

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA TEKNIK VOCALIZING DALAM KEGIATAN EKSTRAKURIKULER PADUAN SUARA SMA ST. FRANSISKUS XAVERIUS BOAWAE

Anyeline Skolastika Pada¹⁾, Florentianus Dupo²⁾, Kanzul Fikri³⁾

Program Studi Pendidikan Musik

STKIP Citra Bakti

skolastikapada@gmail.com¹⁾ dopoflorentianus@gmail.com²⁾ kanzulfikri91@gmail.com³⁾

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan media yang mempelajari tentang teknik *vocalizing* dalam kegiatan ekstrakurikuler paduan suara SMA St. Fransiskus Xaverius Boawae yang dapat digunakan secara terus menerus sebelum bernyanyi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development), dengan model yang dikembangkan oleh Alessi & Trollip, yaitu *planning*, *design* dan *development*. Untuk mengetahui tingkat kelayakan, media ini telah diuji melalui 2 tahap uji kevalidan yaitu uji *alpha* dan uji *beta*. Oleh ahli isi/konten, ahli media, ahli desain dan uji *beta* pada peserta paduan suara SMA St. Fransiskus Xaverius Boawae. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, hasil tes multimedia teknik *Vocalizing* antara lain: Uji kelayakan isi / konten memperoleh hasil 100%, dengan kriteria "sangat valid", sudah dapat digunakan dengan memperhatikan saran dan masukan. Uji kelayakan desain memperoleh hasil 90 %, dengan kriteria "sangat valid" sudah dapat digunakan dengan memperhatikan saran dan masukan. Uji kelayakan media memperoleh hasil 97 %, dengan kriteria "sangat valid" sudah dapat digunakan dengan memperhatikan saran dan masukan. Kata kunci: pengembangan, multimedia, *vocalizing*.

Abstract

The purpose of this research is to produce media that learns about *vocalizing* techniques in the extracurricular activities of the St. Francis Xavier Boawae which can be used continuously before singing. This type of research is research and development, with the model developed by Alessi & Trollip : *planning*, *design* and *development*. To determine the level of feasibility, this media has been tested through 2 stages of validity testing, namely the *alpha* test and *beta* test. By content/content experts, media experts, design experts and *beta* testing of St. Fransiskus Xaverius Boawae. The results of this study indicate that the results of the *Vocalizing* technique multimedia tests include: The content/content feasibility test obtained 100% results, with the criteria of "very valid", it can be used with due regard to suggestions and input. The design feasibility test obtained 90% results, with the criteria "very valid" can already be used with due regard to suggestions and input. The media feasibility test obtained 97% results, with the criteria of "very valid" can be used with due regard to suggestions and input. Based on the results of the feasibility test, it shows that this multimedia *vocalizing* technique is declared suitable for learning vocal warm-up techniques as well as being a new reference / learning material for choir members. Keywords: development, multimedia, *vocalizing*.

Sejarah Artikel

Diterima:03-12-2022

Direview:20-01-2023

Disetujui:30-04-2023

Key Words

perkembangan
multimedia, vokal

Article History

Received:03-12-2022

Reviewed:21-01-2023

Published:30-04-2023

Key Words

development,
multimedia,
vocalizing.

PENDAHULUAN

Seni musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik, yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik seperti irama, melodi, harmoni, bentuk atau struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan. Oleh karena itu, guru harus memiliki wawasan umum yang luas tentang musik dan bagaimana mengembangkan materi, sehingga akan membantu guru dalam melaksanakan pencapaian kompetensi dasar seni musik (Jamalus 1988:1) Seni musik di SMA St. Fransiskus Xaverius Boawae diterapkan pada kegiatan ekstrakurikuler.

Ekstrakurikuler adalah kegiatan belajar Yang dilakukan di luar jam pelajaran tatap muka, dilaksanakan di sekolah atau di luar sekolah untuk memperluas wawasan atau kemampuan yang telah dipelajari dari berbagai mata pelajaran (Tatang suwandi 2015:1). Eksrakurikuler dilakukan sesuai dengan jadwal yang ditentukan oleh sekolah dan mewajibkan siswa siswi untuk ikut serta dalam kegiatan tesebut sesuai dengan minat dan bakat masing-masing. Fokus peneliti adalah dikelompok paduan suara. Paduan suara merupakan sekelompok penyanyi yang terdiri dari penyanyi sopran, alto, tenor dan bass.

Menurut A. Rahmadani Datu Sari (2019:4) tujuan dari *vocalizing* yaitu agar suara penyanyi tetap *pitch* dan dapat mencapai nada tinggi maupun rendah ketika bernyanyi. *Vocalizing* atau pemanasan vokal sangat bermanfaat bagi anggota paduan suara, karena dapat menghasilkan vokal yang bagus. Kelompok ini merupakan gabungan dari siswa kelas X, XI dan XII yang mempunyai minat dibagian seni musik khususnya dipaduan suara. Kelompok paduan suara ini dibentuk oleh lembaga sekolah dengan melibatkan siswa siswi yang tertarik dibidang tersebut. Kelompok paduan suara ini melaksanakan pelatihan secara rutin sesuai dengan jadwal yang ditentukan, serta seringmendapat tawaran untuk menanggung koor di gereja ketika ada pemberkatan sakramen perkawinan serta misa arwah di daerah sekitar.

Namun berdasarkan hasil pengamatan, peneliti mengamati bahwa belum ada media yang berisi tentang *vocalizing*. Sehingga belum ada kegiatan pemanasan vokal (*vocalizing*) sebelum bernyanyi. Berdasarkan masalah yang ditemukan, penliti menemukan solusi dengan mengembangkan Multimedia yang didalamnya berisi tentang teknik *vocalizing*. Tujuannya yaitu untuk memberikan pengetahuan baru bagi anggota paduan sura berkaitan dengan teknik pemanasan vokal (*vocalizing*).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R & D). Menurut Sugiyono (2015: 407) menyatakan bahwa "*Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut". Pada penelitian ini, penulis menggunakan beberapa tahap yaitu: Analisis, Desain dan Develompment.

1. Prodsedur Penelitian Pengembangan.

1). *Planing* (Perencanaan)

Pada tahap yang pertama terdiri dari:

1. Analisis masalah

Untuk tahapan ini peneliti melakukan observasi awal pada saat kegiatan PLP 2 yang dilaksanakan di sekolah ini. Melalui observasi awal ini, peneliti mendapatkan data-data yang berkaitan dengan analisis masalah.

2. Menentukan Tujuan

Tujuan ditentukan untuk menyelesaikan masalah yang dipilih dari beberapa masalah yang ada. Hal tersebut meliputi desain dan bentuk produk pengembangan yang akan dilakukan pada penelitian pengembangan ini.

3. Analisis Kebutuhan

Melakukan analisis karakteristik belajar siswa, setelah itu langkah selanjutnya adalah analisis karakteristik materi yang akan diajarkan pada siswa-siswi. Hal ini bertujuan untuk memilih cara yang tepat untuk mengajarkan materi secara sistematis menyenangkan sehingga diperoleh hasil belajar siswa yang optimal. Setelah mengetahui karakteristik belajar siswa dan materi yang akan diajarkan kepada siswa peneliti dapat memilih solusi yang terbaik

4. Dokumen perencanaan Pengembangan

Ditahap ini peneliti akan memproduksi dokumen-dokumen yang diperlukan dalam tahap pengembangan. Dokumen tersebut diantaranya adalah jadwal pengembangan, surat penelitian, instrument penelitian dan melakukan pendataan terhadap kebutuhan selama proses pengembangan.

5. Deskripsi ide produk pengembangan

Deskripsi ide produk pengembangan adalah mendeskripsikan ide berdasarkan solusi yang ditetapkan. Ide produk ini masih dalam bentuk rencana umum.

3). *Designing* (Merancang)

1. Mengumpulkan materi

Materi yang dikumpulkan merupakan materi yang akan digunakan untuk mengembangkan ide produk multimedia yang telah dideskripsikan pada tahap planning sebelumnya. Material tersebut didaftar terlebih dahulu kemudian dikumpulkan dalam suatu wadah atau bentuk. Material yang sudah terkumpul siap untuk diproses dalam tahap berikutnya.

2. Mendesain konten materi

Mendesain multimedia berdasarkan analisis karakteristik siswa dan karakteristik materi. Desain konten ini penting dilakukan agar pada tahap *flowchart*

dan *storyboard* konten multimedia yang dikembangkan lebih terorganisir secara sistematis dan tepat.

3). *Developing* (Pengembangan)

1. Pengembangan Produk

Tahap ini merupakan tahap dimana produk multimedia dikembangkan dengan menggunakan *software authoring* yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya. Langkah ini adalah bentuk realisasi desain yang telah dibuat pada *designing*.

2. Mengembangkan Konten

Pengembangan konten dilakukan pada tahap ini dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang telah didefinisikan pada tahap perencanaan sebelumnya. Komponen konten terlebih dahulu dikumpulkan dan disusun kedalam skrip konten materi, kemudian diolah menggunakan aplikasi sesuai dengan jenisnya. Konten materi yang dimaksud dalam hal ini berupa teks, video, audio.

3. Menggabungkan komponen-komponen

Pada tahap ini semua komponen yang telah dibuat pada proses pengembangan sebelumnya digabungkan dan disusun untuk menjadi satu sistem multimedia yang terintegrasi.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini adalah siswa-siswi anggota paduan suara SMA St. Fransiskus Xaverius Boawae. Responden yang digunakan dalam tahap uji coba meliputi:

- a. Uji coba alfa yang terdiri dari 1 dosen validasi ahli materi, 1 dosen ahli desain dan 1 dosen validasi ahli media.
- b. Uji coba beta 1 yang terdiri dari 8 siswa dengan utusan perwarna suara (sopran, alto, tenor dan bass)
- c. Uji coba beta 2 oleh siswa-siswi siswa siswi anggota paduan suara yang berjumlah 20 orang.

3. Jenis Data Penelitian

Dalam penelitian ini data dikumpulkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif antara lain:

- 1.) Data Kualitatif yaitu data tentang pengembangan multimedia yang diambil berupa kritik dan saran dari ahli media, ahli desain pembelajaran dan ahli materi/konten, angket peserta didik.

2.) Data Kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang multimedia pada teknik *vocalizing* untuk meningkatkan vocal range paduan suara SMA St. Fransiskus Xaverius Boawae. Data kuantitatif ini berupa angka yang diperoleh dari hasil validasi dan uji coba.

4. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini meliputi metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1) Metode Observasi

Pada tahap ini peneliti pengumpulan data dengan melakukan pengamatan/observasi berkaitan dengan kendala atau masalah yang dialami selama kegiatan ekstrakurikuler paduan suara berlangsung. Hasil dari pengamatan ini yang akan menjadi acuan peneliti untuk mencari solusi yang tepat sesuai dengan kondisi nyata.

2) Metode Wawancara

Pada metode ini peneliti melakukan wawancara kepada guru serta pelatih paduan suara mengenai karakteristik belajar siswa, sehingga peneliti dapat menentukan media yang cocok digunakan untuk gaya belajar siswa yang beragam.

3) Metode angket

Pada metode ini peneliti memberikan wewenang kepada ahli validasi dan pengguna media untuk menilai media yang sudah dikembangkan peneliti serta keefektifitasan media tersebut.

1) Rumus untuk mengolah data per item

$$P = \frac{\sum X}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum X$ = Jawaban responden dalam satu item

$\sum x_i$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

2) Rumus untuk mengolah data per kelompok dan keseluruhan

$$P = \frac{\sum X}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum X$ = Jawaban responden dalam satu item

$\sum x_i$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

3) Tabel tingkat validasi

Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validitas, sebagai berikut

Tabel Validasi

Prosentase	Keterangan
86% - 100%	A. Sangat Valid
71% - 85%	B. Valid
56%-70%	C. Cukup Valid
<55%	D. Kurang Valid

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini berorientasi pada pengembangan produk. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu multimedia teknik *vocalizing* pada ekstrakurikuler paduan suara SMA St. Fransiskus Xaverius Boawae. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Alessi dan Trollip, yang dirumuskan M Alessi dan Stanley R. Tahapan model ini yaitu Planning, Design dan Development.

1. *Planing* (Perencanaan)

1) Analisis

1. Analisis masalah.

Pada tahap ini penelliti menganalisis tentang masalah yang terjadi melalui observasi. Observasi dilakukan utuk mengetahui kendala yang dialami peserta paduan suara selama proses latihan paduan suara berlangsung. Untuk tahap ini peneliti menemukan masalah berkaitan dengan sumber belajar /media yang belum tersedia untuk anggota paduan suara. Media yang dimaksud adalah wadah yang berisi tentang latihan pemanasan vocal (*vocalizing*) yang digunakan sebelum bernyanyi, sehingga proses latihan berjalan dengan baik.

2. Analisis Kebutuhan

Pada saat penelitian peneliti menemukan berbagai ragam gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Ada siswa yang suka belajar dengan mendengar, ada sebagian yang dengan melihat saja sudah mengerti dan ada siswa yang harus melihat dan mendengar supaya bisa memahami materi yang disampaikan. Setelah mengetahui karakter siswa yang berbeda, peneliti membuat solusi dengan membuat pengembangan multimedia yang sudah mencakup 3 karakteristik belajar siswa sehingga multimedia yang dikembangkan peneliti dapat memenuhi semua karakter belajar siswa yang beragam.

4) Ide produk pengembangan

Pada tahap ini peneliti membuat multimedia sebagai ide peneliti untuk solusi terhadap masalah yang ditemukan peneliti di sekolah. Ide yang dibuat oleh peneliti dilihat dari masalah, dan kebutuhan peserta didik, khususnya pada anggota paduan suara.

2.Design (Perancangan)

Tahap selanjutnya adalah perancangan, dari proses perencanaan (*Planning*) peneliti melakukan design berkaitan dengan media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan materi-materi yang berkaitan dengan teknik vocalizing. Materi yang dikumpulkan berupa: teks hamming, diavragma, vokal ma, solmisasi, head voice.

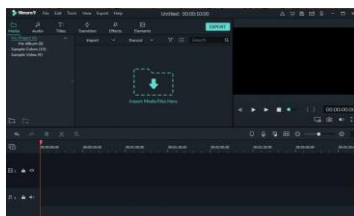
3. Developing (Pengembangan)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari model Alessi & Trollip. Pada tahap ini peneliti mulai melakukan produksi media, melakukan evaluasi dan merevisi media. Tahap ini terbagai menjadi beberapa bagian yaitu, pembuatan produk, mengembangkan isi/konten media, uji alpa, revisi, uji beta dan revisi final.

1. Tahapan Pembuatan Produk dan Pengembangan Konten

Pada tahap ini dikembangkan media menggunakan aplikasi Filmora. Tahapan pembuatannya yaitu:

- 1). Menyiapkan tampilan *background* dan *icon* menggunakan filmora



- 2). Membuat scene 1 (cover)



- 3). Membuat Scene 2

Berisi tentang panduan awal bagi pengguna media/responden. Pada scene ini pengembang menjelaskan beberapa hal sebelum melakukan pemanasan vokal. yaitu posisi berdiri yang benar, teknik pernapasan yang digunakan dan jenis *vocalizing* untuk responden.



4). Scene 3 *vocalizing* hamming

Latihan jenis ini merupakan langkah awal yang diambil peneliti sebagai tahap pertama *vocalizing*. Peneliti membuat teks notasi (balok dan angka) berkaitan dengan hamming untuk ditampilkan bersama video. Hamming yang ditampilkan berupa video yang berisi suara, serta teks notasi balok dan angka, serta panduan lain untuk melakukan latihan hamming.



5). Scene 4 latihan Vokal Ma

Pada scene ini berisi vokal ma dengan teks notasi yang disediakan, serta panduan sebelum vokal ma.



6). Scene 5 *Vocalizing* Diafragma

Pada tahap ketiga yaitu diafragma yang berisi video dan teks yang dibuat oleh peneliti. Latihan jenis ini dibuat oleh peneliti dengan bantuan instrumen piano untuk mengambil nada selama proses latihan berlangsung. Pada latihan diafragma ini sudah dilengkapi dengan video dan teks.

Latihan diafragma dengan vokal-ha berisi video yang dilengkapi dengan teks notasinya.



6). Scene 6 Solmisasi

Latihan jenis ini menggunakan vokal –ma berisi video yang dilengkapi dengan teks notasi : 1,2,3,4,5,6,7 dengan tangga nada yang berbeda beda. Solmisasi yang dimaksud peneliti berupa notasi angka yang dilengkapi dengan teks dan audio. Pada scene ini peneliti tidak menampilkan video, namun peneliti menyediakan teks sekaligus audionya tentang solmisasi yang peneliti ambil dari youtube.



9). Scene 9 *Head Voice* (suara kepala)

Latihan jenis ini peneliti jadikan tahap akhir dari Teknik latihan pemanasan vokal (*vocalzing*) yang dilengkapi dengan video dan teks



10) Scene 10 Penutup

Pada scene terakhir ini, terdapat kalimat motivasi dan diakhiri dengan ucapan terima kasih.



Pembahasan

Pengembangan multimedia teknik *vocalizing* dibuat berdasarkan latar belakang masalah. Tujuan dari mengembangkan multimedia teknik *vocalizing*, yaitu untuk memberikan pengetahuan baru bagi peserta paduan suara, tentang teknik pemanasan vokal yang harus dilakukan sebelum bernyanyi. Multimedia yang dikembangkan oleh peneliti, cukup memberi pengaruh baik untuk pengguna. Karena dengan multimedia yang dikembangkan, menyajikan beberapa informasi, terkait dengan teknik pemanasan vokal dan dapat meningkatkan kualitas bernyanyi. Selain itu dengan adanya multimedia yang dikembangkan, dapat melengkapi keterbatasan ruang dan waktu serta memberikan pengalaman yang baru bagi pengguna.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Rosalio Samosir (2021:1) tentang penerapan metode *vocalizing* sebagai solusi menghadapi kendala teknik vokal pada *Repertoar Les Files De Codix* karya *Delibes* dengan pemanfaatan multimedia. Pada penelitian ini Rosalia Samosir menggunakan teknik *vocalizing* sebagai strategi untuk mengatasi kendala menyanyikan lagu repertoar les files de codix dengan tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Untuk penerapan teknik *vocalizing* ini sangat bermanfaat bagi penyanyi dan menghasilkan dampak yang baik.

Pengembangan multimedia ini dilakukan melalui beberapa proses: *Planning*, *Design*, dan *Development* dan sudah melalui beberapa ujicoba.

Adapun hasil deskripsi hasil pengembangan produk berdasarkan uji kevalidan media yaitu sebagai berikut :

1. Hasil UjiCoba Alpha Draf 1

1). Kesimpulan hasil ujicoba ahli konten.

Hasil ujicoba ahli isi atau konten yang diperoleh peneliti yaitu media yang dikembangkan dari sisi isi/konten sudah dinyatakan layak untuk digunakan responden. Materi yang dikumpulkan penulis yaitu refrensi teknik *vocalizing* antara lain hamming, vokal ma, diafragma, solmisasi dan *head voice*. Keempat jenis latihan pemanasan vokal ini, dilakukan secara bertahap dengan nada yang dinaikan setengah (#). Sedangkan solmisasi merupakan kumpulan notasi yang sudah didesain dan diambil oleh peneliti dari sumber youtube berupa video. Namun hanya berupa instrumen saja sehingga peneliti, memasukan suara/audio membaca notasi yang sudah disediakan. Namun peneliti harus memperhatikan saran serta masukan yang sudah diberikan oleh ahli, serta melakukan pembenahan dari kekeliruan pada isi media yang diproduksi.

2.) kesimpulan hasil ujicoba ahli desain dan media

Pada uji coba desain peneliti mendapat beberapa saran sebelum perbaikan media, yaitu dengan memperhatikan kemenarikan dari media yang diproduksi. Setelah melakukan perbaikan dengan masukan yang ada, media dinyatakan layak

untuk digunakan. Media yang dirancang oleh peneliti menggunakan aplikasi filmora yang bisa mengedit audio, video serta teks sesuai dengan judul yang peneliti buat. Aplikasi ini cukup mudah bagi pemula, karena bisa dipelajari dengan waktu yang cukup/ tidak membutuhkan waktu yang sangat lama.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba di peroleh dengan cara penilaian melalui lembar angket, Multimedia *Vocalizing* sangat bermanfaat untuk proses latihan pemanasan sebelum bernyanyi bagi anggota paduan suara SMA St. Fransiskus Xaverius Boawae. Pada kelayakan isi berdasarkan 1) uji coba ahli konten atau ahli isi berada pada kategori 100% “ sangat valid”, 2) uji coba ahli desain pembelajaran ada pada kategori 90 % “Sangat valid”, 3) hasil uji coba ahli media ada pada kategori 91% “Sangat valid”, uji coba pengguna produk kepada (anggota paduan suara berada pada kategori 97% “sangat valid”.

Melalui uji coba yang telah dilakukan oleh ahli dan peserta sebagai pengguna produk maka multimedia *vocalizing* yang dikembangkan ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam latihan pemanasan vokal anggota paduan suara SMA St. Fransiskus Xaverius Boawae.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada anggota paduan suara SMA St. Fransiskus Xaverius Boawae. dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah perlu memberikan motivasi kepada guru- guru agar membuat media yang mempunyai nilai edukatif, menarik, dan dipahami oleh siswa

2. Bagi Guru/ Pelatih

Guru perlu lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran seperti membuat media yang menarik dan bermanfaat bagi anggota paduan suara, misalnya membuat media untuk teknik *vocalizing* sebelum memulai latihan koor. Hendaknya guru/pelatih dapat memanfaatkan media sebagai bahan latihan untuk peserta didik khususnya anggota paduan suara.

3. Bagi Peneliti

Diharapkan dengan adanya penelitian pengembangan dalam meningkatkan psikomotorik menggunakan multimedia *vocalizing* ini, pengembang selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan tema lainnya agar penerapan media pembelajaran dapat lebih sering digunakan untuk peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Dananjaya, Utomo. (2010) *Media Pembelajaran aktif*. Bandung : Penerbit Nuansa.
- Hamalik, (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Cita Aditya Bakti
- Hamalik, Oemar. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung : Alumn.
- Jamalus. (1988). *Panduan pengajaran Musik Melalui Penelaman Musik*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan.
- Ratmono.1985. *Pembelajaran Seni Musik untuk SMA kelas 1*. Surabaya: Sinar Wijaya
- Simanungkalit, N. 2008. *Teknik Vokal Paduan Suara*. Bandung : PT Gramedia Pustaka Utama Pendidikan Nasional
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (mix methods)* . Bandung : Alfabeta
- Tatang Suwandi, dkk. (2015). *Apresiasi Musik*, Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
- Simanungkalit, N. 2008. *Teknik Vokal Paduan Suara*. Bandung : PT Gramedia Pustaka Utama Pendidikan Nasional
- Tegeh, I Made & I Made Kirna. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.