
Pengaruh Penggunaan Media Video Rhythm Clap Terhadap Kemampuan Mengenal Pola Ritmis Siswa Kelas Iv Sd Negeri 106826 Sidodadi

Fildzah Putri Fajrina¹, Try Wahyu Purnomo², Eva Betty Simanjuntak³, Putra Afriadi⁴, Fajar Sidik Siregar⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Medan

fajrinaputri984@gmail.com

ABSTRACT; *This study aims to determine the improvement of the ability to recognize rhythmic patterns among fourth-grade students at SD Negeri 106826 Sidodadi through Rhythm Clap video media. The background of this research is the low rhythmic ability of students due to learning strategies that tend to be theoretical and monotonous. The method used is a quantitative quasi-experimental approach with a Pretest-Posttest Control Group Design involving a sample of 60 students. Data analysis techniques employed non-parametric statistics through the Mann-Whitney U test and the N-Gain test. The results showed that the use of Rhythm Clap video media has a positive and significant effect on students' rhythmic abilities. The average posttest score of the experimental class (25.13) outperformed the control class (19.53). The effectiveness of the treatment was evidenced by an N-Gain score of 0.83 (high category) for the experimental class, while the control class only reached 0.48 (medium category). The conclusion of this study states that Rhythm Clap video media is effective in improving students' musical abilities through visual and auditory synchronization. These findings imply the importance of integrating movement-based audiovisual media into the elementary school music curriculum to facilitate the visualization of abstract rhythmic concepts for students.*

Keywords: *Rhythm Clap Video Media, Rhythmic Patterns, Music Education, Elementary School.*

ABSTRAK; Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal pola ritmis siswa kelas IV SD Negeri 106826 Sidodadi melalui media video *Rhythm Clap*. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan ritmis siswa akibat strategi pembelajaran yang cenderung teoritis dan monoton. Metode yang digunakan adalah kuantitatif kuasi eksperimen dengan *Pretest-Posttest Control Group Design* pada sampel 60 siswa. Teknik analisis data menggunakan statistik non-parametrik melalui uji *Mann-Whitney U* dan uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video *Rhythm Clap* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan ritmis siswa. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen (25,13) mengungguli kelas kontrol (19,53). Efektivitas perlakuan dibuktikan dengan nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,83 (kategori tinggi), sedangkan kelas kontrol hanya 0,48 (kategori sedang). Simpulan penelitian ini menyatakan bahwa media video *Rhythm Clap* efektif dalam

meningkatkan kemampuan musikal siswa melalui sinkronisasi visual dan auditori. Temuan ini berimplikasi pada pentingnya integrasi media audiovisual berbasis gerak dalam kurikulum seni musik di sekolah dasar untuk mempermudah visualisasi konsep abstrak ritme bagi siswa.

Kata Kunci: Media Video Rhythm Clap, Pola Ritmis, Seni Musik, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan seni musik di jenjang sekolah dasar memiliki peran strategis yang melampaui sekadar penguasaan instrumen; ia berfungsi sebagai katalis dalam menumbuhkan kreativitas, melatih daya konsentrasi, serta menyelaraskan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Dalam struktur musik, irama atau ritme menempati posisi sebagai fondasi paling fundamental. Irama berperan sebagai pengatur ketukan, durasi bunyi, dan denyut jantung dari sebuah karya musik. Penguasaan pola ritmis yang baik merupakan prasyarat mutlak bagi siswa untuk dapat mengapresiasi maupun mempraktikkan musik secara akurat.

Namun, realita pendidikan musik di lapangan seringkali belum sejalan dengan cita-cita ideal tersebut. Fakta menunjukkan bahwa kemampuan mengenal pola ritme siswa masih tergolong rendah. Fenomena ini terlihat dari ketidakmampuan siswa dalam menjaga konsistensi ketukan (*steady beat*) serta kesulitan dalam menirukan pola ritme sederhana secara sinkron. Jika kendala ini dibiarkan, siswa akan mengalami hambatan berkelanjutan dalam memahami struktur musik yang lebih kompleks pada jenjang pendidikan berikutnya.

Kondisi pembelajaran yang belum optimal teramati secara nyata di SD Negeri 106826 Sidodadi. Berdasarkan observasi awal, proses pembelajaran seni musik di sekolah tersebut masih terjebak dalam paradigma konvensional yang didominasi oleh metode ceramah satu arah. Pembelajaran cenderung bersifat teoritis dan monoton, di mana guru lebih banyak menjelaskan definisi tanpa memberikan ruang yang cukup bagi keterlibatan motorik siswa. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan materi irama yang bersifat abstrak menjadi sulit dicerna, sehingga motivasi belajar siswa menurun dan berdampak pada rendahnya hasil belajar praktik mereka.

Fenomena ini sejalan dengan temuan bahwa rendahnya kemampuan musikal siswa di Indonesia seringkali disebabkan oleh kurangnya fasilitas media yang memadai dan penggunaan metode yang masih konvensional (Hidayah & Setyaningsih, 2021). Padahal, penggunaan media visual yang kontekstual sangat diperlukan untuk merangsang kepekaan

ritmis anak sejak dini (Pradoko, 2022). Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran seni di sekolah dasar menjadi solusi strategis karena terbukti mampu meningkatkan fokus dan hasil belajar siswa secara signifikan (Ramadhan et al., 2023).

Menanggapi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah terobosan media pembelajaran yang mampu menjembatani konsep irama yang abstrak menjadi sebuah pengalaman sensorik yang konkret. Media audiovisual berbasis video *Rhythm Clap* muncul sebagai solusi potensial yang dirancang untuk mengintegrasikan stimulus visual (simbol gerak) dan auditori (bunyi ketukan) secara simultan. Pendekatan ini selaras dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Mayer (2021), yang menyatakan bahwa otak manusia memproses informasi lebih efektif melalui saluran ganda (*dual-channel*) daripada hanya melalui satu saluran saja. Secara praktis, media video memiliki keunggulan dalam menyajikan demonstrasi gerak dan suara secara berulang, yang sangat efektif untuk materi psikomotorik seperti pola ritmis (Sari & Syafii, 2021). Aktivitas tepuk tangan yang terstruktur dalam media ini membantu siswa menginternalisasi tempo dengan lebih stabil (Widiastuti, 2020), sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan sekadar penjelasan lisan (Kurniawan & Rahayu, 2022). Selain itu, aktivitas *clapping* atau tepuk tangan dalam media ini memberikan dimensi kinestetik yang sangat dibutuhkan anak usia sekolah dasar, sesuai dengan prinsip perkembangan operasional konkret Piaget. Dengan melihat, mendengar, dan mempraktikkan pola ritme melalui instruksi video yang konsisten, beban kognitif siswa dalam memahami durasi bunyi dapat tereduksi. Penelitian terdahulu oleh Purnomo et al. (2024) telah menunjukkan efektivitas media audiovisual dalam aktivitas ritmis secara umum.

Penelitian ini memberikan kontribusi spesifik dengan mengintegrasikan metode *Rhythm Clap* yang menekankan pada sinkronisasi ketukan (*steady beat*) dan simbol visual yang disesuaikan dengan karakteristik kognitif siswa kelas IV SD, yang belum dieksplorasi secara mendalam pada penelitian-penelitian sebelumnya. Melalui latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan media video *Rhythm Clap* terhadap peningkatan kemampuan mengenal pola ritmis siswa kelas IV di SD Negeri 106826 Sidodadi.

METODE PENELITIAN

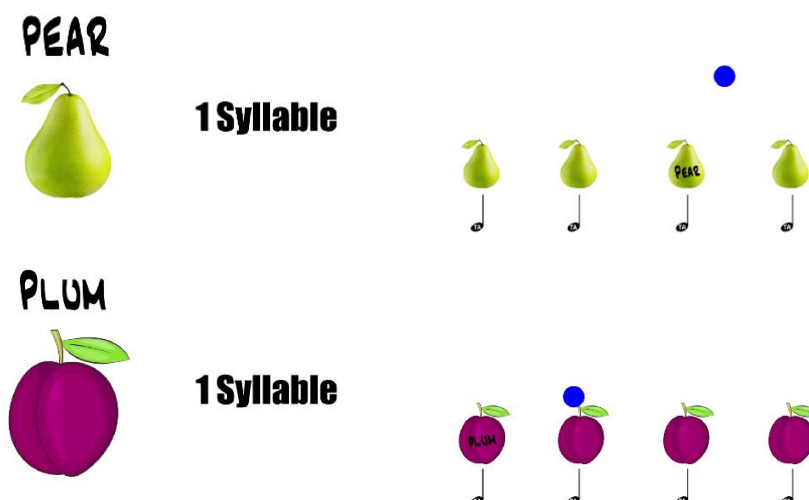
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (*quasi-experimental design*). Desain yang diterapkan adalah *Pretest-Posttest Control Group*

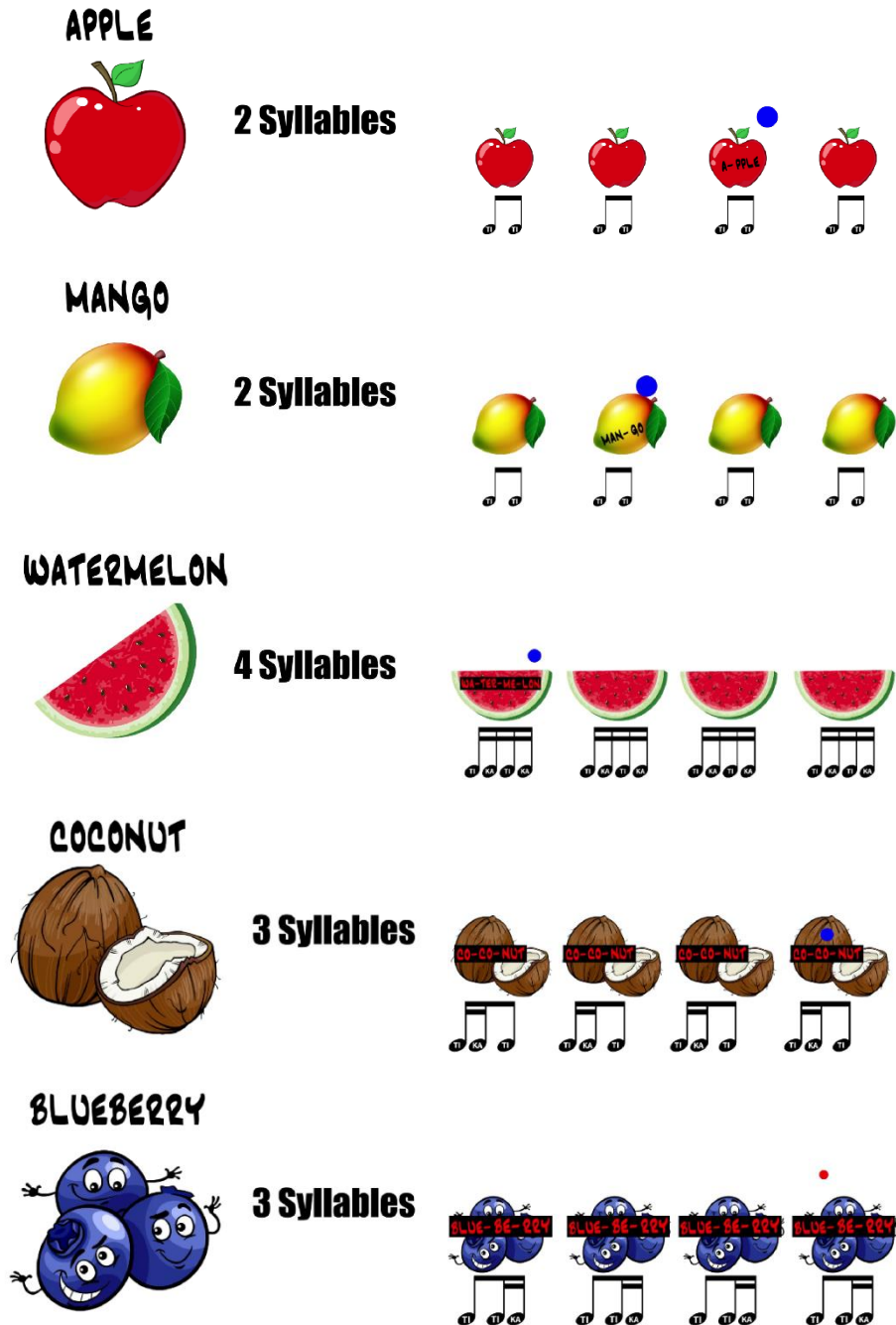
Design. Desain ini dipilih untuk membandingkan pengaruh perlakuan antara kelompok yang menggunakan media inovatif dengan kelompok yang menggunakan metode konvensional, dengan tetap mengontrol kondisi awal kedua kelompok melalui tes awal (*pretest*).

Subjek dan Sampel Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 106826 Sidodadi. Sampel penelitian berjumlah 60 siswa yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling*. Sampel dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

1. Kelas Eksperimen (Kelas IV-B, n=29): Kelompok yang mendapatkan pembelajaran dengan integrasi media video *Rhythm Clap*.
2. Kelas Kontrol (Kelas IV-A, n=31): Kelompok yang mendapatkan pembelajaran dengan metode konvensional berupa latihan ritme manual melalui instruksi lisan dan papan tulis tanpa bantuan media video.

Prosedur eksperimen penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap utama. Tahap pertama adalah pemberian *pretest* untuk mengukur kemampuan awal pola ritmis kedua kelompok. Tahap kedua adalah pemberian perlakuan (*treatment*) sebanyak sepuluh kali pertemuan. Di kelas eksperimen, siswa mengikuti instruksi visual dan auditori dari video *Rhythm Clap* yang mencakup pola *clapping* (tepukan) dengan tempo yang bervariasi. Tahap ketiga adalah pemberian *posttest* dengan instrumen yang sama untuk melihat perubahan kemampuan setelah perlakuan. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media video *Rhythm Clap* yang menampilkan pola ketukan visual dan audio secara bersamaan. Contoh tampilan media yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 1.





Gambar 1. Cuplikan Layar (Screenshot) Media Video Rhythm Clap pada Materi Pola Ritmis.

Instrumen utama yang digunakan adalah rubrik observasi performa psikomotorik untuk mengukur kemampuan mengenal pola ritmis siswa, yang mencakup 7 indikator penilaian:

1. Ketepatan pola ritmis.
2. Ketepatan tempo.
3. Menirukan pola tepukan.

4. Konsistensi ritme.
5. Koordinasi motorik.
6. Respons ritmis.
7. Dan ketepatan respons ritmis.

Instrumen ini telah melalui uji validitas isi oleh *expert judgment* (dosen ahli musik) serta uji validitas butir secara empiris dengan korelasi *Product Moment Pearson*, di mana seluruh butir dinyatakan valid dengan nilai r_{hitung} (0,560 hingga 0,949) yang lebih besar dari r_{tabel} (0,361). Selain itu, uji reliabilitas menunjukkan tingkat konsistensi yang 'Sangat Tinggi' dengan nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,70 serta didukung oleh uji *Inter-Rater Reliability* untuk menjamin objektivitas penilaian antara dua pengamat.

Data yang diperoleh diolah secara statistik menggunakan perangkat lunak SPSS. Langkah analisis meliputi:

1. Uji Prasyarat: Menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* mengingat jumlah sampel tiap kelas < 50 siswa. Jika data tidak terdistribusi normal, maka digunakan statistik non-parametrik.
2. Uji Hipotesis: Menggunakan *Mann-Whitney U Test* untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan pada skor *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Uji Efektivitas: Menggunakan rumus *Normalized Gain* (N-Gain) untuk mengukur efektivitas atau peningkatan (gain) kemampuan siswa dari nilai *pretest* ke *posttest*. Hasil N-Gain kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria Hake (Tinggi, Sedang, Rendah)

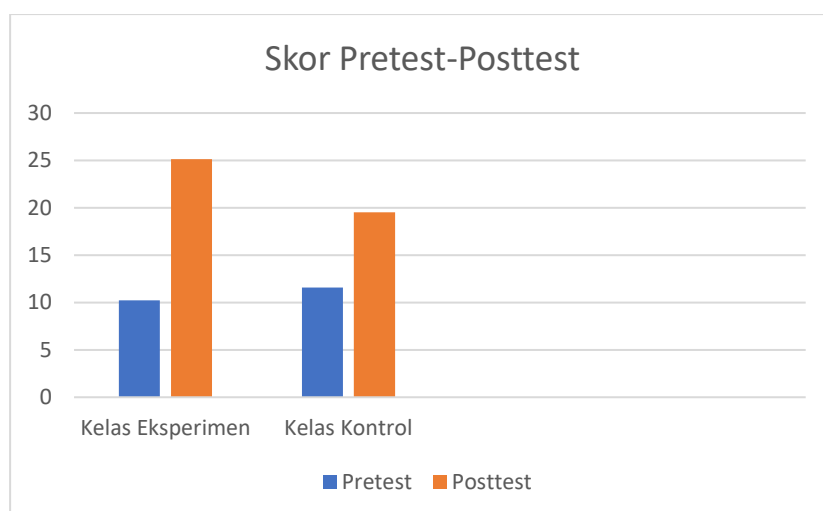
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data penelitian yang dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* diolah untuk melihat perbandingan kemampuan mengenal pola ritmis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. Analisis Deskriptif

Berdasarkan data yang diperoleh, kedua kelas mengawali penelitian dengan tingkat kemampuan yang cenderung setara (rendah). Namun, setelah diberikan perlakuan, terjadi perbedaan peningkatan yang mencolok. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata yang sangat tajam dari 10,23 menjadi 25,13. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mengalami peningkatan dari 11,57 menjadi 19,53.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest Kemampuan Pola Ritmis Siswa

Hasil penelitian menunjukkan perbedaan efektivitas yang sangat nyata antara kedua kelas. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai *posttest* sebesar 25,13, unggul signifikan dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 19,53. Secara mendalam, analisis per indikator menunjukkan bahwa keunggulan paling mencolok terdapat pada aspek koordinasi motorik dan ketepatan respons. Hal ini disebabkan oleh bantuan stimulus visual yang ajeg dalam video *Rhythm Clap*, yang memaksa koordinasi mata dan tangan bekerja secara sinkron melalui simbol visual 'Pear', 'Plum', 'Apple', dan 'Mango'. Sebaliknya, siswa di kelas kontrol sering mengalami *lost rhythm* (kehilangan arah pola) saat durasi praktik bertambah lama karena keterbatasan instruksi yang hanya bersifat lisan.

2. Uji Hipotesis (Mann-Whitney U)

Karena data tidak terdistribusi normal berdasarkan uji *Shapiro-Wilk*, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan statistik non-parametrik yaitu uji *Mann-Whitney U*. Hasil analisis menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa penggunaan media video *Rhythm Clap* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal pola ritmis siswa kelas IV.

Tabel 1. Hasil Uji Mann-Whitney U

Statistik Uji	Nilai
Mann-Whitney	36,000
Wilcoxon W	532,000
Z-hitung	-6,289
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

3. Efektivitas (N-Gain Score)

Uji *N-Gain* digunakan untuk melihat efektivitas perlakuan dalam meningkatkan kemampuan siswa. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media di kelas eksperimen mencapai 83,04% atau masuk dalam Kategori Tinggi. Angka ini jauh melampaui kelas kontrol yang hanya mencapai 48,36% atau Kategori Sedang.

Tabel 2. Distribusi Kategori N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Rerata N-Gain	Persentase	Kategori	Efektivitas
Eksperimen	0,8304	83,04%	Tinggi	Efektif
Kontrol	0,4836	48,36%	Sedang	Kurang Efektif

Efektivitas penggunaan media ini dibuktikan dengan hasil uji N-Gain Score. Kelas eksperimen mencapai nilai 0,83 (83%) yang termasuk dalam kategori 'Tinggi' atau efektif. Sementara itu, kelas kontrol hanya mencapai nilai 0,48 (48%) yang masuk dalam kategori 'Sedang'. Temuan ini secara statistik membuktikan bahwa penggunaan media video *Rhythm Clap* hampir dua kali lipat lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan kemampuan musikal siswa sekolah dasar. Selain itu, nilai standar deviasi kelas eksperimen yang rendah (0,97) menunjukkan bahwa media ini mampu menyeragamkan pemahaman siswa secara homogen dalam satu kelompok belajar.

Peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan media audiovisual menunjukkan bahwa stimulus ganda (pendengaran dan penglihatan) memperkuat pemahaman konsep musik (Fauzi & Nugroho, 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga motivasi siswa meningkat (Putra & Anggraini, 2021). Efektivitas media video dalam materi ritme juga dipengaruhi oleh kualitas visualisasi yang jelas dan mudah ditiru oleh siswa (Lestari & Jannah, 2023). Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran musik harus terus dikembangkan sesuai

dengan perkembangan teknologi digital di sekolah (Utomo & Prasetyo, 2022).

Pembahasan

Keunggulan media video *Rhythm Clap* dalam meningkatkan kemampuan ritmis siswa dapat dianalisis melalui beberapa sudut pandang teoretis yang relevan dengan temuan di lapangan:

1. Sinkronisasi Stimulus Multisensori

Media video *Rhythm Clap* bekerja dengan menyederhanakan konsep ritme yang abstrak menjadi peragaan visual dan auditori yang konkret. Hal ini sesuai dengan prinsip *Dual-Channel Processing* dari Mayer (2021), di mana pemrosesan informasi melalui jalur visual (melihat pola gerak) dan auditori (mendengar ketukan) secara simultan akan memperkuat pemahaman dan retensi memori siswa terhadap pola-pola ketukan yang diajarkan. Dengan adanya stimulasi ganda, beban kognitif siswa dalam mengolah durasi bunyi menjadi lebih ringan.

2. Kesesuaian dengan Tahap Perkembangan Kognitif

Siswa kelas IV SD berada pada fase operasional konkret. Menurut Piaget (dalam Syah, 2020), pada tahap ini siswa membutuhkan representasi fisik untuk memahami konsep yang tidak terlihat. Melalui video ini, siswa tidak hanya menghafal teori musik, tetapi melakukan imitasi (peniruan) gerakan secara mandiri dan berulang. Proses imitasi ini merupakan kunci utama dalam penguasaan aspek psikomotorik musik, di mana simbol abstrak (notasi/irama) diubah menjadi tindakan fisik yang nyata.

3. Pengembangan Koordinasi Motorik dan Fokus

Aktivitas *clapping* (tepukan tangan) yang dipandu video melatih koordinasi tangan-telinga (*hand-ear coordination*) dan konsentrasi siswa secara intensif. Hal ini sejalan dengan metode *Dalcroze Eurhythmics* yang dikembangkan oleh Emile Jaques-Dalcroze (dikutip dalam Habron & James, 2024) yang menyatakan bahwa irama paling efektif dipahami melalui gerak tubuh dan pengalaman langsung (kinestetik). Peneliti mengamati bahwa siswa di kelas eksperimen memiliki ketepatan tempo dan koordinasi motorik yang jauh lebih stabil dibandingkan kelas kontrol yang hanya mengandalkan instruksi lisan tanpa panduan visual yang ajeg.

4. Karakteristik Manipulatif Media

Berbeda dengan instruksi guru yang bisa bervariasi atau inkonsisten karena faktor

kelelahan atau *human error*, media video memiliki ciri manipulatif yang memungkinkan pola ritme disajikan secara konsisten. Media ini dapat diputar berulang-ulang tanpa mengubah kualitas instruksi maupun temponya. Hal ini memberikan rasa aman bagi siswa dalam berlatih dan mempermudah mereka untuk menguasai pola dari tingkat yang sederhana hingga kompleks secara sistematis (Arsyad, 2020). Secara keseluruhan, integrasi teknologi audiovisual dalam seni musik terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa secara signifikan sebagaimana dikemukakan oleh Ginting & Maestro (2023).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video *Rhythm Clap* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan mengenal pola ritmis siswa kelas IV di SD Negeri 106826 Sidodadi. Hal ini dibuktikan secara empiris melalui uji *Mann-Whitney U* yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Penerapan media ini terbukti jauh lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar psikomotorik siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Temuan penelitian mencatat bahwa kelas eksperimen mencapai nilai efektivitas *N-Gain* sebesar 83,04% yang termasuk dalam Kategori Tinggi, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 48,36% dalam Kategori Sedang. Keberhasilan ini didorong oleh kemampuan media video dalam menyajikan sinkronisasi stimulus visual dan auditori yang memudahkan siswa dalam menginternalisasi konsep irama yang abstrak menjadi pengalaman gerak yang konkret.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian tersebut, peneliti merumuskan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik: Diharapkan para guru sekolah dasar dapat mengintegrasikan media ritmis interaktif berbasis audiovisual seperti *Rhythm Clap* dalam pembelajaran seni musik. Penggunaan media ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan instruksi lisan dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta partisipatif.
2. Bagi Sekolah: Pihak sekolah disarankan untuk mendukung penyediaan sarana multimedia di kelas dan memfasilitasi pengembangan media pembelajaran inovatif oleh

guru guna meningkatkan kualitas literasi musikal siswa sejak dini.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Mengingat penelitian ini terbatas pada materi pola ritmis, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada aspek musik lainnya seperti intonasi atau harmoni, serta memperluas cakupan subjek penelitian pada jenjang kelas yang berbeda untuk menguji konsistensi efektivitas media ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ginting, A. S., & Maestro, E. (2023). Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 15305-15311.
- Habron, J., & James, E. (2024). *Dalcroze Eurhythmics in Music Education: Fundamentals and Principles*. London: Routledge.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Purnomo, T. W., Aulia, N., & Hirza, H. (2024). Stimulasi Kemampuan Musikal Melalui Aktivitas Ritmis Berbantuan Media Audiovisual pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 22(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (2020). *Psikologi Belajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Fauzi, A., & Nugroho, S. (2022). Implementasi Media Audiovisual untuk Meningkatkan Kecerdasan Musikal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Musik*, 11(2), 142-155.
- Hidayah, N., & Setyaningsih, E. (2021). Analisis Kendala Guru dalam Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 20-32.
- Kurniawan, D., & Rahayu, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap Hasil Belajar Seni Budaya. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(3), 310-318.
- Lestari, W., & Jannah, M. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pola Ritmis untuk Siswa Fase B Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 20(1), 45-58.
- Pradoko, A. M. (2022). Pendidikan Seni di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Guru Musik. *Jurnal Seni dan Budaya*, 19(2), 112-124.
- Putra, R. A., & Anggraini, D. (2021). Peningkatan Keterampilan Bermain Musik Melalui Media Interaktif di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 88-101.
- Ramadhan, F., Mulyadi, A., & Fitriani, L. (2023). Peran Teknologi Audiovisual dalam Pembelajaran Seni Musik pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2),

245-256.

Sari, I. P., & Syafii, S. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran sebagai Media Stimulasi Psikomotorik Anak dalam Bermain Alat Musik Ritmis. *Jurnal Sendratasik*, 10(1), 56-65.

Utomo, S. W., & Prasetyo, B. (2022). Strategi Inovatif Pembelajaran Musik di Sekolah Dasar melalui Media Digital. *Jurnal Pendidikan Seni*, 14(1), 12-25.

Widiastuti, A. (2020). Teknik Clapping Hands untuk Meningkatkan Kemampuan Ritmik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10(2), 167-175.