis (Analysis) .....	65
3.2.2	Tahap Perancangan (Design) .....	66
3.2.3	Tahap Pengembangan (Development) .....	67
3.2.4	Tahap Implementasi (Implementation) .....	68
3.2.5	Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	69
<b>3.3</b>	<b>Partisipan dan Tempat Penelitian</b> .....	<b>69</b>
3.3.1	Partisipan Penelitian .....	69
3.3.2	Tempat Penelitian.....	70
<b>3.4</b>	<b>Pengumpulan Data</b> .....	<b>70</b>
3.4.1	Instrumen Pengumpulan Data .....	70
3.4.2	Teknik Pengumpulan Data .....	79
<b>3.5</b>	<b>Teknik Analisis Data</b> .....	<b>80</b>
3.5.1	Reduksi Data .....	81
3.5.2	Penyajian Data.....	81
3.5.3	Penarikan Kesimpulan.....	82
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b> .....		<b>83</b>
<b>4.1</b>	<b>Temuan</b> .....	<b>83</b>
4.1.1	Rancangan Media Pembelajaran Materi Keragaman Alat Musik Tradisional dan Lagu Daerah Indonesia berbasis <i>Augmented Reality</i> <i>Memory Card Game</i> .....	83
4.1.2	Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	127
4.1.3	Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	144

<b>4.2 Pembahasan .....</b>	<b>147</b>
4.2.1 Rancangan Media Pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality Memory Card Game</i> .....	147
4.2.2 Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality Memory Card Game</i> .....	148
4.2.3 Respon Guru dan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality Memory Card Game</i> .....	152
4.2.4 Kebaruan Produk Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality Memory Card Game</i> .....	153
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>154</b>
<b>5.1 Simpulan .....</b>	<b>154</b>
5.1.1 Simpulan Umum .....	154
5.1.2 Simpulan Khusus .....	154
<b>5.2 Implikasi .....</b>	<b>156</b>
<b>5.3 Rekomendasi .....</b>	<b>157</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>158</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>169</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Beberapa Lagu Daerah di Indonesia .....	36
Tabel 2.2 Alat Musik Daerah di Indonesia .....	43
Tabel 3.1 Pengumpulan Data dan Teknik yang Digunakan.....	71
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	72
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	73
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	76
Tabel 3.5 Kisi-kisi Pedoman Wawancara .....	76
Tabel 3.6 Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Siswa.....	78
Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Kelayakan .....	81
Tabel 4.1 Kompetensi Inti Kelas 4 Sekolah Dasar .....	84
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Capaian Indikator .....	85
Tabel 4.3 Rangkuman Materi Alat Musik Tradisional dan Lagu Daerah .....	86
Tabel 4.4 Perangkat Lunak Pendukung .....	89
Tabel 4.5 Spesifikasi Laptop.....	90
Tabel 4.6 Spesifikasi Kertas.....	90
Tabel 4.7 Keterangan Simbol pada Flowchart.....	96
Tabel 4.8 Storyboard Aplikasi kebyAR .....	99
Tabel 4.9 Desain Interface Aplikasi.....	107
Tabel 4.10 Desain Kartu Display .....	111
Tabel 4.11 Desain Kartu Aksi .....	114
Tabel 4.12 Identitas Validator.....	138
Tabel 4.13 Revisi Media Pembelajaran Komentar Ahli .....	144

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Marker Architecture Block Diagram.....	20
Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	55
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir .....	60
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian Desain dan Pengembangan .....	63
Gambar 3.2 Tahapan Model ADDIE .....	65
Gambar 4.1 Flowchart Halaman Utama.....	92
Gambar 4.2 Flowchart Halaman Tim Pengembang.....	93
Gambar 4.3 Flowchart Halaman KD (Kompetensi Dasar) .....	93
Gambar 4.4 Flowchart Halaman Informasi Aplikasi Pendukung .....	94
Gambar 4.5 Flowchart Halaman Petunjuk Penggunaan .....	94
Gambar 4.6 Flowchart Halaman Materi.....	94
Gambar 4.7 Flowchart Halaman Kamera AR .....	95
Gambar 4.8 Flowchart Halaman Kuis.....	95
Gambar 4.9 Flowchart Halaman Keluar .....	95
Gambar 4. 10 Wireframe Scene Splash Screen .....	97
Gambar 4. 11 Wireframe Scene Halaman Utama.....	97
Gambar 4. 12 Wireframe Scene Tim Pengembang.....	97
Gambar 4.13 Wireframe Scene KD .....	97
Gambar 4.14 Wireframe Scene Info Apk Pendukung .....	97
Gambar 4.15 Wireframe Scene Petunjuk Penggunaan .....	97
Gambar 4.16 Wireframe Scene Materi .....	98
Gambar 4.17 Wireframe Scene Kamera AR.....	98
Gambar 4.18 Wireframe Scene Kuis .....	98
Gambar 4.19 Wireframe Scene KD .....	98
Gambar 4.20 Wireframe Scene Keluar .....	98
Gambar 4.21 Desain Kartu di MediBang Paint Pro .....	119
Gambar 4.22 Logo Media Pembelajaran .....	120
Gambar 4.23 Desain Kartu di MediBang Paint Pro .....	121
Gambar 4.24 Proses Desain Kartu Lagu Daerah .....	122
Gambar 4.25 Pembuatan Asset Tombol di Figma .....	122
Gambar 4.26 Desain Interface Aplikasi di Figma.....	125

Gambar 4.27 Pembuatan Objek 3D di Blender.....	126
Gambar 4.28 Pembuatan Database .....	128
Gambar 4.29 Pengunduhan Database .....	128
Gambar 4.30 Pembuatan New Project di Unity .....	128
Gambar 4.31 Pengaturan Build Settings .....	129
Gambar 4.32 Pengaturan Player Settings.....	129
Gambar 4.33 Pengaturan Splash Screen .....	130
Gambar 4.34 License Key di Vuforia .....	131
Gambar 4.35 License Manager .....	131
Gambar 4.36 Folder-folder di Assets .....	132
Gambar 4.37 Folder Scene.....	132
Gambar 4.38 Pengaturan Background .....	132
Gambar 4.39 Pengaturan Tombol .....	133
Gambar 4.40 Script untuk scene Halaman Utama .....	133
Gambar 4.41 Pengaturan Pindah Scene .....	133
Gambar 4.42 Tombol Home dan Pengaturannya.....	134
Gambar 4.43 Script “UrlButton”.....	134
Gambar 4.44 Target Object pada Image Target.....	135
Gambar 4.46 Pengaturan Tombol Pilihan Jawaban .....	136
Gambar 4.47 Penempatan Script pada Tombol Pilihan Jawaban .....	136
Gambar 4.48 Script Pengolah Soal .....	137
Gambar 4.49 Pengaturan Identification .....	137
Gambar 4.50 Build Settings .....	138
Gambar 4.51 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	139
Gambar 4.52 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	141
Gambar 4.53 Hasil Penilaian Ahli Media .....	142
Gambar 4.54 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli .....	143
Gambar 4.55 Perolehan Akumulasi Skor Angket Penilaian Guru.....	145
Gambar 4.56 Rekapitulasi Penilaian oleh Siswa.....	146
Gambar 4.57 Kartu Permainan.....	148
Gambar 4.58 Mock up Aplikasi .....	149

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN 1.....</b>	<b>170</b>
Surat Keputusan Direktur.....	171
Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian .....	172
<b>LAMPIRAN 2.....</b>	<b>173</b>
Lembar Persetujuan Instrumen Penelitian .....	174
Angket Validator Ahli Materi .....	175
Angket Validator Ahli Materi Bahasa.....	183
Angket Validator Ahli Materi Media.....	187
Angket Respon Guru.....	192
Angket Respon Siswa .....	196
Dokumentasi .....	218
<b>LAMPIRAN 3.....</b>	<b>219</b>
Materi Lagu Daerah .....	220
Materi Alat Musik Tradisional.....	223
Desain Kartu Permainan .....	230
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	243
Garis Besar Program Media (GBPM) .....	249
<b>LAMPIRAN 4.....</b>	<b>252</b>
Hasil Penilaian Ahli Materi.....	253
Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	253
Hasil Penilaian Ahli Media .....	254
Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli .....	254
Perolehan Akumulasi Skor Angket Penilaian Guru .....	254
Rincian Penilaian dari Siswa.....	255
Rekapitulasi Penilaian oleh Siswa .....	257
<b>LAMPIRAN 5.....</b>	<b>258</b>
Buku Bimbingan Skripsi .....	259
Form Perbaikan Skripsi.....	260
Riwayat Peneliti .....	261

## DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, A., & Nurmaylany, M. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 346–352.
- Admin Dikbud Banten. (Tanpa Tahun). *Alat Musik Kesenian Dogdog Lojor Banten*. Online: <https://dindikbud.bantenprov.go.id/index.php/artikel/249-alat-musik-kesenian-dogdog-lojor-banten.html>.
- Afifah, S. N. (2017). Impelentasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTsN Malang 1. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(2), 169-177
- Ahmad, F. & Mustika, D. (2021). Problematika Guru dalam Menerapkan Media Pembelajaran Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 5(4), 2008-2014. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1056>
- Ahmadian, H. & Safwanda, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Lagu Daerah di Indonesia Berbasis Android. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(2): 80-89.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya Pendidikan bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66-72.
- Altinpulluk, H. (2019). Determining the trends of using augmented reality in education between2006-2016. *Education and Information Technologies*, 24(2), 1089-1114.
- Amsari, D. & Mudjiran. (2018). Implikasi Teori Belajar E. Thorndike (Behavioristik) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu*, 2(2),52-60.
- Anggun, T. G. (2016). SALUANG. [Online]. URL: [https://www.sumbarprov.go.id/home/news/9281-saluang.html#:~:text=Saluang%20adalah%20alat%20musik%20tradisional,a tau%20\(Schizostachyum%20branchycaldium%20Kurz](https://www.sumbarprov.go.id/home/news/9281-saluang.html#:~:text=Saluang%20adalah%20alat%20musik%20tradisional,a tau%20(Schizostachyum%20branchycaldium%20Kurz).
- Anidar, J. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif serta Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal At-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami*, 3(2), 8-16.
- Anugrah, A. & Ruhama, S. (2018). *Pembuatan Aplikasi Augmented Reality sebagai Pengenalan Alat Musik Tradisional Gambus, Tehyan, Kolintang Berbasis Android*.
- Aprilinda, Y. dkk. (2020). Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Sistem Informasi dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia, dan Informatika)* 11(2), 124-133.

- Arief, U. M., Wibawanto, H., & Nastiti, A. L. (2019). *Membuat Game Augmented Reality (AR) dengan Unity 3D*. Andi (Anggota IKAPI).
- Ariesta, F. W. (2019). NILAI MORAL DALAM LIRIK DOLANAN CUBLAK-CUBLAK SUWENG. *Jurnal Ilmu Budaya*, 7(2), 188-192.
- Arikunto, S., & Cepi Abdul Jabar, S. (2009). *buku cepi - Copy.pdf*.
- Ariyana, Y., Bestary, R., & Mohandas, R. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2019a). *Media Pembelajaran (21st ed.)*. PT Rajagrafindo Persada.
- Asman, R. (2019). *Etimologi Serune Kalee Aceh*. [Online]. URL: <https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/rudiasman7261/5d82f3460d8230357256b9a2/etimologi-serune-kalee-aceh>.
- Audie, N. (2019). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586-595.
- Aydođdu, F. Kelpšiene, M. (2021). Uses of Augmented Reality in Preschool Education. *International Technology and Education Journal*, 5(1), 11-20.
- Azi, F. B. & Gündüz, Ş. (2020). Effects of Augmented Reality Application on Academic Success and Course Attitudes in Social Studies. *Shanlax International Journal of Education*, 8(4), 27-32.
- Azima, N. S., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh Masuknya Budaya Asing Terhadap Nasionalisme Bangsa Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7491-7496.
- Bakhrudin, M. Shoffa, S. Holisin, I. Ginting, S. Fitri, A. Lestari, I. W. Pudyastuti, Z. E. Zainuddin, M. Alam, H. V. Kurniawati, N. (2021). *Strategi Belajar Mengajar*. CV. Agrapana Media.
- Buchner, J., & Zumbach, J. (2018). Promoting intrinsic motivation with a mobile augmented reality learning environment. Dalam A. Sanchez, & P. Isaias (Eds.), *Proceedings of the 14th Intl. Mobile Learning Conference* (hlm. 55-61). Lisbon, PT: IADIS.
- Cindy. (2022). *Tujuh Alat Musik Tradisional Khas Bengkulu*. [Online]. URL: <https://www.bengkulunews.co.id/amp/tujuh-alat-musik-tradisional-khas-bengkulu>.

- Creswell, J. W. (2016). *Research Design (4th ed.)*. Pustaka Pelajar.
- Darno & Budiarti, M. (2020). Reaktualisasi Gamelan Krumpyung bersama MGMP Seni Budaya Kabupaten Purbalingga. *Abdi Seni Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(1), 1-20.
- Dewi, D. A. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249-5257.
- Düzyol, E. Yıldırım, G. Özyılmaz, G. (2022). Investigation of the Effect of Augmented Reality Application on Preschool Children's Knowledge of Space. *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 5(1), 190-2043.
- Efendi, M.Y. Luthfi, I. Utami, I. W. P. Jati, S. S. P. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH AUGMENTED REALITY CARD (ARC) BERBASIS PADA POKOK MATERI PENINGGALAN KERAJAAN SINGHASARI UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X KPR 1 SMK NEGERI 11 MALANG. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 176-187.
- Ellis, T. J., & Levy, Y. (2010, June). A guide for novice researchers: Design and development research methods. In *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)* (Vol. 10, No. 10, pp. 107-117).
- Elmira, P. (2021). *Makna Lagu Daerah Sumatera Barat, Kampuang Nan Jauh di Mato*. [Online]. URL: <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/4700283/makna-lagu-daerah-sumatra-barat-kampuang-nan-jauh-di-mato>.
- Erbaş, C & Atherton, S. (2020). A Content Analysis of Augmented Reality Studies Published in 2017. *Journal of Learning and Teaching in Digital Age*, 5(1), 7-15.
- Ersoy, Hasan, et al. (2016). "Motivation and Success with Augmented Reality: An Experimental Study." *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 5(1), 39-44.
- Fatimah, S. Setiawan, W. Junaeti, E. Surur, A. S. (2019). Development of Smart Content Model-based Augmented Reality to Support Smart Learning. *Journal of Science Learning*, 2(2), 65-70.
- Fatria, F. & Ginting, L. S. D. B. (2018). Sosialisasi Lagu Nusantara sebagai Upaya Menumbuhkan Karakter Cinta Tanah Air. *Prosiding Seminar Nasional Hari Pengabdian 2018*, 85-93.
- Gunawan. (2021). *Arti Lagu Tenggang-tenggang Lopi*. [Online]. URL: <https://www.sekitarmusik.com/2021/11/arti-lagu-tenggang-tenggang-lopi.html?m=11>.

- Hamid, M. A., dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hamidiyah, Y. K. & Yermiandhoko, Y. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* BERBASIS ANDROID MATERI KERAGAMAN RUMAH ADAT KELAS IV SEKOLAH DASAR. *JPGSD*, 8(5), 928-938.
- Handayani, N. A. C. (2022). *Ada Makna di Balik Suwe Ora Jamu, Liriknya Singkat, tapi Punya Arti Mendalam*. [Online]. URL: <https://sulsel.suara.com/2022/03/15/16/1527/ada-makna-di-balik-suwe-ora-jamu-liriknya-singkat-tapi-punya-arti-mendalam?page=2>.
- Handayani, R. (2020). *Makna Sam Bumi Ruwa Jurai, Berikut Lirik Lagu dan Terjemahannya*. [Online]. URL: <https://www.google.com/amp/s/sepurtarlampung.pikiran-rakyat.com/kabar-lampung/amp/pr-971047111/makna-sam-bumi-ruwa-jurai-berikut-lirik-lagu-dan-terjemahannya..>
- Hayati, F. Neviyarni. Irdamurni. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809-1815.
- Hendriyana. Fuada, S. Pradeka, D. (2022). Kenal Hardware: Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Komputer Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis Android. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 4(1), 247-255.
- Herlambang, Y. T. (2018). *Pedagogik Telaah Kritis Ilmu Pendidikan Dalam Multiperspektif*. Ksatria Siliwangi.
- Insani, F. D. (2019). Teori Belajar Humanistik Abraham Maslow dan Carl Rogers serta Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *As-Salam*, 8(2), 209-230.
- Ismaeel, D. A. Mulhim, E. N. A. (2019). Influence of Augmented Reality on the Achievement and Attitudes of Ambiguity Tolerant Intolerant Students. *International Education Studies*, 12(3), 59-70.
- Kaba. Warsito. Sarpono. (2020). Identifikasi Aspek Gelombang Bunyi keluaran Alat Musik Sasando Tradisional dan Sasando Elektrik. *Jurnal Fisika: Fisika Sains dan Aplikasinya*, 5(2), 100-107.
- Khaulani, F. S, Neviyarni. Murni, I. (2019). Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar"*, 8 (1), 51-59.
- Kristanto, L. R. Prestillano, J. Prasida, T. A. S. (2019). Perancangan *Card Game* Mengenal Plastik untuk Anak Usia 9-12 Tahun dengan Mekanik *Memory*. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(2), 291-306.



- Kurniawan, A. (2018). Analisis Musik Bawakng Dayak Kanayatn di Pahauman Kalimantan Barat. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(10), 1-11.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat (1st ed.)*. Kencana.
- Kusumawardani, S. & Aulia, N. N. (2020). Analisis Keterampilan Bermain Alat Musik Angklung pada Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1), 116-120. <https://doi.org/10.24176/re.v11i1.4975>.
- Lesmana, A. (2018). *Alat Musik Tradisional-Kecapi Mandar*. Online: <http://wadaya.rey1024.com/budaya/detail/alat-musik-tradisional-kecapi-mandar>.
- Liu, X. Sohn, Y. H. Park, D. W. (2018). *International Journal of Applied Engineering Reasearch*, 13(21), 15068-15071.
- Lorena Br Ginting, S., & Sofyan, F. (2018). Aplikasi pengenalan alat musik tradisional Indonesia menggunakan metode based Marker Augmented Reality berbasis Android. *Majalah Ilmiah Unikom*, 15(2), 139-154.
- Lubis, S. I. Mujib, & A. Siregar, H. (2018). Eksplorasi Etnomatematika pada Alat Musik Gondrang Sambilan. *Edumatika Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 1-10. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v1i2.246>.
- Lubis, A. M. & Rambe, A. Pengembangan Bahan Ajar Fisika Bervasis *Discovery Learning* Berbantuan Teka-teki Silang. *RISTEKDIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(1), 104-109.
- Marisa, dkk. (2017). *Komputer dan Media Pembelajaran*. Penerbit Universitas Terbuka.
- Mahendra, B. (2021). Pembelajaran Alat Musik Panting dengan Pendekatan Tanganada dan *Tablature*. *Pelataran Seni*, 6(1), 42-55. DOI: <http://dx.doi.org/10.20527/jps.v6i1.11413>.
- Mahoney, D. (2018). *Lean Learning Using the ADDIE Model*. American Society for Training and Development.
- Maulana, I. Asrowi. & Suryani, N. (2020). The Use of Mobile-Based Augmented Reality In Science Learning To Improve Learning Motivation. *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 3(3), 363-371.
- Meiskhe. (2021). *6 Ragam Alat Musik Gendang Nusantara dan Cara Memainkanya*. [Online]. URL: <https://www.google.com/amp/s/www.orami.co.id/magazine/amp/alat-musik-gendang>.

- Muda, S. R., Mustofa, Y. A., Panna, S. S. (2022). Pengenalan Alat Musik Tradisional Gorontalo (Polopalo) Berbasis Android. *JURNALBALOK – BanthayoLo Komputer*, 1(1), 1-7.
- Mukti, F. D. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) DI KELAS V MI WAHID HASYIM. *Elementary*, 7(2), 299-322.
- Mustafa, P. S. & Roesdiyanto. (2020). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme melalui Model PAKEM dalam Permainan Bolavoli pada Sekolah Menengah Pertama. *Jendela Olahraga*, 6(1), 50-65.
- Mustika, M. & Termawut, R. (2022). Membangun TPACK Guru IPS melalui Moodle berbasis Blended Learning dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(2), 313-323.
- Nabila, D. R. M. & Saun, S. (2018). *USING MEMORY CARD GAME IN TEACHING VOCABULARY TO YOUNG LEARNERS*. *Journal of English Language Teaching*, 7(3), 445-452.
- Nadziroh, Chairiyah, & Pratomo, W. (2018). Hak Warga Negara dalam Memperoleh Pendidikan Dasar di Indonesia. *Trihayu: Jurnal Pendidikan ke-SD-an*, 4(3), 400-405.
- Novitasari, C. (2022). *16+ Lagu Daerah Bengkulu dengan Lirik dan Maknanya*. [Online]. URL: <https://pelajarindo.com/lagu-daerah-bengkulu/>.
- Nucifera, P. (2018). Analisis Semantik Kognitif pada Lirik Lagu Daerah Aceh Bungong Jeumpa. *Jurnal Samudra Bahasa*, 1(2), 35-41.
- Nugraha, A. K. E. (2022). *11 Alat Musik Tradisional Sulawesi Selatan dengan Keberagaman Suku-Budaya*. [Online]. <https://www.detik.com/sulsel/budaya/d-6030278/11-alat-musik-tradisional-sulawesi-selatan-dengan-keberagaman-suku-budaya>.
- Nuraisyah, S. Sumardi. Giyartini, R. Muharram, M. R. W. (2021). Rancangan Prototipe Flashcard Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Rumah Adat Jawa Barat di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 113-124.
- Nurhadi. (2019). Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(1), 77-95.
- Nurhayati, N., Nadya, N. L., & NISPFI, M. L. (2021). *Mengungkap Realitas Sosial di Balik 'Yok Miak' dan 'Men Sahang La Mira'*. [Online]. URL: <https://repository.unsri.ac.id/60239/>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171-187.

- Nurmeta, I. K., Irmawati, Simbolon, R., & Khairani, Z. Z. (2021). Analisis Lagu Cingcangkeling. *Khulasah: Islamic Studies Journal*, 3(1), 61-73.
- Nusantara, Kisah. (2016). *Lirik Lagu Dek Sangke Sumatera Selatan*. [Online]. URL: <https://lagudaerah.id/dek-sangke/>.
- Pakpahan, R. & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 4(2), 30-36.
- Parawangsa, E. Dinarti, N. S. Arifin, M. H. & Wahyuningsih, Y. (2022). Strategi Pembelajaran IPS di SD Kelas Awal Berbasis *Learning Skill*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4089-4094.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Porter, M. E. Heppelmann, J. E. (2019). Why Every Organization Needs an Augmented Reality Strategy. *HBR'S 10 MUST READS: The Definitive management ideas of the year from Harvard Business Review* (hlm. 85-108). Harvard Business School Publishing Corporation.
- Pramudita, M. (2016). *Pembelajaran Lagu Daerah dalam Menanamkan Apresiasi Siswa*.
- Prehanto, A. Aprilyy, N. M. Merliana, A. Nurhazanah, M. (2021). Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 32-38.w
- Pristiangga. (2019). *Mengenal Berbagai Macam Alat Musik Jawa Timur*. [Online]. [https://percepat.com/alat-musik-jawa-timur/#Terompet\\_Reog](https://percepat.com/alat-musik-jawa-timur/#Terompet_Reog).
- Purba, R. A. dkk. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Putri, V. K. M. (2021a). *Benda, Alat Musik Tradisional Lampung*. [Online]. URL: <https://www.google.com/amp/s/amp.kompas.com/skola/read/2021/05/06/120126469/mengenal-alat-musik-gendang-panjang-kepulauan-riau>.
- Putri, V. K. M. (2021b). *Mengenal Alat Musik Gendang Panjang, Kepulauan Riau*. [Online]. URL: <https://www.google.com/amp/s/amp.kompas.com/skola/read/2021/05/07/143606769/bende-alat-musik-tradisional-lampung>.
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65-74.

- Rahman. (2015). *Pengertian dan Tujuan Pendidikan di Sekolah Dasar*. [Online]. URL: <https://disdik.bekasikab.go.id/berita-pengertian-dan-tujuan-pendidikan-di-sekolah-dasar.html#:~:text=Sedangkan%20tujuan%20pendidikan%20sekolah%20dasar,sikap%20budi%20pekerti%20terhadap%20sesama>.
- Rai, I. W. (2020). Tifa di tanah Papua dalam Perspektif Etnomusikologi. *Jurnal Arkeologi Papua*, 12(2), 115-132.
- Rai, I. W. (2021). *Penciptaan Karya Seni Berbasis Kearifan Lokal Papua*. Penerbit Aseni (Anggota IKAPI Pusat).
- Ramadhanti. (2021). 17 Jenis Alat Musik Tradisional Sumatera Utara. [https://www.pinhome.id/blog/alat-musik-sumatera-utara-2/#9\\_Gordang\\_Sambilan](https://www.pinhome.id/blog/alat-musik-sumatera-utara-2/#9_Gordang_Sambilan).
- Raodah. (2019). Eksistensi dan Dinamika Pertunjukan Musik Tradisional Mandar di Kabupaten Polman Sulawesi Barat The Existence and The Dynamics of Mandar Traditional Music Performance in Polman Regency, West Sulawesi. *WALASUJI*, 10(2), 269-285. DOI: 10.36869/wjsb.v10i2.8.
- Resna, I K. (2018). *PARADIGMA PENDIDIKAN BERMUTU BERBASIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN*. Denpasar: Jayapangus Press.
- Richey, R., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. L. Erlbaum Associates. <https://books.google.co.id/books?id=AW8jvKjJX34C>
- Riduwan. (2018). *Dasar-dasar Statistika*. Alfabeta.
- Riyanti, D., Irfani, S. & Prasetyo, D. (2022). Pendidikan Berbasis Budaya Nasional Warisan Ki Hajar Dewantara. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 345-354.
- Roy, L. (2015). Indigenous Cultural Heritage Preservation: A View Essay with Ideas for the Future. *IFLA Journal*, 41(3), 192-203. <https://doi.org/10.1177/0340035215597236>.
- Rusdi, M. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru) (2nd ed.)*. PT Rajagrafindo Persada.
- Sa'diyah, M. K., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan Mengenai Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7704-7710.
- Saputra, V. H. (2021). Komik Berbasis Scientific sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *SJME (Supremum Journal of Mathematic Education)*, 5(1), 85-96. DOI:10.35706/sjme.v5i1.4514.

- Sari, M. Z., Rahman, Fahrozy, F. P. N., & Fitriyani, Y. (2021). Analisis Unsur Pdagogik dalam Lagu Daerah Manuk Dadali pada Mahasiswa Baru PGSD Kab. Kuningan. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(2), 182-190.
- Sari, F., Linda, R., & Rusmiyanto, E. (2018). Pemanfaatan Tumbuhan yang Digunakan dalam Pembuatan Alat Musik Tradisional Khas Suku Dayak di Kota Pontianak dan Sekitarnya. *Protobiont*, 7(2), 55-65.
- Sari, P. (2021). *Indahnya Alat Musik Gambus Khas Riau, Akulturasi Budaya Indonesia dan Timur Tengah*. [Online]. URL: <https://www.google.com/amp/s/id.theasianparent.com/gambus/amp>.
- Sarnoto, A. Z. (2015). Teori Belajar Kognitif Perspektif Al-Qur'an. *PROFESI*, 4(2), 1-10.
- Setiana, N. (2014). PEMBELAJARAN IPS TERINTEGRASI DALAM KONTEKS KURIKULUM 2013. *Eduhumaniora*, 6(2), 95-108.
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Budaya. *SIMBOLIKA*, 4(1), 62-72.
- Setiawan, I. (2021). Aransemen Lagu Soleram oleh Josu Elberdin (Tinjauan Aransemen Paduan Suara). *Repertoar*, 1(2), 302-319.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (4th ed.)*. Kencana.
- Sinaga, F. S. S. (2016). *Musik Thrunthung sebagai Ekspresi Masyarakat Warangan*.
- Sirakaya, M. & Sirakaya, D. A. (2018) "The Effect of Augmented Reality Use in Science Education on Attitude and Motivation." *Kastamonu Education Journal*, 26(3), 887-896.
- Subiyakto, B. & Abbas, E. W. (2020). *Strategi Pembelajaran IPS: Konsep dan Aplikasi*. Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Sudarmayana, I. G. A. Kesiman, M. W. A. & Sugihartini, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality Book* Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI- SD Negeri 4 Suwug. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika(KARMAPATI)*, 10(1): 38-49.
- Sugiarta, I. M. Mardana, I. B. P. Adiarta, A. Artanayasa, I. W. (2019). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara (Tokoh Timur). *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2I(3), 124-136.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & R&D*. Alfabeta.

- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugrah, N. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121-138.
- Sulianto, J. (2014). Teori Belajar Kognitif David Ausubel “Belajar Bermakna”, Zoltan P Dienes “Belajar Permainan”, Van Heille “Pengajaran Geometri”. In *Seminar Nasional Implementasi Pembelajaran Tematik dalam Mengoptimalkan Kurikulum 2013*.
- Sumantri, B. A. & Ahmad, N. (2019). Teori Belajar Humanistik dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 1-18.
- Sundari. & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda*, 3(2), 128-136.
- Supardi. (2011). *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Suwahyu, I. (2018). PENDIDIKAN KARAKTER DALAM KONSEP PEMIKIRAN PENDIDIKAN KI HAJAR DEWANTARA. *Insania*, 23(2), 192-204.
- Surdamayana, I G. A. Kesiman, M. W. A. Sugihartini, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Book Simulasi Perkembangbiakan Hewan pada Mata Pelajaran IPA. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 10(1), 38-49.
- Surwano. (2021). *Teknologi Augmented Reality*. [Online]. <https://pgsd.binus.ac.id/2021/09/25/teknologi-augmented-reality/>.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan (Mulyadi, Ed.)*. Deepublish.
- Syahrudin & Mutiani. (2020). *STRATEGI PEMBELAJARAN IPS: Konsep dan Aplikasi (Edisi Pertama)*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Syaumi, I. K. Adi, W. P. S. Arifin, M.H. & Wahyuningsih, Y. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4277-4281.
- Taufik, A., Mikarsa, H. L., & Prianto, P. L. (2017). *Pendidikan Anak di SD (Edisi Keenam Belas)*. Tangerang Selatan: Penerbit Universitas Terbuka.

- Tegeh. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Utami, S. N. (2021). Mengenal Lagu Daerah Riau. *Kompas*. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/04/120000569/mengenal-lagu-daerah-riau?page=all>.
- Utami, S. N. (2021a). Makna Lagu Gundul-gundul Pacul, Nasihat bagi Penguasa. *Kompas*. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/03/07/1040369/makna-lagu-gundul-gundul-pacul-nasihar-bagi-penguasa>.
- Utami, S. N. (2021b). Apa Lagu Daerah Jambi?. *Kompas*. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/24/100000669/apa-lagu-daerah-di-jambi-?page=all>.
- Utami, S. N. (2021c). *Mengenal Lagu Daerah Riau*. [Online]. URL: <https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/24/120000569/mengenal-lagu-daerah-riau?page=all>.
- Utami, S. N. (2021d). *Alat Musik Daerah Jambi*. [Online]. URL: <https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/07/125301969/alat-musik-daerah-jambi?page=all>.
- Utami, S. N. (2021e). *Apa Alat Musik Tradisional Daerah Bangka Belitung?* [Online]. URL: <https://amp.kompas.com/skola/read/2021/05/07/133614769/apa-alat-musik-tradisional-daerah-bangka-belitung>.
- Utami, S. N. (2021f). *Japen dan Garantung, Alat Musik Daerah Kalimantan tengah*. [Online]. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/11/140932369/japen-dan-garantung-alat-musik-daerah-kalimantan-tengah>.
- Utami, S. N. (2021g). *Ganda, Alat Musik Daerah Sulawesi Tengah*. [Online]. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/11/132102069/ganda-alat-musik-daerah-sulawesi-tengah>.
- Utami, W. N. (2021h). *Ladolado, Alat Musik Khas Sulawesi Tenggara*. [Online]. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/17/100000569/ladolado-alat-musik-khas-sulawesi-tenggara>.
- Utami, S. N. (2021i). *Guoto, Alat Musik Tradisional Papua Barat*. [Online]. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/17/123000369/guoto-alat-musik-daerah-papua-barat>.
- Vitalocca, D. & Mardiana. (2017). Pengaruh Implementasi *Augmented Reality* (AR) sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa SD pada

- Mata Pelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Vokasi Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar*.  
[https://www.researchgate.net/publication/336057056\\_PENGARUH\\_IMPLIMENTASI\\_AUGMENTED\\_REALITY\\_AR\\_SEBAGAI\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_TERHADAP\\_HASIL\\_BELAJAR\\_SISWA\\_SD\\_PADA\\_MATA\\_PELAJARAN\\_IPA](https://www.researchgate.net/publication/336057056_PENGARUH_IMPLIMENTASI_AUGMENTED_REALITY_AR_SEBAGAI_MEDIA_PEMBELAJARAN_TERHADAP_HASIL_BELAJAR_SISWA_SD_PADA_MATA_PELAJARAN_IPA).
- Wardani, I.G. A. K. Winataputra, U. S. Julaeha, S. Andayani. Marsinah, N. K, ETTY. P., Teguh. Jovanka, D. R. Prastito. (2014). *Perspektif Pendidikan SD*. Penerbit Universitas Terbuka.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Widayati, N. (2020). Modul Pembelajaran Seni Budaya SMA. [Online].  
<http://repositori.kemdikbud.go.id/21591/>.
- Widia, I. K. (2019). Pemajuan Kebudayaan dalam Rangka Menjadikan Kalimantan Timur sebagai Tujuan Wisata Berkelas Dunia. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Warmadewa Kerjasama Dengan Program Pascasarjana Universitas Mulawarman "Harapan Masyarakat dan Kearifan Lokal dengan Pemindahan Ibu Kota Negara ke Kalimantan"*, 2(2), 10-14.
- Williams, J. C. & Lebsack, S. (2019). *The Definitive Management Ideas of the Year from Harvard Business Review*. Harvard Business School Publishing Corporation.
- Windewani, M. B. G. & Mistortoify, Z. (2022). Perubahan Fungsi Musik Kolintang di Desa Lembean Minahasa Utara Changes in the Function of Kolintang Music in Lembean Village, North Minahasa. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 6(1), 136-147. DOI:  
<https://doi.org/10.24114/gondang.v6i1.32100>.
- Wulandari. (2022). *Lirik Lagu Daerah Sinanggar Tulo dari Sumut, Makna % Asal-usulnya*. [Online]. URL: <https://tirto.id/lirik-lagu-daerah-sinanggar-tulo-dari-sumut-makna-asal-usulnya-gnX7>.
- Yaumi, M. (2018). *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Prenada Media Group.
- Zai, C. C. (2020). PENGGUNAAN ANSAMBEL ARAMBA PADA UPACARA ADAT PERNIKAHAN MASYARAKAT NIAS DI DESA OMBOLATA ULU KOTAMADYA GUNUNGSITOLI. *Areopagus: Jurnal Pendidikan Dan Teologi Kristen*, 18(2), 59-70.