

Audio Visual sebagai Media Pemahaman Pulsa, Tempo dan Nilai Not dalam Pembelajaran Musik

Aryuda Fakhleri Fallen¹; Yudi Sukmayadi²;

^{1,2} Program studi Pendidikan Seni, Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154, Indonesia.

(*)✉ (e-mail) aryudafakhlerifallen@upi.edu¹, Yudi.sukmayadi@upi.edu²

Abstrak

Tujuan: Artikel ini bertujuan untuk menguraikan gagasan mengenai perancangan produk video pembelajaran terkait materi “Mengenal Pulsa, Tempo, dan Nilai Not Dalam Musik”, tujuan yang diupayakan adalah guna menjembatani guru dalam melaksanakan proses pembelajaran seni budaya (musik), materi yang dikonsentrasikan adalah terkait elemen waktu (ritme). Ritme yang di dalamnya terkandung pulsa, tempo dan nilai not yang dipandang sebagai fondasi dasar di mana orientasi nanti akan berkaitan terhadap pembelajaran musik baik dari segi keilmuan dan praktikal. Maka urgensi dari media yang diusungkan mempertimbangkan aspek-aspek yang mendukung keefektifitasan pembelajaran. **Metode:** Pada penulisan ini model penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan 4D, yang dipelopori oleh Thiagarajan. Perkembangan produk telah berada pada tahap 2D (*Design*). Di mana media yang di tawarkan berdasarkan terhadap hasil penelitian atau pengamatan pada tingkatan dasar dalam pembelajaran musik, kemudian pengembangan media didasarkan terhadap pemilihan jenis media yang akan dikembangkan. Dengan mempertimbangkan akses internet yang sudah bisa dijangkau dari manapun dan kapanpun maka penulis memilih video pembelajaran sebagai produk, guna nanti dapat didesiminasikan terhadap guru-guru yang akan melaksanakan pembelajaran terkait ritme. **Hasil dan Pembahasan:** Video pembelajaran yang diusung membutuhkan komponen suara, gambar dan gerakan yang dipadukan secara bersamaan, untuk menjembatani pondasi dasar tersebut dalam mengenal elemen-elemen waktu dalam musik maka kecepatan yang dipilih adalah pada tempo 60 Bpm.

Kata kunci: video pembelajaran; pembelajaran ritme; *research and development*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Copyright © 2023 Aryuda Fakhleri Fallen; Yudi Sukmayadi

Proses Artikel

Diterima 09-01-2023; Revisi 28-05-2023; Terbit Online 30-06-2023

Abstract

Purpose: This article aims to describe the idea of designing learning video products related to the material "Knowing Pulse, Tempo, and Note Values in Music", the aim being pursued is to bridge teachers in carrying out the process of learning arts and culture (music), the material being concentrated is related to the time element (rhythm). Rhythm, which contains pulses, tempos and note values, is seen as the basic foundation where the orientation will later be related to music learning, both from a scientific and practical point of view. So the urgency of the media that is carried out considers aspects that support the effectiveness of learning. **Method:** At this writing the research model used is Research and Development (R&D) with the 4D approach, which was pioneered by Thiagarajan. Product development has been in the 2D (Design) stage. Where the media offered is based on the results of research or observations at the basic level in music learning, then media development is based on the selection of the type of media to be developed. Taking into account the internet access that can be reached from anywhere and anytime, the authors chose learning videos as a product, so that later they can be disseminated to teachers who will carry out rhythm-related learning. **Result and Discussion:** The learning video that is carried requires sound, image and movement components to be combined simultaneously, to bridge the basic foundation in recognizing time elements in music, the speed chosen is at a tempo of 60 Bpm.

Keywords: video learning; rhythm learning; research and development.

Pendahuluan

Pada zaman yang serba canggih saat ini, semua aspek saling berkaitan dengan teknologi. Begitu juga dalam bidang pendidikan, peran teknologi dalam pendidikan menunjang keefektifan serta dapat memaksimalkan keberhasilan pembelajaran. Menurut (Ardipal, 2020) perangkat teknologi sangat disarankan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi ajar. Di dalam pembelajaran alat penunjang tersebut digolongkan kepada media (medium) atau perantara yang menyokong pembelajaran (Magdalena et al., 2021). Media tersebut menyajikan materi ke dalam bentuk pesan dalam proses pembelajaran. Lebih merinci (Rohani, 2020) menyatakan bahwa bahan-bahan ajar, keterampilan dan keahlian yang dimuat dari unit-unit kecil, agar kemudian dapat di akses, dengan cara penayangan, maupun bersifat interaktif. Sehingga urgensi media dalam pembelajaran adalah untuk menjembatani siswa agar dapat menyerap baik dari segi melihat, mendengar dan juga merasakan dari bahan ajar, keterampilan maupun keahlian secara langsung. Di samping itu, peranan media dapat mewakili guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara jelas, teliti dan lebih menarik, kemudian dapat merangsang pikiran dan minat siswa terhadap materi untuk mencapai proses belajar yang efektif (Hasan, 2021).

Dalam (Sinaga et al., 2019) menjelaskan bahwa pembelajaran terkini tergolong pada pembelajaran di era *millennial*, habitus generasi pembelajar yang lahir dari rentang tahun 1980 – 2000 ini kurang suka terhadap pembelajaran yang bersifat membaca secara konvensional, karena tulisan dirasa memusingkan dan membosankan, ia lebih suka terhadap gambar, berwarna, di samping itu dalam (Putra et al., 2019) yang menyatakan bahwasanya gaya hidup peserta didik kini cenderung visual, tidak literal. Dengan demikian urusan pembelajaran tidak habis di apa yang akan di ajarkan saja sekarang, melainkan bagaimana materi tersebut dikemas dan disajikan agar pembelajaran lebih menarik dan efektif juga menjadi krusial untuk dibahas. Urusan belajar dengan cara membaca yang konvensional saat ini mulai bergeser dengan cara belajar, yang mana materi ajar dikemas ke dalam bentuk audio dan visual.

Media pembelajaran memiliki berbagai klasifikasi atau jenis, dan jenis yang paling umum adalah berupa audio visual yang dikombinasikan sehingga menghasilkan video pembelajaran. Penggunaan video sebagai media pembelajaran melibatkan komponen-komponen suara dan gambar yang dapat dicerna melalui indera penglihatan dan pendengaran. Di sisi lain pertimbangan penggunaan video sebagai media pembelajaran dapat dengan mudah untuk diakses kapan dan di manapun apalagi dengan banyaknya varian *platform* yang menyediakan wadah untuk dipublikasikan, dan di samping itu video pembelajaran memiliki kelebihan *play-replay* dan *slow-fast*, peserta didik dapat menyoroti video pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan keperluannya (Yudianto, 2017).

Untuk mengemas media pembelajaran tentu tak luput dari materi yang akan di presentasikan. Dalam pembelajaran musik, audio visual dibutuhkan untuk memberikan gambaran kepada peserta didik, di mana tantangannya tidak hanya sekedar menyampaikan informasi, melainkan kebutuhan presentasi dari bagaimana layaknya bunyi itu disajikan, kebutuhan media pembelajaran sangat bergantung terhadap isi, tujuan dan substansi dari materi pembelajaran itu sendiri (Miftah, 2013). Dalam pembelajaran musik elemen utama yang harus dipahami adalah pulsa, tempo dan nilai not, karena hal tersebut menyangkut durasi dan akurasi saat nanti diimplementasikan dalam bermusik sehingga acuan dari video yang dikembangkan berangkat dari materi yang ada pada buku *Kemampuan Musik Dasar*

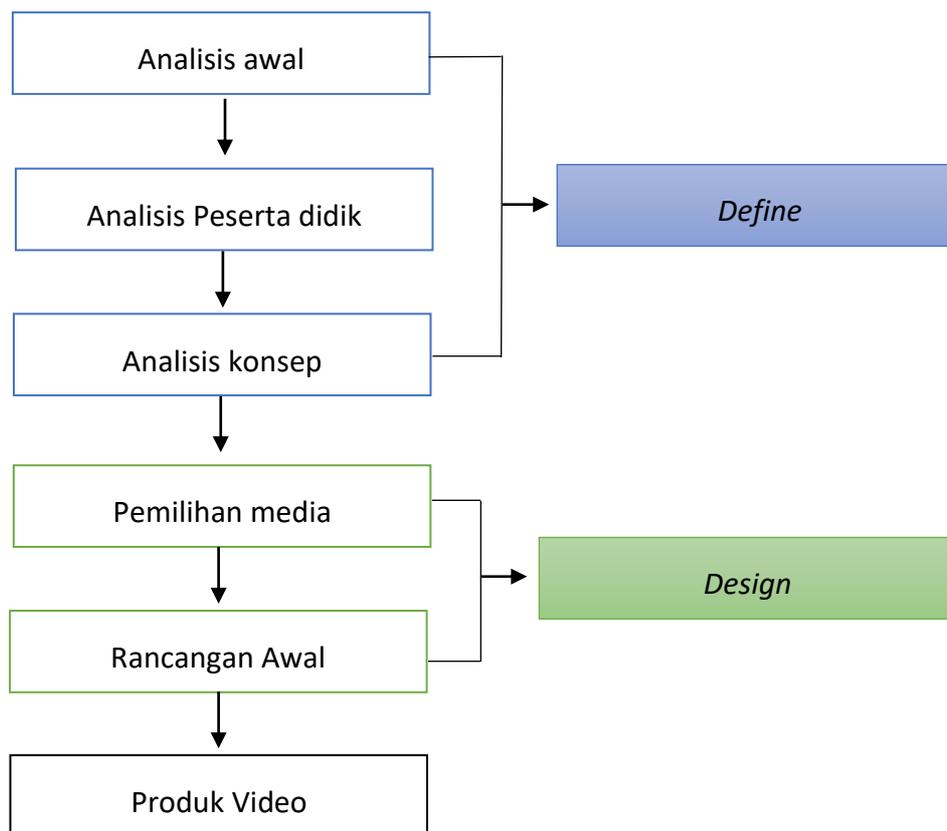
(Lumbantoruan, 2013) pada sub materi elemen-elemen waktu dalam musik. Untuk memperoleh pemahaman yang bermakna unsur-unsur musik itu haruslah diberikan melalui pengalaman pembelajaran musik (Jamalus, 1988: 2) dalam (Fitra Muhtasyam Marijo & Mari'i, 2022). Pada pembelajaran konvensional mengenai pulsa tempo dan nilai not yang merupakan sub bagian dari elemen waktu, sering kali memiliki kendala pada penyajian notasi yang dituliskan di papan tulis, pulsa hanya tergambar lewat hitungan siswa maupun guru, dengan kata lain tidak ada sesuatu yang memandu pulsa atau tempo tersebut, sehingga untuk mengeja per figur notasi, terjadi perbedaan tempo atau tempo yang tidak stabil.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis menawarkan alternatif berupa video yang memaparkan materi dan standarisasi tempo yang bersifat *beginner*, guna memudahkan guru dalam mempresentasikan pulsa, ritme dan nilai not dalam musik, video yang digagas termasuk dalam kategori multimedia linear, dimana video tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apa pun di dalamnya, sifatnya terukur dan memiliki durasi (Hastuti, 2022).

Adapun terkait materi yang diangkat adalah dengan memadukan kebiasaan dari suku kata sehari-hari dalam memahami bunyi yang berlangsung di alat musik perkusi di Sumatera Barat. Setelah itu sistem suku kata tersebut diberi durasi yang sesuai dengan jenis dan figur notasi. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan dengan strategi yang berbasis multimedia terdahulu adalah dengan menjangkau elemen-elemen ritme dengan kaca mata material kebiasaan memaknai bunyi sehari-hari Sumatera Barat, Interpretasi akan musik dipengaruhi oleh latar belakang (kebiasaan) (Williams, 1995), dengan demikian kebiasaan-kebiasaan yang dibangun dalam audiasi bunyi sehari-hari di lingkungan peserta didik dimuat ke dalam bentuk video ajar, dengan orientasi akhir adalah memahami durasi dan nilai notasi tersebut.

Metode

Berangkat dari paparan tersebut maka pada penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian *Reaserch and Developmant* (R&D), di mana metode ini bertujuan untuk menggagas suatu produk dan kemudian diuji keefektifannya Sugiyono (2016:407) dalam (Hastuti, 2022). Jenis pendekatan yang digunakan adalah Model Pengembangan 4D yang dipelopori oleh Thiagarajan, Menurut (Thiagarajan, 1974) dalam (Maydiantoro, 2019) terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap pertama (*Define*) pendefinisian, tahap kedua (*Design*) perencanaan, lalu tahap ketiga (*Develop*) pengembangan, dan terakhir adalah tahap (*Disseminate*), yaitu implementasi atau penyebaran. Dengan pertimbangan kebutuhan artikel ini, maka penulis menyuguhkan sampai kepada tahapan 2D (*Define*) dan (*Design*). Sebelum produk digarap, peneliti melakukan pengamatan pada pembelajaran teori musik dasar musik ritme (notasi dan durasi) yang dianggap sulit untuk dipelajari pada kalangan sekolah umum, kemudian setelah melakukan pengamatan, peneliti melakukan desain pengadaptasian suku kata dari instrument tambua dan tasa yang berasal dari kebiasaan verbalisasi bunyi terkait imitasi bunyi di Sumatera Barat. Uraian tahapan tersebut dapat dipahami sebagai berikut:



Tabel: 1 Metode Penelitian 4D

Hasil dan Pembahasan

Define (Pendefinisian)

Analisis Awal

Analisis awal dilakukan untuk menggiring opini terhadap permasalahan, dari pengamatan peneliti untuk memaparkan materi mengenai pulsa, tempo, dan nilai not dalam musik di sekolah pada umumnya menggunakan cara pembelajaran yang konvensional atau memaparkan bentuk not, kemudian pulsa ditentukan oleh guru, adapun tolak ukur tempo hanya berdasarkan instruksi guru, sehingga media pembelajaran dipandang sebagai alternatif dalam memfasilitasi guru guna mempermudah materi tersebut dengan mengemas video sebagai media pembelajaran.

Analisis peserta didik (media yang memfasilitasi guru)

Di samping memfasilitasi guru untuk menyuguhkan pembelajaran yang maksimal, produk juga mempertimbangkan kebutuhan peserta didik pada lingkungan Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs) dengan berkaca terhadap pembelajaran musik di Sumatera Barat, maka produk yang diusung menggunakan pendekatan Silabel Ritme Minangkabau, menurut Cynthia Crump Taggart 1989 dalam (Grunow, 2021) Suku kata ritme berfungsi sebagai label yang dapat membantu seseorang mengklasifikasikan dan mengingat pola ritme dalam audiasinya, sehingga dalam produk yang ditawarkan silabel ritme

menggunakan pendekatan dari materi kebiasaan lokal Sumatera Barat dalam memverbalisasikan ritme.

Analisis konsep

Analisis konsep yang dilakukan meninjau dari materi pembelajaran, dimana hal tersebut berkaitan dengan materi ajar mengenai ritme dan notasi dalam musik, dengan memaparkan pengertian pulsa, tempo, serta nilai not dalam musik, kemudian pulsa dan tempo diimplementasikan langsung pada setiap keluarga not dari *whole note – sixteenth note*. Konsep produk berdasarkan kepada bahan ajar guru seni budaya pada kelas VII pada pembelajaran musik, dan materi yang di terapkan dipertimbangkan dari buku *Kemampuan Musik Dasar* (Lumbantoruan, 2013).

Design (perencanaan)

Pemilihan media

Media pembelajaran yang dipilih mempertimbangkan kebutuhan visualisasi pulsa, tempo, serta nilai not dalam musik, yang diimplementasikan secara sejalan dan dalam satu waktu yang bersamaan, maka jenis media yang digunakan adalah video pembelajaran, pada produk yang diusung tergolong kepada video yang sifatnya linear (interaksi hanya terjadi satu arah), dengan demikian, adapun produk yang digagas dapat diterapkan oleh guru yang akan mengajarkan mengenai sistem notasi maupun ritme dasar dalam musik.

Rancangan awal

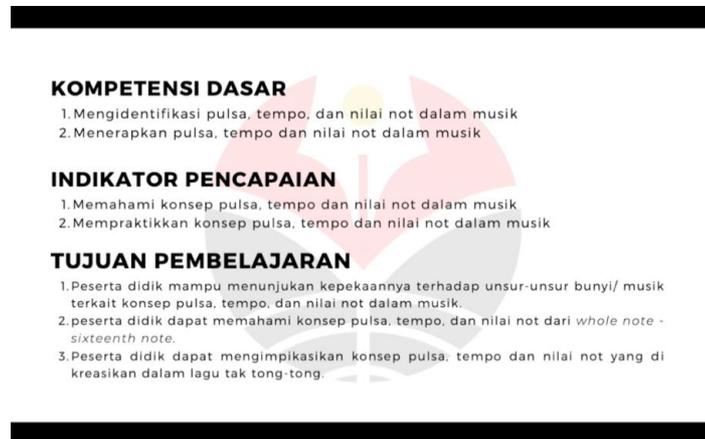
Elemen-elemen yang dituangkan dalam produk terdiri dari audio, visual dan gerak, sehingga akan mengalami proses pengeditan untuk mengatur durasi waktu dan bunyi yang ditampilkan secara bersamaan. Materi pembelajaran yang dipaparkan terdiri dari:

1. KD, Indikator Pencapaian, dan Tujuan Pembelajaran
2. Pengertian pulsa
3. Pengertian tempo
4. Pengertian notasi
5. Paparan *Whole note*
6. Implementasi *Whole note*
7. Pengertian *Half note*
8. Implementasi *Half note*
9. Pengertian *Quarter note*
10. Implementasi *Quarter note*
11. Pengertian *Eighth note*
12. Implementasi *Eighth note*
13. Pengertian *Sixteenth note*
14. Implementasi *Sixteenth note*
15. Dan penerapan notasi dalam lagu

Produk Video Pembelajaran

1. Judul Video Pembelajaran
2. Judul video “Mengenal Pulsa, Tempo, dan Nilai Not Dalam Musik”
3. Format Video
4. Format video berbentuk MP4, dengan resolusi 720p.
5. Durasi Video

6. Keseluruhan durasi 6 menit 22 detik.
7. Materi yang Diterapkan:
8. Lewat materi yang direkayasa ke dalam bentuk video pembelajaran, aspek-aspek yang akan dijangkau, disampaikan pada tampilan awal video.



Gambar 1. Scane KD, Indikator Pencapaian, dan Tujuan Pembelajaran

Aplikasi Pengeditan dan Latar Suara Dalam Video

- | | |
|-----------------------|---|
| Aplikasi edit Animasi | : Daratoon, Canva |
| Aplikasi edit video | : I Moovie |
| Aplikasi penunjang | : Metronome: Tempo Lite |
| <i>Backsong</i> | : Eric moore & Worship, Worship loop – 60 Bpm,
Take Of Padang – Karimata |
| Materi musik | : Tak tong-tong – Viky musik |
| Penyuguhan materi | : <i>voice over</i> |

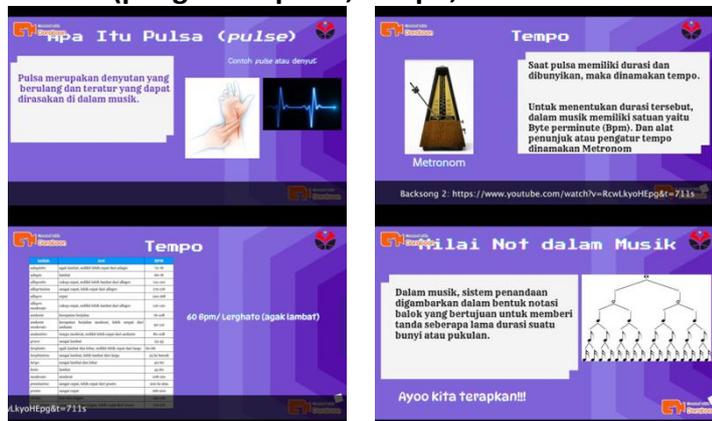
Tampilan Judul (*Opening*)



Gambar 2. Scane Judul

Pada tampilan judul menegaskan mengenai materi yang akan dipelajari dengan isian suara (*voice over*), kemudian untuk memancing minat siswa ditambahkan dengan musik latar dari Eric moore & Worship, yang menyajikan bunyi *metronome* dalam musiknya.

Tampilan Materi (pengertian pulsa, tempo, dan nilai not dalam musik)



Gambar 3. Scane pengertian Pulsa, Tempo dan Nilai Not Dalam Musik

Pada tampilan isi materi, dijelaskan terlebih dahulu pengertian pulsa, tempo, kecepatan tempo yang akan diterapkan beserta pengertian dari apa itu notasi, dengan berupa tulisan dan pengisian *voice over*, sebelum tempo diterapkan, mulai dari *slide* pengertian pulsa sudah ditimpal dengan musik latar dari Worship loop – 60, untuk memberi asosiasi siswa sebelum tempo diterapkan.

Tampilan Per Figur Notasi

1. Whole Note



Gambar 4. Scane Pengertian dan Implementasi Whole Note

2. Half Note



Gambar 5. Scane Pengertian dan Implementasi Half Note

3. Quarter Note



Gambar 6. Scane Pengertian dan Implementasi Whole Note

4. Eighth Note



Gambar 7. Scane Pengertian dan Implementasi Eight Note

5. Sixteenth Note



Gambar 8. Scane Pengertian dan Implementasi Sixteenth Note

Tahapan materi terkait nilai notasi ditampilkan dari nilai not yang renggang menuju not yang rapat, pendekatan yang digunakan adalah dengan silabel ritme Minangkabau. Setiap figur not terdiri dari penjelasan nilai not, pendemonstrasian, dan diterapkan. Pada tampilan layar bunyi tempo dan lampu akan bergerak seiringan dan ditimpal dengan pelafalan silabel ritme dalam bentuk isian *Voice Over*.

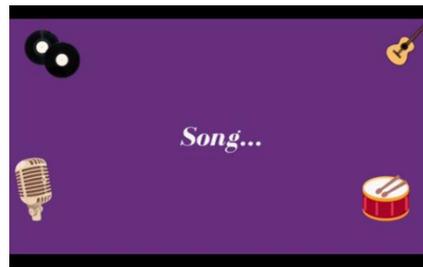
6. Instruksi



Gambar 9. Scane Instruksi

Tampilan pada layar yang menginstruksikan untuk diterapkan.

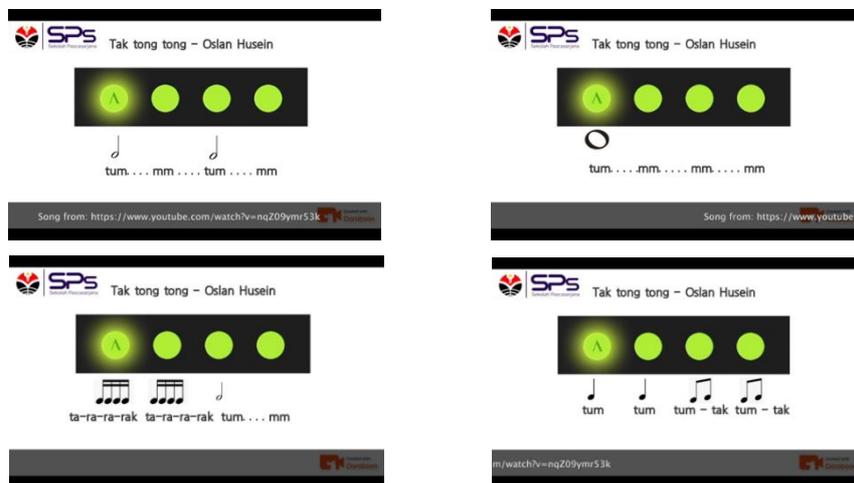
7. Song



Gambar 10. Scane Song

Tampilan pada layar memberikan aba-aba menuju *song* (lagu).

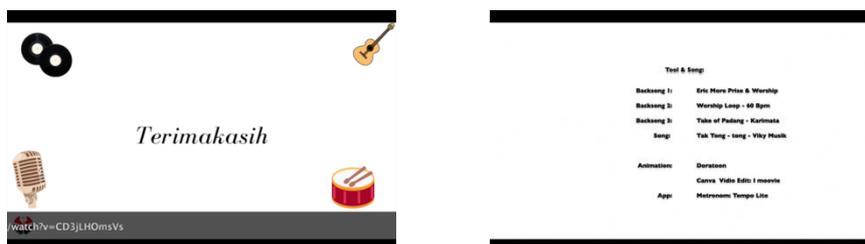
1. Notasi dalam lagu



Gambar 11. Scane lagu

Notasi yang sudah dipelajari di diterapkan pada lagu Tak tong tong – Oslan Husein yang sudah di aransemen oleh Viky musik.

2. Outro



Gambar 12. Scane kalimat terimakasih dan keterangan

Tampilan akhir, menampilkan ucapan terima kasih dan keterangan aplikasi dan musik yang digunakan.

Produk Video

<https://youtu.be/a9LutPmtQOs>

Pembahasan

Produk video yang telah diupayakan, menjangkau aspek-aspek fundamental dalam musik, di mana urgensinya berfokus terhadap pulsa, tempo dan nilai not dalam musik. Untuk memberikan gambaran terhadap nilai not, penulis menyuguhkan audiasi bunyi ke dalam bentuk *syllables rhythm* Minangkabau dengan isian *voice over* (Wibowo, 2015) menjelaskan bahwa *voice over* merupakan suara tambahan dari manusia yang digunakan pada narasi yang berkaitan dengan video. Di samping itu, untuk memberikan ingatan jangka panjang terhadap figur notasi maka karakter animasi dipilih sebagai suatu opsi untuk mewakilinya.

Aplikasi dalam pengeditan gerak (animasi), tulisan dan penempelan gambar menggunakan aplikasi Doratoon dan Canva, aplikasi penunjang menggunakan Metronome: Tempo Lite, setelah berada dalam satu *layout*, video diedit dengan menggunakan aplikasi I Moovie. *Backsong* pertama yang dipilih Eric moore & Worship, merupakan *backsong* yang membunyikan metronome pada lagu, di samping itu *backsong* ini menjadi pembuka guna memantik semangat siswa. *Backsing* kedua Worship loop – 60 Bpm, lagu ini dibunyikan sebelum penerapan materi, digunakan untuk memberikan asosiasi awal terhadap tempo 60 bpm. *Backsong* yang dipilih pada penerapan dari materi yang di pelajari adalah Tak tong-tong – Viky musik, yang merupakan nyanyian rakyat Minangkabau dan disesuaikan Kembali berdasarkan kebutuhan tingkat dasar pembelajaran ritme dengan tempo 60 Bpm. Notasi dikreasikan dan Lagu diperjelas dengan memunculkan bunyi *metronome* agar silabel ritme dari figur not bisa di terapkan. Lagu yang ditampilkan terdiri dari 1 bait pantun, atau 4 bar. *Backsong* terakhir ditempatkan pada bagian *outro* video Take Of Padang – Karimata.

Dengan demikian beberapa materi yang dipilih pada produk yang disuguhkan mempertimbangkan materi-materi kedaerahan Sumatera Barat. Sehingga corak pandang peneliti menempatkan prinsip yang sesuai dengan argumentasi Zoltan Kodaly, bahwasanya pendekatan pembelajaran musik hendaknya diupayakan dengan materi-materi dari kebiasaan lokal wisdom (García Reyes, 2013).

Kesimpulan

Untuk memberikan sebuah alternatif dan pengalaman baru terhadap siswa, maka penggunaan media di dalam pembelajaran dipandang sebagai salah satu solusi. Begitu pun dalam pembelajaran musik, adanya peran media yang menjembatani guru akan memudahkan guru untuk menjelaskan terkait bagaimana layaknya musik tersebut disajikan. Penulis mengusung produk media pembelajaran berupa video pembelajaran, berdasarkan metode penelitian, produk yang disajikan telah sampai kepada tahap 2D (*Design*). elemen yang dijangkau pada produk yang diusung, terkait kepada materi yang fundamental dalam bermusik diantaranya adalah pulsa, tempo, beserta nilai not, di mana hal tersebut akan selalu hadir ketika bermusik. Untuk itu, produk berupa video pembelajaran yang menggabungkan, elemen suara, visual beserta gerak ini menjadi salah satu opsi guru nantinya dalam menyuguhkan materi terkait pembelajaran ritme dengan acuan materi lokal wisdom. Video pembelajaran ini berjudul Mengenal Pulsa, Tempo, dan Nilai Not Dalam Musik dengan durasi 6 menit 22 detik.

Referensi

- Ardipal. (2020). Pemanfaatan Perangkat Teknologi Dalam Pembelajaran Musik Berbasis. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 2(2), 77–84.
- Fitra Muhtasyam Marijo, M. O. D. S., & Mari'i, M. (2022). Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Seni Musik Tingkat Dasar. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 130–137. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.60>
- García Reyes, L. E. (2013). a Study of the Kodaly Approach To Music Teaching and an Investigation of Four Approaches To the Teaching of Selected Skills in First Grade Music Classes. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Grunow, R. (2021). The Evolution of Rhythm Syllables in Edwin Gordon's Music Learning Theory. *Visions of Research in Music Education*, 16(2), 97–105. <http://www-usr.rider.edu/~vrme/v16n1/volume2/visions/spring11>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hastuti. (2022). No Title. *Lentera Pedagogi*, 6(1), 1–5. https://scholar.google.co.id/scholar?q=PENGGUNAAN+MULTIMEDIA+UNTUK+MENINGKATKAN+MOTIVASI+BELAJAR+BAHASA+Hastuti+1%3F+,+Rohana+2%3F+1+Program&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart
- Kunci, K. (2022). *Jurnal Lentera Pedagogi PENGGUNAAN MULTIMEDIA UNTUK*. 6(1), 1–5.
- Lumbantoruan, J. (2013). *Kemampuan musik dasar / Jagar Lumbantoruan* (1st ed.). Padang : Sukabina Press, 2013. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=850010>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Putra, A. D., Epria, I., Putra, D., & Ferdian, R. (2019). the Development of Music Theory Learning Module in Music Education. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 1(1), 30–40. <http://musikolastika.ppj.unp.ac.id/index.php/musikolastika/article/view/15>
- Rohani. (2020). *Media pembelajaran*.
- Sinaga, F. S. S., Maestro, E., Marzam, M., & Yensharti, Y. (2019). Software Sibelius Sebagai Alternatif Penulisan Notasi Musik Di Era Millenial. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v1i1.11>
- Wibowo, H. Y. (2015). Implementasi Teknik Sound Effect Dan Voice Over Dalam Pembuatan Video Dokumenter Perlindungan Anak Di Kawasan Dolly. *Impelemtasi Sound Effect*, 1–6.

Williams, J. . (1995). *A PHILOSOPHICAL INQUIRY·INTO THE EDUCATIONAL THEORIES OF JAQUES-DALCROZE AND KODALY* [Oklahoma State University].
<https://core.ac.uk/download/pdf/215231725.pdf>

Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.