



Pengembangan E-Modul terhadap Keterampilan Alat Musik Pianika dalam Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar

Chichi Kusmayadi*, Astri Sutisnawati*, Luthfi Hamdani Maula

Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Kota Sukabumi, Indonesia

*Corresponding Author:

Chichi00@ummi.ac.id

Article History:

Received 2024-07-06

Revised 2024-10-14

Accepted 2024-11-02

Keywords:

Development, E-Module, Music Art

Abstract

This study aims to measure the skill level of students in music subjects using teaching materials that have been digitally based, namely e-modules, and to assist teachers in developing varied teaching materials. The method used in this research is RnD (Research and Development) with the ADDIE research model, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The results of the study in the form of feasibility tests to material experts with results of 95%, media experts of 91%, product response questionnaires to expert practitioners (teachers) with results of 99%, students of 92% and effectiveness tests to measure skill levels using the N-Gain test with the Pretest-Posttest stage obtained results reaching 0.68 with a percentage of 68.43%. Thus, the developed e-module is very feasible and effective enough to be used as music learning materials in schools.

Kata Kunci:

Pengembangan, E-Modul, Seni Musik

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat keterampilan peserta didik dalam mata pelajaran seni musik menggunakan bahan ajar yang telah berbasis digital yaitu e-modul, serta untuk membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar yang bervariasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu RnD (Research and Development) dengan model penelitian ADDIE yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Hasil penelitian berupa uji kelayakan kepada ahli materi dengan hasil sebesar 95%, ahli media sebesar 91%, kuesioner respon produk kepada ahli praktisi (guru) dengan hasil sebesar 99%, peserta didik sebesar 92% serta uji efektifitas untuk mengukur tingkat keterampilan menggunakan uji N-Gain dengan tahapan Pretest-Posttest memperoleh hasil mencapai 0,68 dengan persentase sebesar 68,43%. Dengan demikian, e-modul yang dikembangkan sangat layak dan cukup efektif digunakan sebagai bahan pembelajaran seni musik di sekolah.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini semua hal yang ada di dunia perlu mengikuti perkembangan yang ada, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan di era globalisasi adalah kualitas pendidikan (Kholillah et al., 2022). Perkembangan kualitas dalam era globalisasi bukan saja dinilai dari segi pembelajarannya tetapi juga pada hal-hal yang menunjang bagi proses pembelajaran seperti penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran yang telah berorientasi pada teknologi. Seiring berkembangnya IPTEK di bidang pendidikan, maka proses pendidikan menjadi semakin kompleks hal ini dikarenakan banyak terjadi perubahan dari waktu ke waktu sebab adanya kemajuan teknologi. (Mulyani & Haliza, 2021) salah satu pengembangan bahan ajar yang telah berbasis digital yaitu E-Modul atau modul *electronic*.

E-Modul merupakan inovasi bahan ajar modul yang semula sebuah materi pembelajaran yang disusun dan dicetak dalam bentuk fisik seperti buku, menjadi sebuah materi yang tersusun dalam bentuk digital. (Herawati & Muhtadi, 2018) E-modul merupakan jenis modul digital yang terdiri dari teks, gambar atau video berisi materi pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan peserta didik untuk mencapai sebuah tujuan pada capaian pembelajaran, (Jazilia Umami, 2021) kehadiran modul digital juga dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mengurangi kejenuhan karena komponen e-modul berupa flipbook menarik dan interaktif. Penggunaan e-modul sebagai bahan ajar dapat dijadikan sebagai alternatif bagi guru untuk menciptakan



pembelajaran yang lebih efektif dan bervariasi karena fitur-fitur yang terdapat pada e-modul akan disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik seperti pada aspek materi, media dan desain.

Berdasarkan hasil wawancara wali kelas guru di kelas V SDN 2 Nagrak bahwa penggunaan bahan ajar berupa e-modul terbilang masih belum merata digunakan pada semua mata pelajaran dikarenakan kemampuan guru yang terbatas serta kesulitan dalam mengembangkan e-modul, sehingga dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan bahan ajar berupa buku paket dan LKS. Hal ini tentunya membuat peserta didik cenderung kurang aktif karena pembelajaran yang berlangsung hanya terpaku pada buku saja. Fakta ideal bahwa penggunaan modul yang telah berbasis digital telah seharusnya menjadi bagian dalam perangkat pembelajaran di sekolah, terlebih pada mata pelajaran yang tidak cukup hanya dengan menggunakan penjelasan materi dari guru saja tetapi juga memerlukan dorongan pengembangan pada aspek keterampilan seperti halnya pada mata pelajaran seni musik, (Sofiasyari et al., 2019) setiap peserta didik baik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki baik pada aspek pengetahuan maupun keterampilan, agar dapat memiliki kepribadian yang baik dan mampu mencapai tujuan kehidupannya. (Rohmatun & Jayadinata, 2017) bahwa strategi yang paling efektif untuk mencapai aspek kreativitas dan keterampilan yaitu dengan pembelajaran seni musik.

Salah satu keterampilan dasar yang penting dikembangkan pada di sekolah dasar yaitu mengenal bentuk, membedakan jenis-jenis alat musik serta dapat memainkan salah satu alat musik yang umum ditemukan seperti pianika (Widyawati, 2016). keterampilan bermain alat musik merupakan salah satu indikator hasil belajar pada aspek psikomotorik khususnya dalam konteks pembelajaran seni budaya (Bestari, 2020). Salah satu cabang dalam seni musik yaitu memainkan instrumen alat musik. Pianika merupakan jenis alat musik tiup yang dihubungkan langsung ke mulut. (Seni Pertunjukan et al., 2019) alat musik pianika merupakan instrument musik yang dimainkan dengan cara ditiup dan memiliki rentang nada sekitar 3 oktaf. Bermain alat musik pianika membutuhkan teknik yang baik dalam memainkannya, yaitu sebagai berikut : 1. Bermain alat musik pianika dengan menggunakan lima jari 2. Meniup dengan halus dan stabil 3. Ketika memainkan alt musik pianika, pemain membayangkan seperti sedang memegang bola sehingga jari bisa bergerak dengan halus.

Oleh sebab itu, peneliti akan mengembangkan bahan ajar berupa e-modul dengan tujuan dapat membantu guru dan peserta didik dalam menyampaikan dan menerima materi pada mata pelajaran seni musik dengan pengalaman pembelajaran yang berbeda yaitu menggunakan bahan ajar yang telah berorientasi pada penggunaan teknologi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and development (R&D)*. Menurut (Hanafi, 2017) metode penelitian *Research and Development (R&D)* merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk dan mengetahui efektivitas metode tersebut. Pada bidang pendidikan, metode penelitian (*R&D*) ialah metode yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam proses belajar mengajar. (Rahmani et al., 2022) Penelitian dan Pengembangan adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan suatu produk dalam bidang penerapan tertentu, yang meliputi peningkatan efisiensi suatu produk. salah satunya dalam pengembangan bahan ajar e-modul. Pengembangan bahan ajar E-Modul ini memanfaatkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Impelementation and Evaluation*). (Hidayat & Nizar, 2021) model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. (Safitri & Aziz, 2022) model ADDIE dapat diterapkan pada berbagai bentuk pengembangan produk salah satunya yaitu pengembangan bahan ajar.

Teknik pengumpulan data berupa studi literatur, wawancara, pengisian lembar validasi, kuesioner (Angket) serta penilaian unjuk kerja bermain alat musik pianika dengan tahapan pretest-postest. Teknik analisis data dilakukan dengan menyimpulkan hasil data serta mendapatkan pemahaman secara mendalam mengenai fenomena yang sedang diteliti dengan mengkaji hasil produk yang diperoleh melalui lembar validasi dan responden melalui kuesioner, melalui teknik analisis deskriptif dan kuantitatif menggunakan metode penilaian

skala *likert* 5. Penelitian ini dilakukan di Nagrak Kabupaten Sukabumi pada tanggal 2 Mei 2024, Subjek penelitian merupakan siswa kelas V-A SDN 2 Nagrak.

Data yang telah diperoleh kemudian di analisis menggunakan rumus :

1. Penghitungan kelayakan E-Modul

Kelayakan E-Modul dilaksanakan kepada validator ahli materi dan media, ahli praktisi (guru) serta para peserta didik. Kelayakan modul divalidasi menggunakan angket dengan rentang skor 1- 5 dan kriteria dari sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik) (Maryuliana et al., 2016). Skor tersebut diolah dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber : (Susanti, 2021)

Setelah proses penghitungan, maka hasil diselaraskan dengan kriteria kelayakan, yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Kriteria Kelayakan

No	Skor	Keterangan
1.	81-100%	Sangat Layak
2.	61-80%	Layak
3.	41-60%	Cukup Layak
4.	21-40%	Tidak Layak
5.	<21%	Sangat Tidak Layak

Sumber : (Amelia, 2022)

2. Penghitungan Nilai Efektifitas E-Modul

Nilai efektifitas diambil dari penilaian peserta didik yaitu unjuk kerja keterampilan bermain alat musik pianika. Nilai efektifitas diperoleh berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang diperoleh siswa (Sugiyono dalam (Mutmainnah et al., 2021). Dengan rumus sebagai berikut :

$$\langle g \rangle = \frac{(\%S_{\text{post}}) - (\%S_{\text{pre}})}{100 (S_{\text{ideal}}) - (\%S_{\text{pre}})}$$

Dari rumus tersebut, $\langle g \rangle$ = Peningkatan hasil belajar, S_{pre} = Rata-rata pretest (%), dan S_{post} = Rata-rata posttest (%). Peningkatan yang diperoleh siswa diinterpretasikan berdasarkan kriteria rendah, sedang, dan tinggi (Hake dalam (Rosida et al., 2018). Hasil yang telah diketahui berdasarkan kriteria *n-Gain* maka dipersentasekan berdasarkan tabel kriteria efektifitas, dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Kriteria Efektifitas

Presentase	Kriteria
<40%	Tidak Efektif
40% - 55%	Kurang Efektif
56% - 75%	Cukup
>75%	Efektif

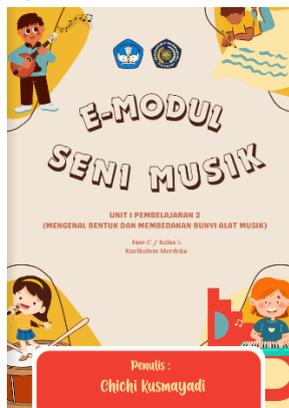
Sumber : (Rahmi et al., 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan bahan ajar berupa E-Modul pada mata pelajaran Seni Musik materi Unit 1 “Mengenal Kenis-jenis Suara Manusia, Bunyi Alat Musik dan Bentuk Alat Musik” Kegiatan Pembelajaran 2 “Mengenal Bentuk dan Membedakan Jenis-jenis Alat Musik” yang telah disesuaikan dengan kurikulum merdeka. E-Modul seni musik juga berisikan materi alat musik pianika hal ini bertujuan agar peserta didik menguasai salah satu keterampilan bermain alat musik.

1. Tahap Pengembangan Produk

- a. **Analisis**, tahap analisis yang dilakukan yaitu wawancara kepada wali guru kelas V-A di SDN 2 Nagrak guna mencari informasi, menganalisis permasalahan serta menemukan solusi dari permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan bahwa penggunaan bahan ajar E-Modul belum digunakan secara merata di setiap pembelajaran. Hal ini didasari karena keterbatasan guru dalam mengembangkan bahan ajar yang belum memadai terlebih pada mata pelajaran seni musik yang hanya sesekali saja menggunakan E-Modul, melainkan guru hanya mengandalkan bahan ajar seperti buku paket dan LKS saja yang dirasa kurang bervariasi dan efektif dalam proses pembelajaran, tanpa dibarengi dengan adanya kemampuan *visual* seperti gambar dan video serta contoh kegiatan praktik lainnya.
- Guru dan peserta didik membutuhkan E-Modul seni musik untuk menunjang pembelajaran seni musik di kelas maupun secara mandiri di rumah. (Nurul Fajria Faradila, Yuni Maryuni, 2023) bahan ajar yang dipilih secara sistematis digunakan untuk meningkatkan kegiatan pengajaran. (I. Isrokatun, Upit Yulianti, 2022) penggunaan teknologi dalam pendidikan memudahkan siswa dalam mengakses sumber belajar yang lebih luas, artinya bahwa sumber belajar tidak hanya terbatas pada guru saja.
- b. **Desain**, produk dikemas berdasarkan karakter dan komponen E-Modul. Seperti perancangan materi yang sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran seni musik serta perancangan media pada produk. Produk yang dikembangkan dilengkapi dengan *fitur* yang telah terbaru seperti gambar, video, audio dan *barcode*. (FeriYanti et al., 2019) komponen penting dalam modul elektronik yaitu pada bahan ajar yang disusun secara terstruktur dan menarik yang mencakup materi pembelajaran, metode dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik.
- c. **Pengembangan**, produk dikembangkan melalui aplikasi *Canva* dan *Web Heyzine* dengan pemilihan warna dan *icon* yang menarik, berisi 35 halaman secara lengkap seperti *cover*, petunjuk penggunaan, materi, halaman video, halaman audio dan halaman partitur.



Gambar 1 Tampilan Cover



Gambar 2 Tampilan Materi



Gambar 3 Tampilan Video



Gambar 4 Tampilan Audio

E-modul juga di validasi oleh para ahli dengan hasil ahli materi sebesar 95% dan ahli media 91% dengan rerata sebesar 92% termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak".

- d. **Implementasi**, E-Modul diimplementasikan melalui uji coba produk kepada 38 orang peserta didik meliputi pemaparan produk secara keseluruhan dari mulai cara mengakses e-modul, penggunaan e-modul, penjelasan mengenai *men-scan barcode* serta LKPD yang perlu peserta didik kerjakan. Implementasi produk juga meliputi pengisian lembar kuesioner yang diisi oleh ahli praktisi (guru) dengan hasil sebesar 98,67% dan peserta didik sebesar 92% termasuk kedalam kategori "Sangat Layak".



Gambar 4.5 Pemaparan E-Modul

- e. **Evaluasi**, pada tahap ini menggunakan saran dan kritik melalui instrumen yang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, tanggapan kuesioner ahli praktisi, tanggapan kuesioner peserta didik serta nilai efektifitas penilaian unjuk kerja bermain alat musik pianika peserta didik.

Efektifitas Produk

Uji efektifitas pada produk dilakukan dimulai dengan tahapan pretest yaitu pengujian uji keterampilan bermain alat musik pianika berdasarkan pengetahuan masing-masing peserta didik, berdasarkan rubrik penilaian yaitu : (Tarmizi, 2019) 1. Cara memegang alat musik pianika, 2. Cara meniup alat musik pianika, 3. Teknik penjarian, 4. Ketepatan Nada, 5. Ketepatan ritmik. kemudian diberikan perlakuan atau *treatment* menggunakan E-Modul seni musik sebanyak 4x pertemuan. Setelah berulang kali diberikan penjelasan dan latihan, lalu peserta didik diberikan posttest yaitu uji keterampilan bermain alat musik pianika kembali.

Tabel 3 Deskriptif Statistika Efektifitas

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	38	.45	.87	.6843	.10039
Valid N (listwise)	38				

Hasil penghitungan rata-rata N-Gain dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 4 Nilai Efektifitas

Nilai Rata-rata Pretest-Posttest	Prepost	Skor Ideal	N-Gain Skor (100-pre)	N-Gain Skor (%)
83,05263	36,68421053	53,63157895	0,684334439	68,43%

Dengan mengetahui perbedaan nilai pretest-posttest tersebut dapat diketahui keefektifan E-Modul bagi keberlangsungan pembelajaran. Hasil efektifitas menggunakan pengujian *N-Gain* sebesar 0,68 termasuk kedalam kategori sedang serta hasil dalam tafsiran persentase sebesar 68,43% termasuk kedalam kriteria "Cukup Efektif". Hasil deskriptif statistika pada nilai efektifitas dapat dilihat pada tabel 3.

KESIMPULAN

Penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penulis telah mengembangkan bahan ajar berbasis digital yaitu E-Modul pada mata pelajaran Seni Musik materi Mengenal bantuk, membedakan Jenis-jenis alat musik serta materi alat musik pianika. Kelayakan produk divalidasi melalui oleh ahli materi dan ahli

media dengan hasil rerata sebesar 92%, kuesioner tanggapan produk oleh ahli praktisi (guru) sebesar 95%, peserta didik sebesar 92% serta hasil nilai efektifitas E-Modul sebesar 0,68 termasuk kedalam kategori sedang dengan persentase sebesar 68,43%. Dengan demikian, E-Modul termasuk kedalam kategori "Sangat Layak" dan "Cukup Efektif" digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran seni musik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, D. (2022). *PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS TPACK PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 DI KELAS V MIN 4 ACEH SELATAN* (p. 49).
- Bestari, A. F. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Kemampuan Memainkan Alat Musik Pianika Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 48–56. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v9i1.7837>
- Feriyanti, N., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2019). Pengembangan E-modul Matematika untuk Siswa SD (The Development of E-Modul Mathematics For Primary Students). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1–12.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- I. Isrokatun, Upit Yulianti, Y. N. (2022). Analisis Profesionalisme Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6.
- Jazilia Umami, M. S. P. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN E-MODUL FLIPBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI TINGKAT SEKOLAH DASAR. *Jurnal PGMI*, 4.
- Kholillah, M. K., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Peran Pendidikan Dalam Menghadapi Arus Globalisasi. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 515–518. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2508>
- Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Questionnaire Information System Measurement of the Need for Additional Learning Materials to Support Decision Making in High Schools Using a Likert Scale Skala. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika (TRANSISTOR EI)*, 1(2), 1–12. <http://lppm-unissula.com/jurnal.unissula.ac.id/index.php/EI/article/download/829/680>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Mutmainnah, M., Aunurrahman, A., & Warneri, W. (2021). Efektivitas Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1625–1631. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/952>
- Nurul Fajria Faradila, Yuni Maryuni, E. ribawati. (2023). IMPLEMENTASI BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL SENI TRADISI RAMPAK BEDUG PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA NEGERI 2 PANDEGLANGNo Title. *Cendikia Pendidikan*, 1.
- Rahmani, Z., Farkhatin, N., & Ningsih, R. (2022). Perancangan Sistem Informasi Akademik Pada Paud Godwilling Mampang Depok Berbasis Java Menggunakan Metode R&D. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 6(1), 454–458. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5750>
- Rahmi, F., Iltavia, I., & Zarista, R. H. (2021). Efektivitas Pembelajaran Berorientasi Matematika Realistik untuk Membangun Pemahaman Relasional pada Materi Peluang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2869–2877. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.673>

-
- Rohmatun, Y., & Jayadinata, A. K. (2017). *Pelajarannseniibudaya Dan Keterampilanmelalui Media*. 2(1), 531–540.
- Rosida, Fadiawati, N., & Tri, J. (2018). Efektivitas penggunaan bahan ajar. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 35–45.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Seni Pertunjukan, J., Alvionita, R., Seni, P., Seni, M.-F., Institut, P., Indonesia, S., Panjang, P., Bahder, J., Padangpanjang, J., & Barat, S. (2019). *Penerapan Teknik Memainkan Pianika Dalam Bentuk Ensambel Pianika Pada Lagu Kampuang Nan Jauh Di Mato*. 9900, 66–73. <https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/Lagalaga>
- Sofiasyari, I., Atmaja, H., & Suhandini, P. (2019). Pentingnya pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar di era 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 2(1), 734–743.
- Susanti, E. D. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Corporate Pada Materi Luas dan Volume Bola. *Range: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 37–46.
- Tarmizi, P. H. I. C. M. (2019). Studi Deskriptif Penerapan Alat Musik Pianika Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) Siswa Kelas V SDN 35 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)*, 12(1), 28–40.
- Widyawati, H. (2016). Peningkatan Keterampilan Bermain Pianika Melalui Metode Tutor Sebaya. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 227–234.