

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA MATERI TEKNIK MEMAINKAN ALAT MUSIK *LABA BU'U* PADA SISWA KELAS VIII DI SMPK YOS SOEDARSO KECAMATAN JEREBUU KABUPATEN NGADA

Yustus Demu Watu¹⁾, Kanzul Fikri²⁾, Florentianus Dopo³⁾
Program Studi Pendidikan Musik
STKIP Citra Bakti

watudemuyustus@gmail.com¹⁾, kanzulfikri91@gmail.com²⁾, dopoflorentianus@gmail.com³⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran audio visual pada materi teknik memainkan alat musik *Laba Bu'u*. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip yang terdiri dari tiga tahap yaitu *planning*, *design*, dan *development*. Penelitian ini dilakukan di SMPK Yos Soedarso Jerebu pada siswa kelas VIII. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan peneliti yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini diketahui melalui uji alpha terhadap media audio visual diperoleh hasil validasi dari ahli materi 96,875% dengan kriteria sangat valid, ahli media sebesar 95% dengan kriteria sangat valid, dan ahli desain sebesar 97,2% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan perolehan hasil dari uji beta dari produk yang dikembangkan peneliti melalui uji coba perorangan diperoleh hasil 92% dan uji coba lapangan skala kecil diperoleh hasil 96%. Dari hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media audio visual pada materi teknik memainkan alat musik *Laba Bu'u* layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMP dan dapat digunakan dalam pembelajaran seni budaya.

Abstract

This study aims to produce audio-visual learning media on the technique of playing the Laba Bu'u musical instrument. This type of research is included in development research using the Alessi and Trollip development model which consists of three stages, namely planning, design, and development. This research was conducted at SMPK Yos Soedarso Jerebu in class VIII students. Collecting data in this study using the method of questionnaires, interview, and documentation. The analysis technique used by the researcher is descriptive qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. The results of this study are known through the alpha test of audio-visual media, the validation results from material experts are 96,875% with very valid criteria, 95% media experts with very valid criteria, and design experts 97,2% with very valid criteria. While the results obtained from beta testing of products developed by researchers through individual trials obtained 92% results and 96% results from small-scale field trials. From the results of the data obtained, it can be concluded that the audio-visual media on the technical material of playing the musical instrument of Laba Bu'u is feasible to be used as a medium of learning for junior high school students and can be used in learning arts and culture.

Sejarah Artikel

Diterima:18-10-2022
Direview:12-11-2022
Disetujui:30-04-2023

Kata Kunci

Pengembangan,
Media
Pembelajaran
Audio Visual, Teknik
Memainkan Alat
Musik *Laba Bu'u*.

Article History

Received:18-10-2022
Reviewed:12-11-2022
Published:30-04-2023

Keywords

Development, Audio
Visual Learning
Media, Techniques
Of Playing Musical
Instruments *Laba
Bu'u*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu komponen terpenting dalam kehidupan manusia yang tidak bisa dipisahkan dengan kehidupan sehari-hari (Dampur, dkk, 2022 ; 514). Pendidikan juga merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menyiapkan masa depan bangsa. Pembelajaran sendiri bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik baik di bidang akademik maupun non-akademik. Selain itu dalam pembelajaran terdapat serangkaian mata pelajaran tentang ilmu pengetahuan yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah seni budaya. Seiring dengan perkembangan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini pemanfaatan media sangat dibutuhkan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari pemanfaatan media seperti LCD, komputer, dan sebagainya yang membantu dalam proses pembelajaran. Namun kenyataan yang terjadi di lapangan, pemanfaatan media dalam proses pembelajaran masih kurang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Fidelis Ture yang merupakan guru seni budaya di SMPK Yos Soedarso Jerebuu bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran kurang maksimal. Hal ini dapat dilihat dari keterbatasan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran seni budaya dimana pembelajaran yang terjadi hanya menggunakan metode ceramah tanpa memanfaatkan media lainnya, seperti media audio visual interaktif menyebabkan pembelajaran tidak berjalan sebagaimana yang diharapkan. Pembelajaran seperti ini cenderung membuat siswa malas belajar dan menjadi tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Setelah itu karakter siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dimana siswa lebih suka mendengarkan dan melihat yang berbasis audiovisual dalam pembelajaran seni budaya.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti mencoba mengembangkan sebuah media materi ajar yang berbasis audiovisual yang dapat membantu mengatasi masalah dalam keterbatasan media tersebut. Dengan adanya media Audio-Visual yang ada materi yang disampaikan mudah di pahami, siswa lebih mudah mengingatnya, mengurangi kejenuhan.

Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan penelitian dengan judul “pengembangan media pembelajaran audio visual interaktif pada materi teknik memainkan alat musik *Laba Bu'u* pada siswa kelas VIII di SMPK Yos Soedarso Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada”. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui hasil desain atau rancangan pengembangan media pembelajaran audio visual interaktif pada materi teknik memainkan alat musik *Laba Bu'u* pada siswa kelas VIII di SMPK Yos Soedarso Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada, dan 2) Untuk mengetahui tingkat kelayakan dari ahli dan tingkat

kelayakan pengguna produk pengembangan media pembelajaran audio visual interaktif pada materi teknik memainkan alat musik *Laba Bu'u* yang dikembangkan pada siswa kelas VIII di SMPK Yos Soedarso Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R & D (*Research and Development*). Penelitian R & D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 407). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mengadopsi model pengembangan multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip 2001 (Admadja & Marpanaji, 2016: 175). Prosedur pengembangan media audio visual berdasarkan model Alessi & Trollip yang melalui tiga tahapan penting yaitu perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*).



Gambar 2. Tahapan Pengembangan Alessi&Trollip

Produk yang dihasilkan oleh peneliti berupa video pembelajaran pada materi teknik memainkan alat musik *Laba Bu'u* untuk siswa kelas VIII SMP. Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari (1) guru seni budaya sebagai ahli materi, (2) dosen STKIP Citra Bakti sebagai ahli media dan ahli desain, dan (3) siswa kelas VIII SMP sebagai pengguna produk.

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ada dua jenis yaitu data kualitatif yaitu data yang diambil berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran dan angket peserta didik mengenai produk yang dikembangkan, dan data kuantitatif merupakan data pokok berupa angka yang diperoleh dari hasil validasi dan uji coba. Metode pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini, meliputi; angket, wawancara, dan dokumentasi.

Uji coba produk ini menggunakan instrumen dalam bentuk angket yang telah disusun. Adapun angket tersebut diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli desain serta

siswa sebagai pengguna produk. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui respon para ahli mengenai pengembangan media audio visual pada materi teknik memainkan alat musik *Laba Bu'u* serta untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dapat digunakan sebagai patokan dalam mengevaluasi produk sehingga menghasilkan media audio visual yang berkualitas. Data yang sudah diperoleh dari beberapa ahli dan uji coba melalui angket/kuesioner, akan dilanjutkan dengan melakukan analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan teknik analisis deskriptif kualitatif. Proses validasi data yang berasal dari angket penilaian akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

- a) Rumus untuk mengolah data per item

$$P = \frac{X}{X_i} \times 100\%$$

(Sumber; Pedoman penulisan skripsi STKIP Citra Bakti, 2020:69)

Keterangan :

P = presentase

X = jawaban responden dalam satu item

X_i = jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = konstanta

- b) Rumus untuk mengolah data per kelompok dan keseluruhan.

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

(Sumber; Pedoman penulisan skripsi STKIP Citra Bakti, 2020: 69)

Keterangan:

P = presentase

$\sum X$ = jumlah keseluruhan jawaban responden dalam satu item

$\sum X_i$ = jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100% = konstanta

Data kuantitatif yang telah diperoleh kemudian dikonversi menjadi data kualitatif. Untuk menentukan data kualitatif maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validitas, sebagai berikut:

Tabel 1 Tabel Tingkat Validitas

Presentase	Keterangan
86% - 100%	Sangat Valid
71% - 85%	Valid
56% - 70%	Cukup Valid

< 55%

Kurang Valid

(Sumber; Pedoman penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti, 2020: 69)

Suatu media pembelajaran (media audio visual) yang dikembangkan dikatakan memiliki kualitas yang layak jika secara minimal memenuhi kriteria valid atau berada pada skor 71% - 85%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Desain Awal Produk

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menghasilkan sebuah media pembelajaran (media audio visual) pada mata pelajaran seni budaya, secara khususnya pada materi teknik memainkan alat musik *Laba Bu'u* untuk siswa kelas VIII di SMPK Yos Soedarso Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada. Penggunaan media audio visual interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memainkan alat musik *Laba Bu'u*. Pengembangan audio visual ini, peneliti menggunakan model Alessi dan Trollip.

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan yang merupakan tahap pertama yang dilakukan sebelum melakukan pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis ruang lingkup materi dan analisis karakteristik peserta didik.

1. Analisis Ruang Lingkup Materi

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis yang berkaitan dengan kurikulum yang digunakan pada pembelajaran seni budaya khususnya seni musik di SMPK Yos Soedarso Jerebu'u. Kurikulum yang digunakan di SMPK Yos Soedarso ini menggunakan kurikulum 2013 yang ditetapkan oleh Permendikbud. Selain itu materi yang digunakan di SMP sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013 yaitu memainkan salah satu alat musik tradisional. Pada pembelajaran di sekolah, alat musik tradisional yang diajarkan yaitu alat musik gong gendang dan suling, akan tetapi alat musik *Laba Bu'u* belum ada. Hal ini menjadi patokan bagi peneliti untuk mengembangkan media audio visual interaktif pada materi teknik memainkan alat musik *Laba Bu'u* berbasis media audio visual interaktif sebagai alternatif bahan ajar.

2. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pada tahap ini peneliti menganalisis karakteristik peserta didik dimulai dengan menganalisis umur peserta didik, latar belakang ekonomi peserta didik serta gaya belajar peserta didik, dengan melakukan proses wawancara dengan salah satu guru seni budaya di SMPK Yos Soedarso Jerebu'u.

b. Tahapan Desain

Tahap selanjutnya adalah tahap desain. Adapun langkah-langkah dalam tahapan desain ini adalah; menentukan kompetensi, mengumpulkan dan menyusun materi, dan membuat *flowchart* media audio visual interaktif.

1) Menentukan Kompetensi

Pada tahap ini peneliti menentukan kompetensi dasar(KD) yang di gunakan dan mendesain materi yang sesuai dengan kompetensi dasar. Kompetensi dasar yang digunakan pada materi ini adalah memahami teknik permainan salah satu alat musik tradisional secara perorangan. Selain itu peneliti juga menentukan indikator pencapaian kompetensi berdasarkan kompetensi dasar tersebut. Adapun indikator pencapaian kompetensinya adalah peserta didik mengidentifikasi sejarah dari alat musik *Laba Bu'u*, peserta didik mengidentifikasi bagian-bagian alat musik *Laba Bu'u*, peserta didik mengidentifikasi teknik memainkan alat musik *Laba Bu'u*, peserta didik dapat memainkan alat musik *Laba Bu'u*. Penentuan KD dan indikator pencapaian kompetensi ini bertujuan untuk tercapaainya tujuan akhir dari pembelajaran berbasis media audio visual interaktif pada materi teknik memainkan alat musik *Laba Bu'u*.

2) Mengumpulkan dan Menyusun Materi

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan dan mendesain materi yang sesuai untuk berlangsungnya kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan kemampuan peserta didik. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara terkait materi yang akan dihasilkan pada media audio visual interaktif. Dalam media audio visual interaktif ini, materi yang disajikan meliputi sejarah alat musik *Laba Bu'u*, bagian-bagian alat musik *Laba Bu'u* dan teknik memainkan alat musik *Laba Bu'u*. Untuk membuat media audio visual ini peneliti menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*, aplikasi *power director*, aplikasi perekam suara dan aplikasi *capcut*. Aplikasi ini dipilih karena sangat mendukung dan memudahkan peneliti dalam membuat dan mengintegrasikan teks, gambar, video serta suara untuk menjadi sebuah media audiovisual interaktif yang akan digunakan dalam proses pembelajaran seni budaya.

3) Membuat *Flowchart* Media Audio Visual Interaktif

Pada tahap pembuatan *flowchart* yang digunakan adalah *branching* yang menjelaskan desain alur kerja proses pelaksanaan media audio visual interaktif yang bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam proses pengembangan media audio visual interaktif.

c. Tahap Pengembangan

Tahap terakhir adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini mulai dilakukan pembuatan/pengembangan produk (media audio visual interaktif), melakukan uji coba (uji Alpha dan uji Beta), dan melakukan revisi produk.

1) Pengembangan Produk

Pada tahap ini peneliti mulai membuat produk. Pembuatan produk media audio visual interaktif ini menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* dan aplikasi *power director*, aplikasi *capcut* dan aplikasi perekam suara. Adapun hasil pengembangan media audiovisual interaktif terdiri dari; 1) Tampilan awal, 2) Tampilan profil pengembang, 3) Tampilan Kompetensi Dasar, 4) Tampilan Indikator Pencapaian Kompetensi, 5) Tampilan Tujuan Pembelajaran, 6) Tampilan Materi 1 (Sejarah Alat Musik *Laba Bu'u*), 7) Tampilan Materi 2 (Bagian-bagian Alat Musik *Laba Bu'u*), 8) Tampilan Materi 3 (Teknik Memainkan Alat Musik *Laba Bu'u*). Adapun beberapa tampilan yang ada dalam media audio visual sebagai berikut;



Gambar 3. Tampilan media audio visual

2) Hasil Uji Alpha

Pada tahap uji Alpha peneliti melakukan uji coba dengan memberikan produk yang telah selesai dikembangkan yaitu berupa media

audio visual kepada ahli materi, ahli media, dan ahli desain untuk dinilai. Penilaian oleh para ahli tersebut dilakukan dengan mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti. Adapun hasil penilaian oleh para ahli dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Hasil Validasi pada Uji Alpha

No	Validasi Ahli	Jumlah skor	Jumlah nilai ideal	Hasil Presentasinya	Kriteria
1	Ahli Materi	31	32	96,875%	Sangat Valid
2	Ahli Media	38	40	95%	Sangat Valid
3	Ahli Desain	35	36	97,2%	Sangat Valid

Berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan melalui uji Alpha terhadap media audio visual interaktif pada materi teknik memainkan alat musik *Laba Bu'u* memperoleh hasil validasi dari ahli materi adalah 96,875 % dengan kriteria “sangat valid”, hasil validasi dari ahli media sebesar 95 % dengan kriteria “sangat valid”, dan hasil validasi dari ahli desain adalah sebesar 97,2 % dengan kriteria “sangat valid”.

3) Melakukan Revisi

Setelah memberikan prodak media audio visual kepada para ahli, peneliti memperoleh beberapa masukan dan saran yang menjadi patokan bagi peneliti untuk mengevaluasi produk sehingga dapat menghasilkan media audio visual yang berkualitas.

4) Hasil Validasi Uji Beta

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji Beta. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terhadap produk media pembelajaran audio visual interaktif yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli. Uji coba ini dilakukan dengan mengujicobakan media audio visual kepada siswa kelas VIII di sekolah SMPK Yos Soedarso Jerebu'u pada tanggal 8-10 Agustus 2022. Ada dua tahap yang dilakukan dalam tahapan uji Beta ini yaitu uji coba perseorangan dan uji coba lapangan skala kecil. Uji coba perseorangan ini melibatkan 5 orang peserta didik kelas VIII SMPK Yos Soedarso yang dipilih secara acak di dalam kelas. Sedangkan uji coba lapangan skala kecil ini dilakukan dengan melibatkan 10 orang peserta didik yang terbagi dalam 5 kelompok yang mana satu kelompok terdiri dari 2 orang. Tujuan dari uji coba ini untuk mengetahui pendapat atau masukan dari peserta didik mengenai produk yang dikembangkan yaitu media audio visual interaktif pada materi

teknik memainkan alat musik *Laba Bu'u*. Setelah semua peserta didik yang dipilih sudah mengamati dan menyaksikan media audio visual yang ditampilkan dengan menggunakan LCD (proyektor) siswa akan diminta untuk mengisi instrumen penilaian berupa angket yang telah disediakan oleh peneliti sebelumnya. Adapun hasil validasi uji Beta dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Validasi Uji Beta					
No.	Jenis Uji Coba	Rata-rata skor	Jumlah nilai ideal	Hasil persentase	Kriteria
1	Uji coba perseorangan	4,6	5	92%	Sangat valid
2	Uji coba lapangan skala kecil	4,8	5	96%	Sangat valid

Dari hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media audio visual interaktif pada materi teknik memainkan alat musik *Laba Bu'u* layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMP dan dapat digunakan dalam pembelajaran seni budaya.

5) Revisi Akhir

Dari hasil analisis yang diperoleh pada uji coba Beta yakni pada uji coba perseorangan dan uji coba lapangan skala kecil memperoleh hasil yang sangat baik dimana disetiap hasil validasi memiliki kriteria sangat valid sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio visual interaktif pada materi teknik memainkan alat musik *Laba Bu'u* yang dikembangkan oleh peneliti tidak perlu direvisi lagi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Produk yang dikembangkan oleh peneliti pada penelitian ini adalah media audio visual interaktif pada materi teknik memainkan alat musik *Laba Bu'u*. Media audio visual interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Alessi & Trollip yang melalui tiga tahapan yaitu tahap perencanaan (*planning*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*development*).
- 2) Berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan melalui uji Alpha terhadap media audio visual interaktif pada materi teknik memainkan alat musik *Laba Bu'u* memperoleh hasil validasi dari ahli materi adalah 96,875 % dengan kriteria “sangat valid”,

hasil validasi dari ahli media sebesar 95 % dengan kriteria “sangat valid”, dan hasil validasi dari ahli desain adalah sebesar 97,2 % dengan kriteria “sangat valid”. Sedangkan perolahan hasil dari uji Beta terhadap produk yang dikembangkan yaitu media audio visual interaktif pada materi teknik memainkan alat musik *Laba Bu’u* melalui uji perorangan diperoleh hasil 92 % dan uji coba lapangan skala kecil diperoleh hasil 96 %. Dari hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media audio visual interaktif pada materi teknik memainkan alat musik *Laba Bu’u* layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMP dan dapat digunakan dalam pembelajaran seni budaya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti ingin memberikan beberapa saran antara lain;

1. Bagi siswa dan guru diharapkan dapat memanfaatkan dan menggunakan media audio visual pada materi teknik memainkan alat musik *Laba Bu’u* sebagai salah satu sumber belajar tambahan dalam pembelajaran seni budaya.
2. Bagi masyarakat di harapkan dapat memanfaatkan dan menggunakan media audio visual pada materi teknik memainkan alat musik / sebagai acuan untuk mempelajari alat musik agar tidak punah atau di telan arus globalisasi.
3. Bagi peneliti, melalui pengembangan media audio visual interaktif pada materi teknik memainkan alat musik *Laba Bu’u* ini diharapkan menjadi acuan bagi peneliti untuk lebih banyak belajar mengembangkan materi seni budaya yang lain lagi sebagai perangkat pembelajaran apabila menjadi guru seni budaya yang sesungguhnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Admadja, I. P., Marpanaji, Eko. (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran praktik individu instrumen pokok dasar siswa smk di bidang keahlian karawitan. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol. 6 No. 2: 173 – 183
- Ceme, R., Dopo, F., Samino, S. R. I. (2021). Kajian Organologi dan Teknik Permainan Alat Musik Beghu di Kampung Gezu Kecamatan Nangaroro Kabupaten Ngada. Jurnal Citra Pendidikan, Vol. 01 No. 2 : 310 – 322
- Dampur, R. S. D., Samino, S. R. I., Fikri, K. (2022). Hubungan Minat Belajar Musik Tradisional Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMA Citra Bakti Ngada Malanusa TA 2020/2021. Jurnal Citra Pendidikan, Vol. 2 No. 2 : 513-521
- Lewa, Andreas. 2022. Personal Interview sejarah alat musik *Laba Bu’u*, teknik memainkan alat musik *Laba Bu’u* dan bagian bagian alat musik *Laba Bu’u* Kamis,23 Juli 2022

- Lingge, Y. B. (2021). Pengembangan media pembelajaran solfegio pada materi “memahami teknik dan gaya bernyanyi lagu daerah” kelas VIII semester II SMP CitraBakti kecamatan golewa kabupaten ngada tahun ajaran 2020/2021. Skripsi. STKIP Citra Bakti Ngada
- Pane, A., Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman, Vol. 03 No.02: 333 – 352
- Putri, V.K.M. (2021). Notasi Musik: Pengertian dan Jenisnya, di <https://www.kompas.com/skola/read/2021/06/07/142659569/notasi-musik-pengertian-dan-jenisnya> diakses pada 8 Juni 2022.
- Sabarudin. (2018). Materi Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. Jurnal An-Nur, Vol. 04 No. 01: 1 – 18.
- Ture, Fidelis. 2022. Personal Interview analisis karakter peserta didik dan analisis kurikulum yang ada di sekolah sabtu, 25 Juli 2022.