

296/5/PGSD-KCBR/PK.03.08/27/Maret/2023

**RANCANG BANGUN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF MATERI
TANGGA NADA PADA MATA PELAJARAN SBDP KELAS V SD**

(Penelitian *Desain & Development* di Kelas V SD Plus Al-Ghifari Kecamatan
Arcamanik Kota Bandung)

SKRIPSI

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



Oleh
Siti Septiya Ningrum
1901807

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2023

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SITI SEPTIYA NINGRUM

**RANCANG BANGUN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF MATERI
TANGGA NADA PADA MATA PELAJARAN SBDP KELAS V SD**

(Penelitian *Design & Development* di Kelas V SD Plus Al-Ghifari Kecamatan
Arcamanik Kota Bandung)

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Drs. H. Umar, M.Pd.

NIP. 195809131986031002

Pembimbing II



Uus Kusnadi, M.Pd.

NIP. 920200819751221101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP 197001172008122001

**RANCANG BANGUN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF MATERI
TANGGA NADA PADA MATA PELAJARAN SBDP KELAS V SD**

(Penelitian *Desain & Development* di Kelas V SD Plus Al-Ghifari Kecamatan
Arcamanik Kota Bandung)

SKRIPSI

Oleh

Siti Septiya Ningrum

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

© Siti Septiya Ningrum

Universitas Pendidikan Indonesia

2022

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

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

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya sebagai peneliti menyatakan bahwa skripsi dengan judul “RANCANG BANGUN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF MATERI TANGGA NADA PADA MATA PELAJARAN SBDP KELAS V SD” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan tindakan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Maret 2023

Yang membuat pernyataan,



Siti Septiya Ningrum

NIM 1901807

MOTTO

“Mari menjalani kehidupan dengan kebahagiaan yang dapat diperoleh melalui cara yang lebih mudah”.

-Siti Septiya Ningrum-

“Karunia Allah yang paling lengkap adalah kehidupan yang didasarkan pada ilmu pengetahuan”

-Ali bin Abi Thalib-

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. berkah rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “RANCANG BANGUN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF MATERI TANGGA NADA PADA MATA PELAJARAN SBDP KELAS V SD” (Penelitian *Desain & Development* di Kelas V SD Plus Al-Ghifari Kecamatan Arcamanik Kota Bandung). Sholawat serta salam juga penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta para keluarganya, para sahabatnya, dan kita selaku umatnya hingga akhir zaman.

Tujuan penyusunan skripsi ini ialah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Penulis sangat menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Namun, penulis telah berusaha menyelesaikannya sebaik mungkin untuk hasil yang terbaik dengan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik materi maupun fasilitas yang membantu kelancaran dalam penyusunan skripsi ini. Penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing. Penulis memohon maaf atas keterbatasan dan kekurangan yang penulis miliki dalam penyusunan skripsi ini. Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang, semoga skripsi yang penulis buat dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandung, Maret 2023

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. berkah rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Penulis hendak menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. H. Umar, M. Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah sabar, meluangkan waktu, serta merelakan tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Uus Kusnadi, M. Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah sabar, meluangkan waktu, merelakan tenaga dan pikiran, serta memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. H. Asep Herry Hernawan, M. Pd. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
4. Bapak Dr. H. Dede Margo Irianto, M. Pd. selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
5. Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M. Pd. selaku Ketua Prodi S1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
6. Bapak Hana Yunansah, M. Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang membantu kelancaran studi penulis.
7. Bapak dan Ibu dosen Universitas Indonesia Kampus Cibiru yang telah memberikan berjasa dalam proses pendidikan meraih gelar sarjana ini.
8. Keluarga kecil penulis yaitu Ayahanda (Alm) Heru Susanto yang menjadi motivasi penulis dalam memulai dan menyelesaikan studi ini, Ibunda Iim Masitoh yang telah memberikan ridho, doa, motivasi, semangat, dan segala hal yang penulis butuhkan dalam menyelesaikan studi ini, serta Kakak-kakakku Hari Sukris Biantoro, Ahmad Sholis Asrori, dan Moch. Albi Rozikin yang selalu memberikan semangat dan dorongan baik moril maupun materi.

9. Bapak Roby Awaludin, S.E. selaku Kepala Sekolah SD Plus Al-Ghifari Kecamatan Arcamanik Kota Bandung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian
10. Ibu Asni Hayati, S. Ag. selaku guru kelas V SD Plus Al-Ghifari Kecamatan Arcamanik Kota Bandung yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
11. Seluruh peserta didik kelas V SD Plus Al-Ghifari Kecamatan Arcamanik Kota Bandung yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
12. Para validator ahli yaitu Bapak Uus Kusnadi, M. Pd., Ibu Dr. Kurniawati, S. Pd., M. Pd., dan Ibu Intan Permata Sari, S. ST., M. Ds. yang telah memberikan penilaian, komentar, dan saran untuk perbaikan kualitas aspek materi, media, dan bahasa dari produk yang dihasilkan dalam penelitian ini.
13. Sahabat-sahabat Szip yaitu Agnia Rahmi, Cindi Rizki Purwanti, Melda Neysa Susanti, dan Nurul Fadlillah Al-Ummah yang dapat saling memberikan telinga, pundak, dan pelukan, serta semangat, motivasi, dan informasi-informasi sehingga penulis mendapatkan kemudahan dan kelancaran dalam proses perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.
14. Teman-teman seperjuangan PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru Angkatan 2019, khususnya kelas ASANTUYYY dan Peminatan Digital A yang telah sama-sama berjuang dalam proses perkuliahan
15. Teman-teman di UKM Dapur Seni Biru Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang memberikan banyak pelajaran, pengalaman, dan kenangan yang sangat berharga.
16. Semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini, baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Bandung, Maret 2023

Penulis

RANCANG BANGUN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF MATERI TANGGA NADA PADA MATA PELAJARAN SBdP KELAS V SD

(Penelitian *Design & Development* di Kelas V SD Plus Al-Ghifari Kecamatan
Arcamanik Kota Bandung)

Siti Septiya Ningrum

1901807

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar dan pemahaman peserta didik kelas V SD terhadap materi SBdP mengenai materi tangga nada. Hal tersebut disebabkan karena tidak adanya media pembelajaran yang mendukung sehingga guru-guru seringkali merasa kesulitan dalam menyampaikannya. Oleh karena itu, media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif “BISIK Tangga Nada” dibuat. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui rancangan dari media pembelajaran “BISIK Tangga Nada”, hasil uji kelayakan media pembelajaran “BISIK Tangga Nada” dari validator ahli, serta respons guru dan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran “BISIK Tangga Nada”. Metode penelitian pengembangan yang digunakan ialah *Design & Development* (D&D) dengan mengikuti prosedur tipe 1 (*Analysis/Analisis, Design/Desain, Development/Pengembangan*, serta *Try-Out and Evaluation/Uji Coba dan Evaluasi*). Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah wawancara terstruktur dan kuesioner/angket tertutup. Setelah rancangan dari produk media pembelajaran *PowerPoint* interaktif “BISIK Tangga Nada” dibuat, dilakukan uji validasi ahli materi, media, dan bahasa. Media pembelajaran “BISIK Tangga Nada” memperoleh akumulasi skor 93% dari keseluruhan hasil uji validasi, maka dapat disimpulkan bahwa media tersebut “Sangat Layak” untuk diuji coba dalam kegiatan pembelajaran. Setelah media “BISIK Tangga Nada” di uji coba, diperoleh respons guru dan peserta didik sebagai pengguna media. Media pembelajaran “BISIK Tangga Nada” memperoleh akumulasi skor 87% dari keseluruhan respons, maka dapat disimpulkan bahwa media tersebut juga “Sangat Layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *PowerPoint* Interaktif, Pembelajaran SBdP, Tangga Nada

**DESIGN AND DEVELOPMENT OF INTERACTIVE POWERPOINT
MEDIA MATERIAL SCALES IN SBdP CLASS V ELEMENTARY
SCHOOL**

(Study *Design & Development* in Class V SD Plus Al-Ghifari Arcamanik District
Bandung City)

Siti Septiya Ningrum

1901807

ABSTRACT

This background of this research is the low interest in learning and understanding of fifth grade elementary school students regarding SBdP material regarding scales material. This is due to the absence of supporting learning media so that teachers often find it difficult to convey it. Therefore, learning media *PowerPoint* Interactive "BISIK Tangga Nada" is created. The purpose of this study was to determine the design of the learning media "BISIK Tangga Nada", the results of the feasibility test of the learning media "BISIK Tangga Nada" from expert validators, as well as the responses of teachers and students after using the learning media "BISIK Tangga Nada". The development research method used is *Design & Development* (D&D) by following a type 1 procedure (*Analysis, Design, Development, as well Try-Out and Evaluation*). The instruments used for data collection were structured interviews and closed questionnaires. After the design of learning media products *PowerPoint* interactive "BISIK Tangga Nada" are made, subject matter, media, and language expert validation tests are carried out. The learning media "BISIK Tangga Nada" obtained an accumulated score of 93% of the overall results of the validation test, so it can be concluded that the media is "Very Eligible" to be tested in learning activities. After the media "BISIK Tangga Nada" was tested, the responses of teachers and students as media users were obtained. The learning media "BISIK Tangga Nada" obtained an accumulated score of 87% of the total response, so it can be concluded that the media is also "Very Eligible" for use in learning activities.

Keywords: Learning Media, Interactive PowerPoint, SBdP Learning, Scales of Tone

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMAKASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Media Pembelajaran	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	10
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	12
2.2 Media <i>PowerPoint</i>	13
2.2.1 Pengertian Media <i>PowerPoint</i>	13
2.2.2 Media <i>PowerPoint</i> Interaktif	16
2.2.2.1 Fitur-Fitur Media <i>PowerPoint</i> Interaktif	17
2.2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>PowerPoint</i> Interaktif	17
2.3 Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di Kelas V SD	18
2.3.1 Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)	18
2.3.2 Karakteristik Peserta Didik Kelas V SD	19
2.3.3 Gaya Belajar Peserta Didik Kelas V SD	19
2.4 Materi Tangga Nada	20
2.4.1 Definisi Tangga Nada	20
2.4.2 Tangga Nada Diatonis dan Pentatonis	21
2.4.3 Tangga Nada Diatonis Mayor dan Diatonis Minor	22
2.5 Teori Pendukung	24
2.5.1 Teori Belajar Gagne	24
2.5.2 Teori Belajar Edgar Dale	25
2.6 Penelitian yang Relevan	25
2.7 Kerangka Berpikir	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Desain Penelitian	28
3.2 Prosedur Penelitian	28
3.2.1 <i>Analysis/Analisis</i>	29
3.2.2 <i>Design/Desain</i>	30
3.2.3 <i>Development/Pengembangan</i>	30

3.2.4 <i>Try-Out and Evaluation</i> /Uji Coba dan Evaluasi	30
3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian	30
3.4 Instrumen Penelitian	31
3.4.1 Wawancara	31
3.4.2 Kuesioner/Angket	32
3.5 Teknik Pengumpulan Data	36
3.6 Teknik Analisis Data	38
3.7 Reduksi Data	38
3.8 Penyajian data	39
3.9 Penarikan Kesimpulan	39
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Temuan	40
4.1.1 Tahap <i>Analysis</i> /Analisis	40
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan	40
4.1.1.2 Analisis Peserta Didik	41
4.1.1.3 Analisis Materi dan Tujuan Pembelajaran	41
4.1.2 Tahap <i>Design</i> /Desain	42
4.1.2.1 Spesifikasi Produk	42
4.1.2.2 Garis Besar Program Media (GBPM)	42
4.1.2.3 <i>Storyboard</i>	46
4.1.3 Tahap <i>Development</i> /Pengembangan	53
4.1.3.1 Proses Pembuatan	53
4.1.3.2 Proses Uji Validitas	71
4.1.4 Tahap <i>Try-Out and Evaluation</i> /Uji Coba dan Evaluasi	100
4.1.4.1 Tes Hasil Belajar Peserta Didik	100
4.1.4.2 Hasil Angket Respons Guru	104
4.1.4.3 Hasil Angket Respons Peserta Didik	106
4.2 Pembahasan	108
4.2.1 Rancangan Media <i>PowerPoint</i> Interaktif Materi Tangga Nada pada Mata Pelajaran SBdP Kelas V SD	108
4.2.2 Hasil Uji Kelayakan dari Rancangan Media <i>PowerPoint</i> Interaktif Materi Tangga Nada pada Mata Pelajaran SBdP Kelas V SD	111
4.2.3 Respons Guru dan Peserta Didik terhadap Rancangan Media <i>PowerPoint</i> Interaktif Materi Tangga Nada pada Mata Pelajaran SBdP Kelas V SD	112
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	115
5.1 Simpulan	115
5.2 Implikasi	116
5.3 Rekomendasi	117
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	126
RIWAYAT PENULIS	284

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar SBdP Materi Tangga Nada Kelas V SD	20
Tabel 3.1 Pedoman Instrumen Wawancara	31
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	33
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media	33
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	34
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respons Guru	35
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respons Peserta Didik	36
Tabel 3.7 Skoring Berdasarkan Skala Likert	37
Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Skor	38
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar SBdP Materi Tangga Nada Kelas V SD	41
Tabel 4.2 Garis Besar Program Media (GBPM) “BISIK Tangga Nada”	43
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran “BISIK Tangga Nada”	47
Tabel 4.4 Keterangan Tombol-Tombol Navigasi	53
Tabel 4.5 Respons-Respons Pilihan Jawaban	54
Tabel 4.6 Aset-Aset Media	55
Tabel 4.7 Tampilan Media Pembelajaran “BISIK Tangga Nada”	58
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi	72
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Bahasa	74
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Media	75
Tabel 4.11 Revisi Produk Aspek Media	77
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Ahli	99
Tabel 4.13 Hasil Pengerjaan LKPD Kelompok	100
Tabel 4.14 Hasil Pengerjaan Lembar Evaluasi	102
Tabel 4.15 Rekapitulasi Tes Hasil Belajar Peserta Didik	103
Tabel 4.16 Respons Guru	104
Tabel 4.17 Respons Peserta Didik	106
Tabel 4.18 Rekapitulasi Respons Pengguna	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal dan Tab “Home” Microsoft PowerPoint	14
Gambar 2.2 Tampilan Tab “Insert”	14
Gambar 2.3 Tampilan Tab “Design”	14
Gambar 2.4 Tampilan Tab “Transition”	15
Gambar 2.5 Tampilan Tab “Animation”	15
Gambar 2.6 Tampilan Tab “Slide Show”	15
Gambar 2.7 Tampilan Tab “Review”	15
Gambar 2.8 Tampilan Tab “View”	15
Gambar 2.9 Tampilan Tab “Help”	15
Gambar 2.10 Contoh Tangga Nada Diatonis Mayor	22
Gambar 2.11 Contoh Tangga Nada Diatonis Minor Asli	23
Gambar 2.12 Contoh Tangga Nada Diatonis Minor Harmonis	23
Gambar 2.13 Contoh Tangga Nada Diatonis Minor Melodis	24
Gambar 2.14 Kerangka Berpikir	27
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan Richey & Klein Tipe 1	29
Gambar 4.1 Alur Navigasi Media Pembelajaran “BISIK Tangga Nada”	46
Gambar 4.2 Tombol-Tombol Navigasi	53
Gambar 4.3 Langkah 1 Menambahkan Fitur <i>Hyperlink</i> di Aplikasi Canva	67
Gambar 4.4 Langkah 2 Menambahkan Fitur <i>Hyperlink</i> di Aplikasi Canva	67
Gambar 4.5 Langkah 1 Mengunduh File Canva dengan Format <i>PowerPoint</i> ..	67
Gambar 4.6 Langkah 2 Mengunduh File Canva dengan Format <i>PowerPoint</i> ..	68
Gambar 4.7 Langkah 3 Mengunduh File Canva dengan Format <i>PowerPoint</i> ..	68
Gambar 4.8 Menambahkan Fitur <i>Hyperlink</i> di Microsoft PowerPoint	69
Gambar 4.9 Menambah Efek Suara pada Tombol <i>PowerPoint</i>	69
Gambar 4.10 Langkah 1 Menambah Fitur <i>Animation Trigger</i>	70
Gambar 4.11 Langkah 2 Menambah Fitur <i>Animation Trigger</i>	70
Gambar 4.12 Langkah 3 Menambah Fitur <i>Animation Trigger</i>	71
Gambar 4.13 Langkah 4 Menambah Fitur <i>Animation Trigger</i>	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing	131
Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian	134
Lampiran 3 Angket Penilaian Ahli Materi	135
Lampiran 4 Angket Penilaian Ahli Bahasa	140
Lampiran 5 Angket Penilaian Ahli Media	145
Lampiran 6 Tampilan Media Pembelajaran “BISIK Tangga Nada”	150
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	161
Lampiran 8 Hasil Pengisian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	170
Lampiran 9 Hasil Pengisian Lembar Evaluasi Individu	210
Lampiran 10 Angket Penilaian Respons Guru	230
Lampiran 11 Angket Penilaian Respons Peserta Didik	233
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian	273
Lampiran 13 QR Code Media Pembelajaran “BISIK Tangga Nada”	275
Lampiran 14 Buku Bimbingan	276
Lampiran 15 Form Perbaikan Skripsi	288

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/20173>.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2927>.
- Andrizal, A., & Arif, A. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada sistem e-learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 17(2), 1-10. <http://invotek.ppj.unp.ac.id/index.php/invotek/article/view/75>.
- Apriyani, N., Sutiarmo, S., & Rosidin, U. (2018). Pengembangan multimedia interaktif *PowerPoint* dalam pendekatan saintifik untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep statistika. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 6(2). <http://invotek.ppj.unp.ac.id/index.php/invotek/article/view/75>.
- Ariansyah, A., Fajriyah, F., & Prasetyo, F. S. (2017). Rancang bangun sistem informasi pendataan alumni pada STIE Prabumulih berbasis website dengan menggunakan bootstrap. *Jurnal Informatika*, 17(1). <https://ejournal.pelitanusantara.ac.id/index.php/mantik/article/view/261/0>.
- Aryana, S., Subyantoro, S., & Pristiwati, R. (2022). Tuntutan kompetensi guru profesional bahasa indonesia dalam menghadapi abad 21. *Semantik*, 11(1), 71-86. <https://www.ejournal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/semantik/article/view/2911>.
- Desyandri, D. (2019). Seni musik serta hubungan penggunaan pendidikan seni musik untuk membentuk karakter peserta didik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 222-232. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/47>.
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada mata pelajaran IPA siswa kelas VI SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76-83. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32760>.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2977>.

- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11. <https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651>.
- Habibah, S. O. (2019). Pengembangan bahan ajar lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis budaya lokal Lampung materi seni rupa mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) kelas V SD/MI. *Skripsi* (Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
- Harahap, R. (2018). Analisa kepuasan kerja karyawan di CV. Rezeki Medan. *Jumant*, 8(2), 97-102.
- Harmila, A. A., Pangestika, R. R., & Khaq, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran lift the flap book tangga nada peserta didik kelas V sekolah dasar. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 2(2), 144-150. <http://journal.kualitama.com/index.php/jkp/article/view/57>.
- Herlina, V. (2019). *Panduan praktis mengolah data kuesioner menggunakan SPSS*. Elex Media Komputindo.
- Hikmah, S. N., & Maskar, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi microsoft *PowerPoint* pada siswa SMP kelas VIII dalam pembelajaran koordinat kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 15-19. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/215>.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 17-26). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5682>.
- Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan media visual dalam menunjang pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/6176>.
- Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran*. Antasari Press. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2204/1/Rodhatul.pdf>.
- Khoeron, I. R. Sumarna, N. Permana, T. (2014). Pengaruh gaya belajar terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran produktif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 291-297. <https://www.academia.edu/download/73672499/2719.pdf>.
- Kudsiyah, S. (2017). Pengembangan multimedia *Power Point* interaktif materi tata urutan Peraturan Perundang-Undangan Nasional kelas VIIID SMPN 1

- Jabon. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 5(01).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraa/article/view/18206>.
- Kurniati, L., Sabila, A., & Saputry, D. (2022). Materi penulisan iklan dan implikasinya dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar. *Journal of Elementary School Education (JOuESE)*, 2(2), 144-152.
<https://www.ejournal.umpri.ac.id/index.php/JGP/article/view/1781>.
- Kusuma, Y. A., Muhroji, M., & Ratnawati, W. (2022). Penggunaan media *PowerPoint* interaktif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA kelas V. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 139-143.
<https://pub.mykreatif.com/index.php/educatif/article/view/214>.
- Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 1-7.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/article/view/19335>.
- Lauren, G. (2013). Rancang bangun aplikasi pembelajaran budaya indonesia untuk anak sekolah dasar berbasis android. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 12(2), 1-10. <https://ejournal.jak-stik.ac.id/index.php/komputasi/article/view/179>.
- Lestari, N. D., Umamy, S. M., & Sa'adah, N. L. (2021). Pengenalan multimedia animasi untuk meningkatkan minat dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran teks eksplanasi. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 5(1).
<http://www.ejournal.uigm.ac.id/index.php/PGM/article/view/1504>.
- Maimunah, M. (2016). Metode penggunaan media pembelajaran. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <http://ejournal.fiaiunisi.ac.id/index.php/al-afkar/article/view/107/103>.
- Metalin, A. M. I. P. A., Puspita, I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49-54.
<https://jurnal.stkipgtritrenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
<https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/7>.
- Muhson, A. (2006). Teknik analisis kuantitatif. *Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta*, 183-196.
https://www.academia.edu/download/62381283/Analisis_Kuantitatif20200316-34573-y278dq.pdf.

- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949>.
- Mustika, R. (2015). Media pembelajaran sistem audio untuk pemberdayaan pendidikan di komunitas masyarakat. *Mayarakat Telematika dan Informasi: Jurnal Penelitian Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 6(1), 57-68. <https://www.neliti.com/publications/233746/media-pembelajaran-sistem-audio-untuk-pemberdayaan-pendidikan-di-komunitas-masya>.
- Muthoharoh, M. (2019). Media *PowerPoint* dalam pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21-32. <https://www.e-journal.stai-iiu.ac.id/index.php/tasyri/article/view/66>.
- Nainggolan, O. T. P. (2019). Strategi menghafal penjarian tangga nada dalam mata kuliah instrumen dasar I. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan (Journal of Performing Arts)*, 20(1), 52-59. <https://journal.isi.ac.id/index.php/resital/article/view/3335>.
- Nasurillah, M., Adib, H., & Syafrawi, M. S. (2021). Dale's theory dan Bruner's theory (analisis media dalam pentas wayang santri Ki Enthus Susmuno). *Al-Ulum Jurnal Pemikiran dan Penelitian Ke Islaman*, 8(2), 225-238. <https://www.journal.uim.ac.id/index.php/alulum/article/view/1075>.
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Aeni, A. N., & Bahiyah, K. (2022). Pengembangan media interaktif spin game dalam meningkatkan pemahaman tentang pemimpin dalam islam di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10884-10890. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/4171>.
- Noviyanti, V., Respati, R., & Pranata, O. H. (2021). Pengembangan multimedia tangga nada diatonis untuk pembelajaran seni musik di sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 364-377. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/35345>.
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Sidik, G. S. (2018). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran menyimak dongeng di era digital. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 78-84. <https://www.academia.edu/download/70566439/pdf.pdf>.
- Nurgrawiyati, J. (2018). Media audio-visual dalam pembelajaran bahasa arab. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 6(1), 97-111. <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/washatiya/article/download/3420/2542>.
- Nurhadi, N. (2020). Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. *EDISI*, 2(1), 77-95. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/786>.

- Nurhamidah, I. (2018). Problematika kompetensi pedagogi guru terhadap karakteristik peserta didik. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 27-38. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jtppips/article/view/3886>.
- Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* dan pemanfaatan aplikasi android untuk guru bahasa arab. *Jurnal Karinov*, 2(3), 181-184. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jki/article/view/10508>.
- 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://core.ac.uk/download/pdf/268180802.pdf>.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Parnabhakti, L., & Puspitaningtyas, N. D. (2021). Persepsi peserta didik pada media *PowerPoint* dalam google classroom. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 18-25. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/1062>.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 SD/MI.
- Prasetyaningtyas, F. W. (2020). Pembelajaran karakter mandiri melalui pendidikan seni di SD Negeri Pandeanlamper 02 Semarang. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 5(1). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPKS/article/view/7101>.
- Prasetyo, I. (2012). Teknik analisis data dalam research and development. *Jurusan PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta*. <https://www.academia.edu/download/48117245/teknik-analisis-data-dalam-research-and-development.pdf>.
- Prihartini. (2021). *Strategi pembelajaran SD*. Bumi Aksara.
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538-3543. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/986>.
- Rahmawati, C. (2018). *Perancangan flap book sebagai sarana pengenalan permainan tradisional indonesia untuk anak usia 7-10 tahun* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya). <http://library.palcomtech.com/pdf/6570.pdf>.
- Rengganis, D. A., & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan multimedia interaktif tematik berbasis *PowerPoint* di sekolah dasar. *Scaffolding: Jurnal*

- Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(2), 520-530.
<https://repository.uir.ac.id/17988/>.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2005). Developmental research methods: Creating knowledge from instructional design and development practice. *Journal of Computing in Higher Education*, 16(2), 23.
<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=50514c155fa7ff28d38c6f6947e2c93ef25debcf>.
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.
<https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/alhadharah/article/view/2374>.
- Ritonga, D. I. Pemakaian jari-jari tangan sebagai kode isyarat pemberitahuan nada dasar (akor pokok/primer) dan tingkatan akor (kadensi) pada suatu tangga nada diatonik (kromatik) dalam mengiringi sebuah nyanyian (lagu) bagi para pnyanyi/pemusik entertainment. *BAHAS*, 31(3), 154-170.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/bahas/article/view/20201>.
- Riyana, C. (2008). Peranan teknologi dalam pembelajaran. *Universitas Indonesia, Jakarta*.
<https://www.researchgate.net/profile/Cepi-Riyana/publication/242646955>.
- Rohani, R. (2019). Media pembelajaran.
<http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf>.
- Rohman, N. (2021). Media pembelajaran masa kini: Aplikasi pembuatan dan kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 127-132.
<https://ejournal.iaitabah.ac.id/index.php/awaliyah/article/view/771>.
- Rosidah, A. (2016). Penerapan media pembelajaran visual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2), 266415.
<https://www.unma.ac.id/jurnal/index.php/CP/article/view/499>.
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi lectora inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101-115.
<https://journal.unimma.ac.id/index.php/cakrawala/article/view/105>.
- Sandi, N. V. (2020). Proses belajar siswa dalam pelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1).
<https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/905>.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. W. (2021). Peningkatan keterampilan membaca dengan menggunakan media audio visual di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5).
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/690>.

- Sari, I. P., Permana, F. C., & Firmansyaha, F. H. (2022). Rancang bangun animasi storytelling berbasis projection mapping sebagai pengembangan media pembelajaran digital pada mata pelajaran seni budaya di SMP. *Jurnal Pendidikan Multimedia (Edsence)*, 4(2), 75-84. <https://ejournal.upi.edu/index.php/Edsence/article/view/51934>.
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42-57. <https://ejournal.insud.ac.id/index.php/MPI/article/view/27>.
- Sidharta, A. (2005). Media pembelajaran. *Departemen Pendidikan*. https://www.academia.edu/download/34502637/Media_Pembelajaran.pdf.
- Silalahi, E. F., & Aritonang, E/ (2019). Pengaruh penerapan pembelajaran seni musik terhadap karakter siswadi SMAN. 1 Simakuta. In *Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu Universitas Asahan*. <http://jurnal.una.ac.id/index.php/semnasmudi/article/view/810>.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Suhada, I. (2019). *Perkembangan peserta didik*. PT Remaja Rosdakarya.
- Suhada, I., Ismunandar, I., & Indrapraja, D. K. (2015). *Peningkatan membaca jarak interval menggunakan lagu model pada siswa kelas VII SMP* (Doctoral dissertation, Tanjungpura University). <https://www.neliti.com/publications/211093/peningkatan-membaca-jarak-interval-menggunakan-lagu-model-pada-siswa-kelas-vii-s>.
- Surata, I. K., Sudiana, I. M., & Sudirgayasa, I. G. (2020). Meta-analisis media pembelajaran pada pembelajaran biologi. *Journal of ducation Technology*, 4(1), 22-27. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/24079>.
- Suryani, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis IT. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/9033>.
- Syofian, S., Setyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2015). Otomatisasi metode penelitian skala likert berbasis web. *Prosiding Semnastek*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/540>.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2). <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2812789&val=25050&title=PENGEMBANGAN%20MEDIA%20PEMBELAJARAN%20INTERAKTIF%20PADA%20PEMBELAJARAN%20EKONOMI>.

- Tse, A. D. P., Suprojo, A., & Adiwidjaja, I. (2017). Peran kader posyandu terhadap pembangunan kesehatan masyarakat. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 6(1). <https://publikasi.unitri.ac.id/index.php/fisip/article/view/372>.
- Ulfayana, U. (2018). *Efektifitas penggunaan media berdasarkan teori belajar Edgar Dale terhadap peningkatan hasil belajar fikih di MTs Negeri 2 Bulukumba* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar). <https://core.ac.uk/download/pdf/198226787.pdf>.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Viani, W. C., & Ardipal, A. (2019). Pembelajaran seni musik tematik berbasis kearifan lokal di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 970-977. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/199>.
- Wojongkere, Y., Titaley, J., & Langi, Y. A. (2019). Fungsi transposisi modulo dan penerapannya pada pencarian susunan tangga nada dan tingkatan akor. *d'CARTESIAN: Jurnal Matematika dan Aplikasi*, 8(1), 11-17. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/decartesian/article/view/22789>.
- Yunanda, G., & Efrizion, E. (2022). Rancang bangun media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran penerapan rangkaian elektronika kelas XI teknik audio video di SMK Negeri 1 Ranah Ampek Hulu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1157-1166. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3049>.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1). <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/jtjik/article/view/2100>.