

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
CONSTRUCT 2 UNTUK PEMBELAJARAN LAGU DAERAH MELAYU  
PONTIANAK BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

**Tesis**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan Seni



**Oleh**

**Septiani Kumalasari**

**1803051**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN  
SENI SEKOLAH PASCASARJANA  
UNIVERSITAS PENDIDIKA INDONESIA**

**2021**

Septiani Kumalasari, 2021

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CONSTRUCT 2 UNTUK PEMBELAJARAN  
LAGU DAERAH MELAYU PONTIANAK BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
CONSTRUCT 2 UNTUK PEMBELAJARAN LAGU DAERAH MELAYU  
PONTIANAK BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Oleh Septiani Kumalasari

S.Pd. Universitas

Tanjungpura, 2016

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Seni

© Septiani Kumalasari

2021 Universitas

Pendidikan Indonesia

November 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, Dengan  
dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penuli

HALAMAN PENGESAHAN

SEPTIANI KUMALASARI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
*CONSTRUCT 2* UNTUK PEMBELAJARAN LAGU DAERAH MELAYU  
PONTIANAK BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

disetujui dan disahkan oleh:

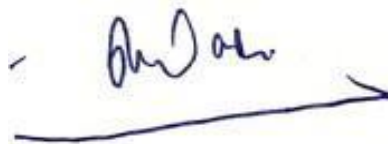
Pembimbing I



Dr. Rita Milyartini, M.S.i.

NIP. 1964 0623 198803 2001

Pembimbing II



Dr. phil. Yudi Sukmayadi, M.Pd.

NIP. 1973 0326 2000 031003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Seni



Prof. Juju Masunah, M.Hum., Phd

NIP. 1963 0517 19003 2001

**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Construct 2 untuk Pembelajaran**

**Lagu Daerah Melayu Pontianak bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama**

**Septiani Kumalasari**

*Universitas Pendidikan Indonesia*

**ABSTRAK**

Penelitian ini mengenai pengembangan media pembelajaran dalam multimedia interaktif berbasis *Construct 2*, yang dilakukan di SMP Negeri 2 Pontianak. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merancang desain media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, khususnya dalam pembelajaran lagu daerah Melayu Pontianak. Penelitian ini menggunakan metode DBR (*Design Based Research*). Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Awal penelitian, peneliti mewawancarai satu guru seni budaya untuk mencari masalah yang terdapat dalam materi lagu daerah setempat. Selanjutnya peneliti juga memberikan link google forms ke siswa SMP Negeri 2 Pontianak kelas VIII D dengan jumlah 29 orang, untuk mengisi tanggapan dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran lagu daerah Melayu Pontianak. Dari hasil wawancara guru dan respons siswa yang telah diisi melalui google form, peneliti memutuskan untuk membuat rancangan desain multimedia interaktif berbasis *construct 2*, untuk mengatasi masalah pengetahuan siswa mengenai lagu daerah Melayu Pontianak. Setelah itu peneliti melakukan uji coba produk ke beberapa ahliyang terdiri dari 2 ahli media, 2 ahli materi, dan 2 praktisi. Berikutnya peneliti melanjutkan uji coba kelompok kecil dalam penggunaan media *construct 2*, pada 13 orang siswa kelas VIII D, untuk merespons hasil media yang sudah dirancang peneliti melalui lembar angket. Selain itu peneliti juga menghitung hasil data evaluasi yang dikerjakan siswa dalam media *construct 2* yaitu untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi lagu daerah Melayu Pontianak.

**Kata kunci:** Pengembangan, multimedia interaktif berbasis construct 2, lagu daerah Melayu Pontianak.

## **Development of Interactive Multimedia Based On Construct 2 For Learning**

### **Pontianak Malay Songs For Student in Junior High School**

**Septiani Kumalasari**

*Indonesia University of Education*

This research is about the development of instructional media in interactive multimedia based on Construct 2, which was conducted at SMP Negeri 2 Pontianak. The purpose of this research is to design instructional media designs that are in accordance with the needs of students, especially in learning Pontianak Malay regional songs. This study uses the DBR (Design Based Research) method. Data collection was carried out by means of observation, interviews, literature study, and documentation. At the beginning of the study, the researcher interviewed one cultural arts teacher to look for problems contained in the local folk song material. Furthermore, the researcher also provided a google forms link to students of SMP Negeri 2 Pontianak class VIII D with a total of 29 people, to fill in the responses and needs of students in learning Pontianak Malay regional songs. From the results of teacher interviews and student responses that had been filled in via google form, the researcher decided to make an interactive multimedia design design based on construct 2, to overcome the problem of student knowledge about Pontianak Malay regional songs. After that the researchers conducted product trials to several experts consisting of 2 media experts, 2 material experts, and 2 practitioners. Next the researchers continued the small group trial in using media construct 2, on 13 students of class VIII D, to respond to the results of the media that the researcher had designed through a questionnaire sheet. In addition, the researcher also calculated the results of the evaluation data carried out by students in media construct 2, namely to determine the student's ability to understand the material of Pontianak Malay regional songs.

**Keywords:** Development, interactive multimedia based on construct 2, Pontianak Malay folk songs.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TESIS</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
1.5 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran .....	7
2.1.1 Teori Belajar .....	7
2.1.2 Pembelajaran .....	8
2.2 Media Pembelajaran .....	8
2.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	10
2.4 Tujuan Media Dalam Pembelajaran .....	11
2.5 Multimedia Interaktif .....	11
2.6 Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran .....	12
2.7 Karakteristik Pembelajaran Multimedia Interaktif .....	13
2.8 Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif .....	13
2.9 Software Pengembangan Multimedia Interaktif .....	14
2.9.1 Adobe Photoshop CS 6 .....	14
2.9.2 Power Point .....	14
2.9.3 Audacity .....	14

2.9.4 Construct 2 .....	15
2.10 Pembelajaran Seni Budaya .....	15
2.11 Lagu Daerah .....	18
2.12 Teknik Vokal .....	18
2.13 Ekspresi .....	20
2.14 Gaya Bernyanyi .....	20
2.15 Musik Melayu .....	20
2.16 Lagu Masjid Jami .....	21
2.17 Range Vokal untuk Remaja .....	23
2.18 Penelitian yang relevan .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Desain Penelitian.....	29
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian.....	33
3.3. Teknik Pengumpulan Data .....	33
3.4. Instrumen Penelitian.....	35
3.4.1 Observasi.....	35
3.4.2 Wawancara.....	36
3.4.3 Dokumentasi .....	37
3.3.4 Angket .....	37
3.5 Teknik Analisis Data.....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1. Hasil Penelitian .....	39
4.1.1 Desain Media Pembelajaran.....	39
4.1.2 Analisis Masalah .....	39
4.1.3 Perancangan Desain Media Pembelajaran .....	44
4.1.4 Proses Pengembangan Media Pembelajaran ....., 46	46
4.1.5 Desain Media Pembelajaran .....	56
4.1.6 Validasi Ahli dan Praktisi .....	76
4.1.7 Uji Coba Produk .....	84
4.2 Tahap Implementasi .....	85
4.3 Revisi Produk .....	89
4.4 Perolehan Evaluasi Belajar Siswa .....	90

Septiani Kumalasari, 2021

*PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CONSTRUCT 2 UNTUK PEMBELAJARAN  
LAGU DAERAH MELAYU PONTIANAK BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.5 Tampilan Produk Akhir .....	94
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI</b>	
5.1 Simpulan .....	109
5.3 Rekomendasi .....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>112</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>116</b>



## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Partitur Lagu Masjid Jami...	22
2. Gambar 2.2 Range Suara Remaja .....	24
3. Gambar 2.3 Ambitus Suara Tingkat Sekolah Menengah Pertama....	24
4. Gambar 3.1 Empat Tahap Langkah Penelitian .....	30
5. Gambar 3.2 Desain Penelitian.....	30
6. Gambar 4.1 Grafik Angket Tanggapan Siswa Kelas VIII.....	40
7. Gambar 4.2 Grafik Angket Kebutuhan Siswa Kelas VIII D (Uraian Materi).....	43
8. Gambar 4.3 Grafik Angket Kebutuhan Siswa Kelas VIII D (Latihan Soal).....	43
9. Gambar 4.4 Grafik Angket Kebutuhan Siswa Kelas VIII D (Latihan Vokal) .....	44
10. Gambar 4.5 Flowchart Media Construct 2 .....	45
11. Gambar 4.6 Google .....	46
12. Gambar 4.7 Adobe Photoshop cs6 .....	47
13. Gambar 4.8 Adobe Photoshop cs6 .....	47
14. Gambar 4.9 Adobe Photoshop cs6 .....	47
15. Gambar 4.10 Adobe Photoshop cs6 .....	48
16. Gambar 4.11 Adobe Photoshop cs6 .....	48
17. Gambar 4.12 Adobe Photoshop cs6.....	49
18. Gambar 4.13 Hasil edit Adobe Photoshop cs6 .....	49
19. Gambar 4.14 Power Point .....	50
20. Gambar 4.15 Power Point .....	50
21. Gambar 4.16 Power Point .....	51
22. Gambar 4.17 Hasil Edit Power Point .....	51
23. Gambar 4.18 Audacity .....	52
24. Gambar 4.19 Audacity .....	52
25. Gambar 4.20 Audacity .....	52

26. Gambar 4.21 Audacity .....	53
27. Gambar 4.22 Audacity .....	53
28. Gambar 4.23 Hasil Editan Audacity .....	53
29. Gambar 4.24 Tampilan Awal Construct 2 .....	54
30. Gambar 4.25 Construct 2 .....	54
31. Gambar 4.26 Construct 2 .....	54
32. Gambar 4.27 Construct 2 .....	55
33. Gambar 4.28 Layar Utama .....	56
34. Gambar 4.29 identitas .....	56
35. Gambar 4.30 Petunjuk Construct 2 .....	57
36. Gambar 4.31 Menu Utama .....	57
37. Gambar 4.32 Tujuan Pembelajaran .....	57
38. Gambar 4.33 Kompetensi Dasar .....	58
39. Gambar 4.34 Menu Materi .....	58
40. Gambar 4.35 Pengertian Lagu Daerah .....	59
41. Gambar 4.36 Ciri-ciri Lagu Daerah .....	59
42. Gambar 4.37 Fungsi Lagu Daerah .....	60
43. Gambar 4.38 Teknik Vokal .....	61
44. Gambar 4.39 Artikulasi .....	61
45. Gambar 4.40 Intonasi .....	62
46. Gambar 4.41 Pernapasan .....	62
47. Gambar 4.42 Pernapasan Dada .....	62
48. Gambar 4.43 Pernapasan Perut .....	63
49. Gambar 4.44 Pernapasan Diafragma .....	63
50. Gambar 4.45 Phrasering .....	63
51. Gambar 4.46 Ekspresi .....	64
52. Gambar 4.47 Gaya Lokal .....	64
53. Gambar 4.48 Gaya individual .....	64
54. Gambar 4.49 Gaya Periodika.....	65
55. Gambar 4.50 Lagu Melayu Pontianak .....	65
56. Gambar 4.51 Sejarah Musik Melayu Pontianak .....	65
57. Gambar 4.52 Alat Musik Melayu Pontianak .....	66

58. Gambar 4.53 Gambus .....	66
59. Gambar 4.54 Akordeon .....	66
60. Gambar 4.55 Rebana .....	67
61. Gambar 4.56 Biola .....	67
62. Gambar 4.57 Senandung .....	67
63. Gambar 4.58 Jepin .....	68
64. Gambar 4.59 Joget .....	68
65. Gambar 4.60 Mak Inang .....	68
66. Gambar 4.61 Tokoh Melayu Pontianak .....	69
67. Gambar 4.62 Amir Hamzah .....	69
68. Gambar 4.63 Latihan Lagu Masjid Jami .....	69
69. Gambar 4.64 Evaluasi .....	70
70. Gambar 4.65 Soal Kuis Latihan 1 .....	70
71. Gambar 4.66 Soal Kuis Latihan 2 .....	70
72. Gambar 4.67 Soal Kuis Latihan 3 .....	71
73. Gambar 4.68 Soal Kuis Latihan 4 .....	71
74. Gambar 4.69 Soal Kuis Latihan 5 .....	71
75. Gambar 4.70 Soal Kuis Latihan 6 .....	72
76. Gambar 4.71 Soal Kuis Latihan 7 .....	72
77. Gambar 4.72 Soal Kuis Latihan 8 .....	72
78. Gambar 4.73 Soal Kuis Latihan 9 .....	73
79. Gambar 4.74 Soal Kuis Latihan 10 .....	73
80. Gambar 4.75 Hasil Skor Penilaian .....	73
81. Gambar 4.76 Soal No 1 .....	74
82. Gambar 4.77 Soal No 2 .....	74
83. Gambar 4.78 Soal No 3 .....	74
84. Gambar 4.79 Soal No 4 .....	75
85. Gambar 4.80 Soal No 5 .....	75
86. Gambar 4.81 Hasil Penilaian Akhir .....	75
87. Gambar	

## DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Subjek Penelitian.....	33
2. Tabel 3.2 Sarana dan Prasarana SMP Negeri 2 Pontianak .....	34
3. Tabel 3.3 Tolak Ukur Kategori Penilaian .....	38
4. Tabel 4.1 Daftar Nama Validator Ahli Media .....	76
5. Tabel 4.2 Analisis Data Kelayakan Media .....	76
6. Tabel 4.3 Tolak Ukur Kategori Penilaian.....	78
7. Tabel 4.4 Keseluruhan komentar oleh validator .....	78
8. Tabel 4.5 Daftar Nama Validator Ahli Materi .....	79
9. Tabel 4.6 Analisis Data Kelayakan Ahli Materi .....	79
10. Tabel 4.7 Tolak Ukur Kategori Penilaian Angket Ahli Materi .....	80
11. Tabel 4.8 Keseluruhan komentar oleh validator Ahli Materi .....	81
12. Tabel 4.9 Daftar Nama Praktisi .....	81
13. Tabel 4.10 Analisis Data Kelayakan Praktisi .....	82
14. Tabel 4.11 Tolak Ukur Kategori Penilaian Hasil Angket Praktisi.....	83
15. Tabel 4.12 Keseluruhan komentar oleh praktisi .....	83
16. Tabel 4.13 Hasil analisis data respon penilaian siswa terhadap media construct 2.....	86
17. Tabel 4.14 Tolak Ukur Kategori Penilaian Hasil Angket respons siswa terhadap media construct 2 .....	87
18. Tabel 4.15 Keseluruhan komentar siswa terhadap penggunaan media construct 2 .....	87
19. Tabel 4.16 Perolehan Nilai Pada Soal Kuis .....	90
20. Tabel 4.17 Porelahan Rata-rata Persentase Kelas .....	92
21. Tabel 4.18 Porelahan Nilai Pada Soal Tebak Alat Musik .....	92
22. Tabel 4.19 Porelahan Rata-rata Persentase Siswa .....	93
23. Tabel 4.20 Tampilan Produk Akhir .....	94

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Lembar Angket Tanggapan Kebutuhan Siswa .....	116
2. Lampiran 2. Rekapitulasi Hasil Wawancara .....	120
3. Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Media dan Materi.....	123
4. Lampiran 4. Lembar Validasi Respon Peserta Didik.....	131
5. Lampiran 5. Dokumentasi Siswa .....	149

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Mubiar. (2011). *Permasalahan Belajar dan Inovasi Pembelajaran*. Bandung:Refika Aditama.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aida, Ismawan, Arismunandar. (2016) *Pembelajaran Vokal Dengan Menggunakan Software Gitar Pro Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Musik Di SMP Negeri 1 Banda Aceh*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik*, Vol 1, No. 1:73-83, hlm. 77.
- Asri Kusumaning Ratri. (2017). *Teknik Dasar Memainkan Musik Vokal Beatbox Pada Kelompok Beatbox Nation of Soerabja*. *Jurnal PENA SD*, Vol. 2, No.2, hlm. 20-29.
- Abdullah Binarsi Gemilangsari. (2017). *Penerapan Teknik vokal Mahasiswa PIM Vokal Jurusan Pendidikan Seni Musik FBS UNY Dalam Menyanyikan Lagu Populer (POP) di Pertunjukan Live Music*. *Jurnal Pendidikan Seni Musik*, Vol.6, No.3, hlm. 167.
- Ahdar. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Pada Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial*. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol 18, No.2, hlm. 287-302 P-ISSN:1412-2669: E-ISSN 2549-4244.
- Darmawan, Deni. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdarkaya.
- Daryanto (2010). *Media Pembelajaran: Perananya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Davidson, G. V. & Rasmussen, K. L. (2006). *Web Based Learning: Designing, Implemation, and Evaluation*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Educatiion Inc.
- Gafur Abdul & Panca Putri. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik Untuk Siswa SMP*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol.1, hlm. 153-164.
- Ganap, Simatupang, dan Suryati. (2017) *Teknik Vokalisasi Seni Baca Al-Quran*

Septiani Kumalasari, 2021

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CONSTRUCT 2 UNTUK PEMBELAJARAN LAGU DAERAH MELAYU PONTIANAK BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam Musabaqoh Tilawatil Qur'an. Jurnal Promusika, Vol.5, No.1

ISSN:2338-039007, hlm. 50.

Herrington, dkk. (2007). Design Based Research and doctoral students: guidelines for preparing a dissertation proposal. Ecu Publication Pre 2011: Edith Coan University.

Hendri, Syahrul. (2017). Rancangan Bangun Aplikasi Lagu Daerah di Indonesia Berbasis Android. CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro, Vol.1, No.2 hlm. 80-89.

Kadir, dan Angraini. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Vokal Group Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Di Kelas VII-4 SMP Negeri 3 Padang. E-Jurnal Sendratasik, Vol. 8, No.3 seri B, hlm. 27.

Khabibah, dan Setyani. (2017). Aplikasi Adobe Photoshop CS6 untuk Pembuatan Desain Katalog Sebagai Media Promosi di CV Kajeye Food Malang. Jurnal Aplikasi Bisnis. E-ISSN: 2407-5523, ISSN: 2407-3741, hlm. 441.

Lasodi, dan Apriyanto. (2016). Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online. JESIK. Vol.2 No.2, hlm. 17.

Munadi, Y. (2008). Media Pembelajaran (sebuah pendekatan baru). Jakarta: Gaung Persada Press.

Munir. (2010). Kurikulum berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Bandung: Alfabeta.

Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, Vol. VIII. No.2, Hlm. 1-10.

Mujiyanto, Aprilda, dkk. (2019). Kemampuan Mahasiswa PGSD Dalam Menyanyikan Lagu Melayu Jambi Melalui Musik Akustik. Jurnal Ilmu Budaya, Vol 7, No 2, hlm. 329.

Plomp. (2007). Educational Research An Introduction, dalam AN Introduction to educational Research Enschede. Netherlands: National Institute For Curriculum Development.

Septiani Kumalasari, 2021

*PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CONSTRUCT 2 UNTUK PEMBELAJARAN LAGU DAERAH MELAYU PONTIANAK BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pujiastuti, D., Idrus, A., dan Emosda. (2014). Pengembangan media pembelajaran

pkn berbasis multimedia Interaktif untuk SMP kelas VIII. *Jurnal Tekno-pedagogi*, 4(1), hlm. 1-6.

Purnomo, Hartono dkk. (2016). Pengembangan Aplikasi Info Lagu Nusantara Berbasis Android Untuk Melestarikan Warisan Budaya Indonesia. *Jurnal SIMETRIS*, Vol.7, No.2 hlm. 527-536.

Pramudya & Ikhwan. (2018). Cepat Rambat Bunyi di Udara Pada Variasi Suhu Dengan Memanfaatkan Sensor Suara Berbatuan Longger Pro dan Audacity. *Wahana Fisika*, 3 (1), hlm. 11-18, e-ISSN: 2594-1989.

Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran berbasis komputer: Mengembangkan Profesionalisme abad 21*. Bandung: Alfabeta.

Rohendi, D., Sutarno. H., dan Nopiyanti (2010). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams gmes tournament berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(1), hlm. 19-22

Rita Milyartini, Diah Latifah, Henry Virgan. (2017). *Etude Ornaementasi Vokal Nusantara Jilid 1*. Bandung: CV. Bintang Warliartika.

Raharjo, Sumaryanto, dan Kurnia. (2018). Pengaruh Kemampuan Solfegio Terhadap Kemampuan Bernyanyi Siswa Tunagrahita Ringan Di Yayasan Pendidikan Anak Cacat (YPAC) Semarang. *Jurnal Seni Musik*, Vol 7 (2), hlm. 73.

Syakir, Budiman, Ramadhan. (2017). Pengembangan Media Informasi Pengenalan Lagu Daerah Kalimantan Timur Berbasis Web. *Prosiding Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, Vol.2, No.1 hlm. 256-262.

Setiawan, Indah, Dyna. (2014). Rancangan Bangun Game Edukasi Berbasis Android Tebak Lagu Nusantara: Senara. *Jurnal Informatika Mulawarman*, Vol.9, No.2 hlm. 24-30.

Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta



- Septiani Kumalasari, 2021  
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CONSTRUCT 2 UNTUK PEMBELAJARAN LAGU DAERAH MELAYU PONTIANAK BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu
- Sanjaya, W. (2012). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.  
 Jakarta: Prenada Media Group
- Sudjana, N & Rivai, A. (2007). Teknologi Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo`
- Sinaga, Theodora. (2018). Dasar-dasar Teknik Bernyanyi Opera. Jurnal Seni dan Budaya, Vol 2(2), hlm. 86.
- Sobur, A. 2009. Semiotika Komunikasi. Bandung, Jawa Barat, Indonesia: PT Remaja Rosdakarya.
- Syafiq, M. 2003. Ensiklopedia Musik Klasik. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Sanjaya, A. 2015. "Landasan Teori". Diperoleh dari website.
- Tim Pusat Musik Liturgi. (2005). Menjadi Dirigen. Yogyakarta: PUSAT MUSIK LITURGI.
- Thabroni, Muhammad. (2011). *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media STAKA.
- Vonny, Desi, Yudi (2016). Aplikasi Latih Vokal Dengan Menggunakan Metode Harmonic Product Spectrum (HPS) dan Boyer Moore Berbasis Android. Jurnal SIMETRIS, Vol 2 No.2, ISSN: 2252-4983.
- Wijarini, F., Sajidan, dan Baskoro. (2002). Pengembangan multimedia interaktif berbasis inkuiri berwawasan potensi lokal menggunakan macromedia flash dan pengaruhnya terhadap hasil belajar pada materi tumbuhan limut paku. Educational Technology and Society, 5 (4), hlm. 2.
- Yuhdi, Munadi. (2013). Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: REFERENSI GP Press Group).
- Yunita, Tresna Ayu. (2016). Aplikasi Pembelajaran Mata Kuliah Aransemen Musik Pendidikan ii: Studi Kasus di SMP Al-Azhar Yogyakarta. Jurnal PROMUSIKA, Penyajian dan Pencipta Musik, Vol 4, No.1, hlm.36.