

# Pengembangan Lagu Berbasis Aplikasi Musecore dalam Pengembangan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

*by Yosef Yosef*

---

**Submission date:** 20-Apr-2023 05:51PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2070208852

**File name:** 14.\_Jurnal\_Obsesi-Pengembangan\_Lagu\_Anak.pdf (345.51K)

**Word count:** 3557

**Character count:** 21696



## **Pengembangan Lagu Berbasis Aplikasi Musescore dalam Pengembangan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini**

**Mahyumi Rantina<sup>✉</sup>, Hasmalena, Yosef**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sriwijaya

DOI: [10.31004/obsesi.v4i1.351](https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.351)

### **Abstrak**

Penelitian bertujuan mengembangkan produk Lagu Anak Menggunakan Aplikasi Musescore dalam pengembangan aspek perkembangan anak usia dini. Penelitian ini menggunakan Penelitian dan Pengembangan (R&D) model ADDIE dengan Prosedur penelitian *Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluation*. Teknik evaluasi yang digunakan evaluasi formatif Tessmer. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi ceklist, angket dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dari instrument pengumpulan data. Pada tahap analysis dilakukan analisis kebutuhan tentang lagu anak di lapangan, kemudian mendesain prototype lagu anak dengan 2 tahap yaitu tahap pertama merancang lirik lagu dan tahap kedua membuat partitur lagu dengan aplikasi musescore, tahap selanjutnya mengembangkan produk dengan proses rekaman, melakukan validasi materi dan media dan tahap terakhir adalah mengujicobakan produk kepada guru dan anak. Hasil penelitian diperoleh bahwa pengembangan produk lagu anak menggunakan aplikasi *musescore* dalam pengembangan aspek perkembangan anak usia dini valid, praktis dan berpotensi digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan metode bernyanyi.

**Kata Kunci:** *pengembangan; lagu anak-anak, aplikasi musescor; aspek pembelajaran*

### **Abstract**

This study aims to develop a Children's Song product using the Musescore application in the Learning Aspects of Early Childhood Development. This study uses the ADDIE Research and Development (R&D) model with Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluation research procedures. The evaluation technique used is Tessmer's formative evaluation. Data collection techniques using checklist observation sheets, questionnaires and interviews. Data analysis techniques using quantitative descriptive techniques from data collection instruments. At the analysis stage, a needs analysis is performed on children's songs in the field, then designing a prototype of a children's song with 2 stages: the first stage is designing song lyrics and the second stage is making song scores with musescore applications, the next stage is developing products with the recording process, validating material and media and the final step is to test the product to the teacher and the child. Based on the results of research and discussion, it is concluded that the development of children's song products using the Musescore application in the musty learning of early childhood development is valid, practical and potentially used by the teacher in the learning process with the singing method.

**Keywords:** *development; children's songs; musescore application; learning aspect*

Copyright (c) 2019 Mahyumi Rantina, Hasmalena, Yosef

✉ Corresponding author :

Email Address : [ayumayumi@gmail.com](mailto:ayumayumi@gmail.com) (Palembang, Sumatera Selatan)

Received 30 November 2019, Accepted 14 December 2019, Published 19 December 2019

## PENDAHULUAN

Menurut dikutip Suryaningsih & Rimpiati, (2018) dinyatakan bahwa bermain juga dapat membentuk belajar yang efektif karena dapat memberikan rasa senang sehingga dapat menimbulkan motivasi instrinsik anak untuk belajar. Motivasi instrinsik tersebut terlihat dari emosi positif anak yang ditunjukkan melalui rasa ingin tahu yang besar terhadap kegiatan pembelajaran. Salah satu bermain melalui kegiatan bernyanyi merupakan cabang dari pendidikan seni. Pendidikan melalui seni merupakan salah satu pendekatan dalam peran seni dalam pendidikan. Pengembangan lagu anak usia dini mungkin hanya sebagian kecil dari upaya para akademisi untuk ikut serta dalam membangun dan mengembangkan aspek perkembangan anak serta hampir tidak ada batas waktu dalam menggunakan media lagu untuk mengajar. Setiap anak adalah pribadi yang unik dan mempunyai dunia bermain serta bernyanyi merupakan kegiatan yang serius namun mengasyikan bagi anak. Suara yang dapat meningkatkan belajar anak, seperti musik yang menyenangkan yang dapat mempengaruhi kinerja otak. (Nuswantari, 2015) Lagu anak-anak adalah ragam suara yang berirama dapat diiringi oleh instrumen musik yang isi liriknya adalah berkisah tentang pengalaman, kejadian yang dialami oleh anak-anak. Lagu anak memiliki melodi, irama, dan ritme yang sederhana, sehingga mudah dipelajari dan isi lagu berisikan ungkapan kasih sayang, nasehat, pengetahuan, cita-cita, dan cerita-cerita yang sesuai dengan dunia mereka.

Agustina R, (2018) menyatakan bahwa beberapa karakteristik pemahaman lagu anak usia dini adalah irama yang hendaknya ditentukan dalam mencipta lagu anak usia dini adalah irama sederhana, repetisi, Ambitus sama dengan jangkauan nada dalam menyanyi, ritme tidak terlalu rumit, Melodi yang sederhana, indah, mudah untuk diikuti, lembut, Volume yang digunakan dinyanyikan dengan satu tingkatan yang umum, Harmoni, tempo yang pelan atau sedang, kata-katanya juga harus mudah untuk diucapkan, dibangun dengan huruf-huruf vokal, sederhana, dan diulang-ulang. Menurut Rasyid dikutip (Fitrianti & Reza, 2013) Lagu adalah salah satu bentuk dari musik. Lagu tidak dapat dipisahkan dengan musik, lagu dan musik merupakan suatu kesatuan yang apabila digabungkan akan tercipta sebuah karya seni yang indah. Musik ataupun lagu dapat digunakan sebagai sarana dalam sebuah proses pembelajaran yang efektif untuk anak-anak. Lagu yang diciptakan dengan proses menghasilkan pertiturnya dilakukan oleh guru dalam metode bernyanyi atau dengan nyanyian, Nyanyian merujuk kepada aktivitas membunyikan suara dalam bentuk tertentu yang bertujuan menghasilkan nada dan melodi yang disenangi. Ia merupakan salah satu aktivitas manusia yang bertujuan untuk mengembirakan hati. Nyanyian boleh dilakukan dengan bantuan alat musik atau hanya dengan secara bertepuk tangan dan sebagainya. Nyanyian memerlukan daya kreativitas manusia dan dianggap sebagai salah satu cabang seni. (Khoiruddin, 2017)

Adapun langkah langkah pembuatan lagu anak secara umum yang dikutip (Agustina R, 2018) yaitu menentukan tema, membuat lirik, membuat rekaman sederhana, membuat notasi, kemudian membuat partitur. Musescore adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam memudahkan seseorang dalam menciptakan lagu. (Penulisan, 2017) MuseScore membuat komposisi musik dan memainkannya yg bersifat WYSIWYG (*What you see is what you get*). Kelebihan dari aplikasi Musescore ini yaitu setelah membuat musik langsung bisa didengarkan, bisa diceak, dapat membuat partitur dengan alat instrumen yang berbeda, dan bisa disimpan dalam jenis file yang berbeda. Untuk produk yang dihasilkan berupa CD dengan 20 judul lagu anak sesuai dengan perkembangannya. Lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak menurut permediknas No 137 meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

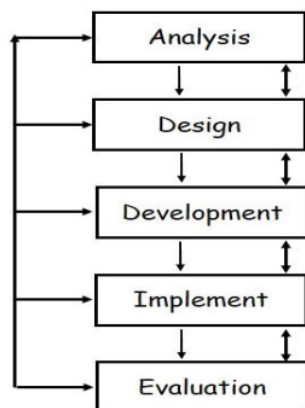
Pengembangan lagu ini memiliki perbedaan dengan lagu-lagu anak sebelumnya. Lagu anak yang di kembangkan menggunakan aplikasi musescore yang menghasilkan nada yang dapat langsung didengarkan selain itu cara membuatnya mudah dan sederhana. Lagu yang dihasilkan dibuat sedemikian rupa untuk menunjang dan mengasah pembelajaran pada masing-masing aspek perkembangan anak.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan 100% guru menggunakan metode bernyanyi dalam proses pembelajaran namun lagu yang dinyanyikan berdasarkan tema, belum ada lagu sesuai dengan aspek perkembangan anak. 85,5 % guru membutuhkan lagu sesuai aspek perkembangan di PAUD, 15,5 % lainnya guru membutuhkan lagu berbasis tema, maka penelitian ini adalah untuk mengembangkan lagu dengan menggunakan aplikasi Musescore dalam pembelajaran aspek perkembangan anak usia dini yang valid, praktis dan memiliki efek potensial bagi masyarakat dan khalayak sasaran.

Sejalan dengan penelitian (Sinaga, 2010) yang berjudul Pemanfaatan dan Pengembangan Lagu Anak-Anak dalam Pembelajaran Tematik pada Pendidikan Anak Usia Dini/TK". Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa Lagu anak-anak sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Indonesia dapat memfasilitasi pembelajaran kosakata, melipatgandakan pengetahuan dan memperkaya ekspresi bahasa anak-anak, juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung pesan pembelajaran dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Dari penelitian ini, peneliti menyarankan agar peneliti selanjutnya mengembangkan lagu baru dengan model pengembangan seperti alur cerita sehingga lagu yang diciptakan mendukung penggunaan teks syair lagu baru yang sesuai karakteristik anak. Penelitian Prasanti & Fitriani, (2018) menyatakan media lainnya adalah melalui lagu, para informan juga bercerita bahwa mereka menyampaikan pesan moral kepada muridnya melalui lagu-lagu tertentu. Menurutnya, ketika para guru mengajak anak-anak menyanyikan lagu tersebut, maka pesan yang ingin disampaikan lebih cepat dan lebih mudah diterima oleh para murid. Inilah yang menandakan proses komunikasi yang terjalin antara guru dan murid berjalan efektif.

## METODOLOGI

Model pengembangn penelitian ini menggunakan ADDIE yaitu *analyze, design, develop, implement, evaluate*. (Tegeh & Kirna, 2013), 1) *Analyze* atau menganalisis dari segi kebutuhan, 2) *Design* atau mendesain yaitu merumuskan strategi maupun kompetensi yang ingin dicapai, 3) *develop* atau mengembangkan yaitu hal yang ingin dikembangkan dari segi materi, media maupun lainnya, 4) *implement* atau melaksanakan yaitu kegiatan tatap muka dan penilaian, 5) *evaluate* atau menilai yaitu perbaikan dari program yang dikembangkan. Berikut Desain prosedur penelitian



Bagan 1 Model penelitian Pengembangan model ADDIE

Untuk mengadakan kegiatan evaluasi dilakukan melalui kegiatan mengukur kemudian dilanjutkan dengan kegiatan menilai. adapun evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran untuk melakukan perbaikan, menurut Tessmer tahapan evaluasi formatif ada lima yakni (1) *Self Evaluation* peneliti

mengevaluasi sendiri semua media yang didesain, (2) *Expert Review* dimana pada tahap ini desain media diberikan kepada ahli media untuk divalidasi (hasil disebut prototipe 1), (3) *One-to-one Evaluation* desain media yang telah direvisi diuji cobakan kepada tiga anak sebagai perwakilan target populasi (hasil revisi disebut prototipe 2), (4) *Small Group Evaluation* pada pelaksanaan proses pembelajaran, anak akan diobservasi kembali menjadi beberapa grup untuk melihat dan menilai secara langsung tingkah laku atau proses terjadinya suatu pembelajaran dengan menggunakan media permainan dengan hasil prototipe 2, (5) *Field Test* pada tahap ini hasil prototipe 2 kembali diujikan pada semua anak di kelas untuk melihat keefektifannya. Peneliti menggunakan evaluasi formatif tessemer untuk menjawab kevalidan dan kepraktisan dari permainan kreasi yang dikembangkan. Namun, karena keterbatasan peneliti maka peneliti akan meneliti hanya sampai ketahap *small grup*.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa lagu anak dan cerita bergambar. Materi yang dikembangkan terdiri dari bidang pengembangan yang dikembangkan mulai dari aspek Nilai Agama dan Moral, Kognitif, Bahasa, Sosial Emosional, Fisik motorik dan Seni. Pemilihan materi ini berdasarkan pada kebutuhan guru PAUD dalam melaksanakan dan merancang metode pembelajaran melalui bernyanyi yang seharusnya bervariasi. Lagu anak ini di burning ke dalam CD dan dijabarkan dalam bentuk cerita sehingga memudahkan guru untuk memahami lagu dan anak akan lebih tertarik untuk mengikuti aktivitas bernyanyi.

Produk berupa lagu anak dan cerita selesai dikembangkan, tahapan berikutnya yaitu evaluasi para ahli yang bertujuan untuk memberikan penilaian kritik, dan saran tentang media tersebut. Dalam uji kelayakan media ini terdapat dua tahap yaitu tahapan uji kelayakan secara teoritik dan uji kelayakan secara empiris. Uji kelayakan secara teoritik melibatkan para ahli (*expert evaluation*) yang ahli dibidangnya, sedangkan uji kelayakan secara empiris melibatkan peserta didik sebagai pengguna (uji skala kecil dan uji skala besar). Pada setiap tahap dilakukan revisi atas Lagu anak dan cerita bergambar yang dievaluasi berdasarkan masukan dari responden

Evaluasi ahli atau produk awal dilakukan untuk mengevaluasi produk awal sebagai bahan masukan untuk perbaikan dengan melakukan analisis yang selanjutnya dilakukan revisi. Para ahli yang mengevaluasi produk awal ini terdiri dari (dua) orang yang memiliki latar belakang keahlian dalam materi pembelajaran Lagu anak dan cerita bergambar dan bidang media.

Tabel 1 Hasil Evaluasi Ahli Desain Media

No	Indikator	Keterangan
1	Kesesuaian cover pada Lagu anak dan cerita bergambar untuk guru	Sangat Sesuai
2	Ketepatan layout (tata letak teks dan gambar pada Lagu anak dan cerita bergambar untuk guru	Sesuai
3	Kemenarikan warna pada cover CD dan buku cerita bergambar untuk guru	Sangat Sesuai
4	Kemenarikan gambar pada cover	Sangat Sesuai
5	Ketepatan jenis huruf pada cover	Sangat Sesuai
6	Ketepatan ukuran huruf pada cover	Sangat Sesuai
7	Ketepatan gambar dengan materi pada cover	Sangat Sesuai
8	Kemenarikan warna tulisan pada materi	Sesuai
9	Ketepatan jenis huruf pada materi	Sangat Sesuai
10	Ketepatan ukuran huruf pada materi	Sesuai
11	Ketepatan layout pengetikan pada materi	Sangat Sesuai
12	Konsistensi spasi, judul, dan pengetikan	Sesuai

Kesimpulan dari penilaian oleh ahli media terhadap lagu anak dan cerita bergambar yang telah dikembangkan berdasarkan rumus didapat nilai presentase kelayakan produk sebesar 91,66% dikategorikan produk sangat valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil.

Ahli media memberikan masukan yang berupa kelebihan dan kekurangan sehingga media yang dikembangkan harus direvisi dan diperbaiki.

Adapun hasil evaluasi ahli materi lagu anak dan cerita bergambar berdasarkan instrument angket pengembangan produk akan disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 2 Hasil Evaluasi Ahli Materi**

No	Indikator	Keterangan
1	Materi lagu sesuai dengan karakteristik perkembangan anak	Sangat Sesuai
2	Materi lagu mewakili seluruh aspek bidang pengembangan pada anak	Sangat Sesuai
3	Materi lagu disajikan secara sistematis	Sesuai
4	Materi lagu dapat membantu proses pembelajaran	Sesuai
5	Materi lagu singkat dan sederhana	Sangat sesuai
6	Materi lagu bermakna	Sesuai
7	Materi lagu sesuai dengan lingkungan sekitar	Sangat Sesuai
8	Ketepatan materi dengan kebutuhan anak	Sesuai

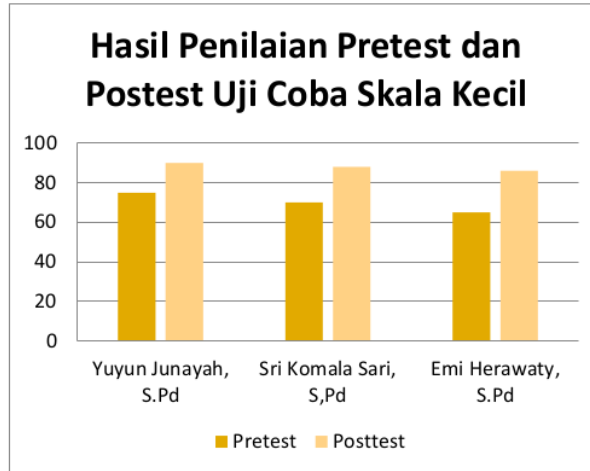
Kesimpulan dari penilaian oleh ahli materi lagu anak dan cerita bergambar terhadap keseluruhan produk telah dikembangkan berdasarkan rumus nilai persentase kelayakan produk sebesar 87,5% dengan kategori Sangat valid, sehingga produk ini dapat digunakan dengan revisi dan dilanjutkan ke uji coba kelompok kecil. Ahli materi memberikan masukan berupa kelebihan dan kelemahan dari produk yang dikembangkan sehingga produk yang dikembangkan masih perlu diperbaiki dan direvisi.

Uji kelayakan dalam penelitian ini terdiri dari dua tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Tahapan ini dilakukan setelah produk lagu anak dan cerita bergambar yang telah dikembangkan dievaluasi oleh ahli yaitu ahli media dan ahli materi lagu anak usia dini, peneliti merevisi produk tersebut berdasarkan masukan dari para ahli tersebut. Untuk langkah selanjutnya adalah uji coba produk pada kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan masukan langsung dari responden mengenai produk yang telah dikembangkan, dengan responden yang berjumlah 3 orang guru PAUD di TK Kartika III Palembang.

**Tabel 3. Hasil Penilaian Pretest dan Posttest Uji Coba Skala Kecil**

No	Responden	Pretest		Posttest		% Peningkatan
		Total Skor	%	Total Skor	%	
1	Yuyun Junayah, S.Pd	75	75%	90	90%	15%
2	Sri Komala Sari, S.Pd	70	70%	88	88%	13%
3	Emi Herawaty, S.Pd	65	65%	86	86%	21%
Rata-rata		70	70%	88	88%	16,3%



Grafik 1 Hasil Penilaian Pretest dan Posttest Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan tabel dan grafik di atas terlihat perbedaan antara skor pretest dan posttest pemahaman guru PAUD dengan rata-rata kenaikan skor sebesar 16,3 Rata-rata skor pretest sebesar 70%, sedangkan rata-rata skor posttest sebesar 88% berada pada kategori “lulus” berdasarkan pada skor minimal yang telah ditetapkan sebesar 70.

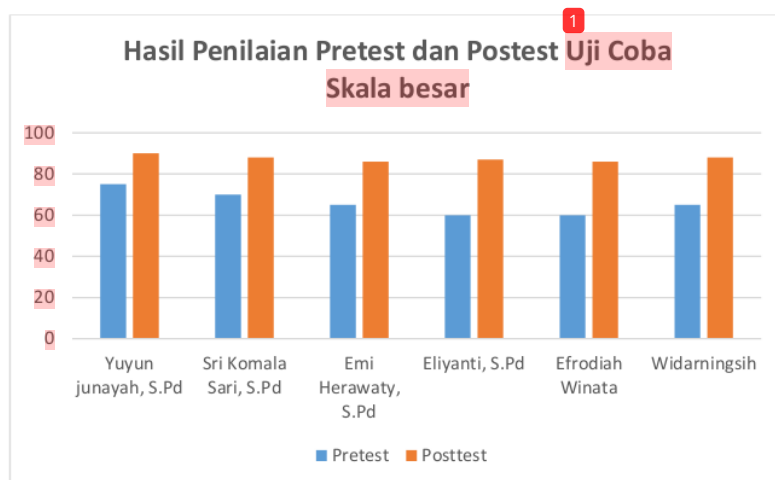
Terdapat peningkatan nilai rata-rata responden dari sebelum dan sesudah menggunakan lagu anak melalui buku cerita. Berdasarkan uji *n-gain* untuk menguji keefektifan produk saat uji coba kelompok kecil di dapat skor 0,46 dengan kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan produk yang telah dikembangkan dapat dikategorikan layak untuk digunakan/ dimanfaatkan sebagai metode pembelajaran dalam mengembangkan aspek perkembangan untuk untuk anak TK Katika II.I Palembang dan bisa dilanjutkan untuk uji coba skala besar.

Setelah produk CD Lagu anak dan cerita bergambar diujicobakan kepada kelompok besar, selanjutnya dilakukan evaluasi untuk mengetahui hasil keefektifan lagu anak usia dini diterapkan di kelas. Evaluasi ini dilakukan dengan cara *pretest* dan *posttest*, untuk *pretest* diberikan sebelum menggunakan lagu anak melalui cerita bergambar, sedangkan *posttest* diberikan setelah menggunakan dan menerapkan metode bernyanyi lagu anak bidang pengembangan.

Tes hasil pemahaman ini menggunakan instrument penelitian tes pemahaman guru PAUD tentang menggunakan metode bernyanyi dengan lagu anak melalui cerita Berikut adalah hasil pretest dan posttest uji coba kelompok besar pemahaman guru PAUD sebelum dan sesudah menggunakan CD dan lagu anak.

Tabel 4 Hasil Penilaian Pretest dan Posttest Uji Coba Skala besar

No	Responden	Pretest		Posttest		% Peningkatan
		Total Skor	%	Total Skor	%	
1	Yuyun junayah, S.Pd	75	75%	90	90%	15%
2	Sri Komala Sari, S.Pd	70	70%	88	88%	13%
3	Emi Herawaty, S.Pd	65	65%	86	86%	21%
4	Eliyanti, S.Pd	60	60%	87	87%	27%
5	Efrodiah Winata	60	60%	86	86%	26%
6	Widarningsih	65	65%	88	88%	23%
	Rata-rata	65,83	65,83%	87,5	87,5%	20,83%



Grafik 2 Hasil Penilaian Pretest dan Posttest Uji Coba Skala besar

Berdasarkan pada tabel di atas dapat dilihat nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* bahwa ada peningkatan nilai rata-rata responden dari sebelum menggunakan dan setelah menggunakan produk berupa lagu anak berupa CD dan buku cerita bergambar. Berdasarkan uji *n-gain* menurut Meltzer untuk menguji keefektifan produk di dapat skor 0,66 dengan kategori sedang Dengan demikian dapat disimpulkan produk yang telah dikembangkan dapat dikategorikan layak untuk digunakan/ dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi siswa TK Kartika II.I Palembang dalam memahami materi khusus untuk anak usia dini.

### Pembahasan

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa Lagu anak dan cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman guru mengenai materi lagu anak dan nada lagu. Konsep dari pembuatan produk ini adalah dari beberapa materi lagu anak yang dipilih sesuai dengan implementasinya dalam pendidikan anak usia dini. Berdasarkan dari data yang telah dianalisis sebelumnya menunjukkan bahwa keberhasilan guru dalam memahami materi lagu anak yang sesuai dengan anak usia dini yang dapat dilihat dari tes pemahaman materi lagu dan nada lagu anak, yang berarti bahwa lagu anak yang dikembangkan ini sudah dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di PAUD. Berdasarkan validasi ahli materi maka karakteristik penyajian materi lagu anak sudah sesuai dengan teori yang di jelaskan oleh (Agustina R, 2018) menyatakan bahwa beberapa karakteristik pemahaman lagu anak usia dini adalah Irama yang hendaknya ditentukan dalam mencipta lagu anak usia dini adalah irama sederhana, repetisi, Ambitus sama dengan jangkauan nada dalam menyanyi, ritme tidak terlalu rumit, Melodi yang sederhana, indah, mudah untuk diikuti, lembut, Volume yang digunakan dinyanyikan dengan satu tingkatan yang umum, Harmoni, tempo yang pelan atau sedang, kata-katanya juga harus mudah untuk diucapkan, dibangun dengan huruf-huruf vokal, sederhana, dan diulang-ulang.

Berdasarkan hasil penelitian relevan yang telah dilakukan oleh (Wicaksono & Utomo, 2017) Musik dapat diartikan sebagai suara atau bunyi-bunyian yang mengalir secara teratur dalam bentuk lagu menjadi nada-nada, irama, melodi dan harmoni yang menarik dan menyenangkan bagi pendengarnya. Musik mampu mempengaruhi emosi pendengarnya, tak terkecuali anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, mendeskripsikan dan menyimpulkan apa saja daya tarik sebuah lagu dikalangan siswa TK Pertiwi I Singodutan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah



sebagai berikut daya tarik lagu dikalangan siswa dapat dibagi menjadi: (1) Karakteristik Melodi Lagu yang Menarik bagi Anak; (2) Isi Syair Lagu yang sesuai dengan pengetahuan yang dibutuhkan anak; (3) Isi syair lagu yang sesuai dengan pengalaman anak; (4) Adanya Stimulus Bersamaan dengan Lagu.

## SIMPULAN

Pengembangan lagu anak menggunakan aplikasi musescore dalam pembelajaran aspek perkembangan anak sangat valid, praktis dan efektif untuk digunakan sebagai metode pembelajaran melalui bernyanyi pada anak usia dini

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu penelitian ini sampai selesai, tim editor Jurnal Obsesi yang telah memberikan masukan sehingga artikel ini dapat dipublikasikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina R. (2018). Penciptaan "Lagu Model" untuk Pembelajaran Anak Usia Dini Tahap II (Pelatihan Bidang Seni Musik pada IGTKI-PGRI dan IGRA Kabupaten Kediri Tahun 2017). *Jurnal Abdinus*, 1(2), 138-141. <https://doi.org/doi.org/10.29407/ja.v1i2.11751>
- Fitrianti, D., & Reza, M. (2013). Mengembangkan Kegiatan Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Mahasiswa Unesanesa*, 2(3).
- Khoiruddin, M. (2017). Pengenalan Bahasa Arab Melalui Nyanyian Pada Anak Usia Prasekolah di TK Terpadu Ihyaul Ulum Puncu Kediri Jawa Timur. *Jurnal Obsesi : Journal of Early Childhood Education*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.1>
- Nuswantari, W. universitas diponegoro. (2015). Pengaruh Pemberian Lagu Anak-Anak terhadap Perilaku Prosocial Siswa Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Empati*, 4(4), 102-106.
- Penulisan, P. (2017). Pedoman Penulisan. *Jurnal Sosial Politik*, 2(1). <https://doi.org/10.22219/.v2i1.4457>
- Prasanti, D., & Fitriani, D. R. (2018). Building Effective Communication Between Teachers and Early Children In PAUD Institutions. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 259. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.96>
- Sinaga, S. S. (2010). Pemanfaatan dan Pengembangan Lagu Anak-Anak dalam Pembelajaran Tematik pada Pendidikan Anak Usia Dini / TK. *Harmonia - Journal of Arts Research and Education*, 10(1). <https://doi.org/10.15294/harmonia.v10i1.55>
- Suryaningsih, A., & Rimpiati, N. L. (2018). Implementation of Game-Based Thematic Science Approach in Developing Early Childhood Cognitive Capabilities. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.113>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1). <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Wicaksono, R. Y., & Utomo, U. (2017). Daya Tarik Lagu Bagi Anak Usia Dini : Studi Kasus di TK Pertiwi I Singodutan, Wonogiri. *Jurnal Seni Musik*, 6(2). <https://doi.org/10.15294/jsm.v6i2.17455>

# Pengembangan Lagu Berbasis Aplikasi Musescore dalam Pengembangan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

## ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[lib.unnes.ac.id](http://lib.unnes.ac.id)

Internet Source

2%

2

[jurnal.unw.ac.id](http://jurnal.unw.ac.id)

Internet Source

1%

3

Febriyanti Utami, Mahyumi Rantina, Rodi Edi.  
"Pengembangan Lembar Kerja Anak  
Menggunakan QR Code Pada Materi Sains  
Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal  
Pendidikan Anak Usia Dini, 2021

Publication

1%

4

Kartini Kartini, Suyatmin Suyatmin.  
"Pengembangan Rancangan Pembelajaran  
Berbasis Aplikasi Tahu Terguri Bagi Guru  
PAUD", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak  
Usia Dini, 2022

Publication

1%

5

[zombiedoc.com](http://zombiedoc.com)

Internet Source

1%

6

[repository.uin-suska.ac.id](http://repository.uin-suska.ac.id)

Internet Source

1%

---

7

Besse Nirmala, Haerul Annuar. "Home Visit: Strategi PAUD dari Rumah bagi Guru di Daerah 3T pada Masa Pandemi Covid-19", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020

Publication

1 %

---

8

[repository.radenintan.ac.id](https://repository.radenintan.ac.id)

Internet Source

1 %

---

---

Exclude quotes      Off

Exclude matches      < 1%

Exclude bibliography      On