

MULTIMEDIA POWER POINT INTERAKTIF PEMBELAJARAN PRAKTIK VOKAL

oleh

Delvia Mona

Universitas Negeri Padang

delviamona@fbs.unp.ac.id

Abstrak

Pandemi COVID-19 mengakibatkan kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di perguruan tinggi kini harus berubah menjadi belajar di rumah secara daring, dimana pelaksanaannya disesuaikan dengan kemampuan masing-masing sekolah dan perguruan tinggi. Dikarenakan system daring, mengakibatkan para pelajar kesulitan dalam memahami dan melaksanakan materi yang diberikan oleh pengajar, apalagi untuk mata pelajaran yang memerlukan praktek seperti seni vokal. pembelajaran daring memiliki kelebihan, yaitu meningkatkan kadar interaksi antara peserta didik dengan dosen/guru, pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja, menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas, dan mempermudah penyempurnaan dalam penyimpanan materi pembelajaran. Namun selain kelebihan, pembelajaran daring juga memiliki kekurangan yaitu sering terjadinya gangguan jaringan internet. Kesulitan pembelajaran daring dalam seni musik vokal juga dirasakan oleh pelajar dan mahasiswa. Mereka kesulitan dalam memahami materi, seperti teknik-teknik bernyanyi, membaca dan menangkap nada, dll. Oleh sebab itu, pengajar dituntut untuk bisa mencari solusi untuk proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran apa yang tidak perlu memakan jaringan internet. Pembelajaran menggunakan multimedia *power point* lebih mudah diakses dan praktis karena tidak memerlukan koneksi internet ketika akan membukanya serta ukuran file yang kecil sehingga tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Power Point, Pembelajaran, Vokal.

MULTIMEDIA POWER POINT INTERACTIVE LEARNING VOCAL PRACTICES

Abstract

The COVID-19 pandemic has resulted in teaching and learning activities in schools and colleges now having to change to learning at home online, where the implementation is adjusted to the abilities of each school and college. Due to the online system, it causes students to have difficulty understanding and implementing the material provided by the teacher, especially for subjects that require practice such as vocal arts. Online learning has advantages, namely increasing the level of interaction between students and lecturers / teachers, learning can be done anywhere and anytime, reaching students in a wide range, and facilitating

improvements in the storage of learning material. But besides the advantages, online learning also has disadvantages, namely frequent internet network disruptions. The difficulties of learning online in the art of vocal music are also felt by students. They have difficulty understanding material, such as singing techniques, reading and capturing notes, etc. Therefore, teachers are required to be able to find solutions for the teaching and learning process using any learning media that does not need to eat up the internet network. Learning using multimedia power points is more accessible and practical because it does not require an internet connection when opening it and the file size is small so it does not require large storage space.

Keywords: *Multimedia Interactive, Power Point, Learning, Vocals*

1. PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 mengakibatkan kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di perguruan tinggi kini harus berubah menjadi belajar di rumah secara daring, dimana pelaksanaannya disesuaikan dengan kemampuan masing-masing sekolah dan perguruan tinggi. Dikarenakan system daring, mengakibatkan para pelajar kesulitan dalam memahami dan melaksanakan materi yang diberikan oleh pengajar, apalagi untuk mata pelajaran yang memerlukan praktek seperti seni vokal.

Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 1) “pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas”. Thorme dalam Kuntarto (2017, hlm. 102)

“pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, streaming video, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks online animasi, dan video streaming online”. Sementara itu Rosenberg dalam Alimuddin, Tawany & Nadjib (2015, hlm. 338) menekankan bahwa e-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Menurut Ghirardini dalam Kartika (2018, hlm. 27) “daring memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan menggunakan simulasi

dan permainan". Sementara itu 16 menurut Permendikbud No. 109/2013 pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.

Dari penjelasan diatas, pembelajaran daring memiliki kelebihan, yaitu meningkatkan kadar interaksi antara peserta didik dengan dosen/guru, pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja, menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas, dan mempermudah penyempurnaan dalam penyimpanan materi pembelajaran. Namun selain kelebihan pembelajaran daring juga memiliki kekurangan yaitu sering terjadinya gangguan jaringan internet. Kesulitan pembelajaran daring dalam seni musik vokal juga dirasakan oleh pelajar dan mahasiswa. Mereka kesulitan dalam memahami materi, seperti teknik-teknik bernyanyi, membaca dan menangkap nada, dll. Koneksi internet yang buruk menjadi salah satu penghambat pembelajaran daring seni musik vokal ini. Oleh sebab itu, pengajar dituntut untuk bisa mencari solusi untuk proses belajar mengajar menggunakan media

pembelajaran apa yang tidak perlu memakan jaringan internet.

Menurut Sudjana dan Rivai (2007:5), media pengajaran ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang dianut oleh guru. Agar seorang guru dalam menggunakan media pendidikan dapat efektif, setiap guru harus dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan/pengajaran. Media pembelajaran adalah suatu komponen, alat, strategi yang digunakan untuk menyampaikan materi yang sudah disiapkan oleh seorang pemateri dalam proses pendidikan. Menurut Bretz (Sadiman, 2006:2) mengidentifikasi ciri utama dari media pembelajaran menjadi tiga unsur pokok: a, Suara (sound), dibedakan pula menjadi media siar (telecommunication) dan media rekam (recording). b, Visual, dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan simbol yang merupakan satu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan. c, Gerak.

Menurut Gerlach dan El (Arsyad, 2004:12). Ciri media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai

berikut: a. Fiksatif (fixative property), media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa/objek. b. Manipulatif (manipulative property), kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording. c. Distributif (distributive property), memungkinkan berbagai objek ditransportasikan melalui suatu tampilan yang terintegritas dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian itu. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan ciri-ciri media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang berupa alat bantu belajar yang dapat berupa suara, gambar, rekaman, film/video, garis, simbol yang mungkin ditransformasikan dalam bentuk objek yang berupa rangkuman kejadian yang kemudian ditampilkan kembali sebagai gambaran melalui media visual.

Pembelajaran menggunakan multimedia *power point* lebih mudah

diakses dan praktis karena tidak memerlukan koneksi internet ketika akan membukanya serta ukuran file yang kecil sehingga tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar. *power point* dapat menarik minat belajar siswa sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan, sehingga ketika hasil belajar siswa memuaskan maka media pembelajaran yang berupa *power point* efektif digunakan oleh guru ketika pembelajaran Jarak Jauh. Perlu untuk diketahui bahwa pembelajaran *power point* memiliki banyak fitur-fitur yang menarik seperti kemampuan pengolah teks, dapat menyisipkan gambar, audio, animasi, efek yang dapat di atur sesuai selera penggunaannya, sehingga peserta didik akan tertarik pada apa yang ditampilkan pada *power point*.

Dari uraian diatas, penulis tertarik untuk merancang media interaktif *power point* pada pembelajaran vokal, untuk mempermudah proses belajar dan mengajar pada masa pandemi covid 19 ini. Dimana materi-materi vokal akan dipindahkan kedalam media interaktif *power point*, baik materi secara teoritis maupun materi secara praktik.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

2.1 Materi Pembelajaran Praktek

Vokal

Pembelajaran vokal merupakan salah satu bagian yang penting dalam pembelajaran vokal. Menurut Soewito, (1996:9), setiap pembelajaran olah vokal dimulai dengan latihan pendahuluan yang berupa latihan menyanyikan tangga nada do re mi fa sol la si dalam berbagai variasi. Hal ini dimaksudkan untuk melatih kepekaan rasa dalam menyanyikan nada-nada dalam tangga nada tertentu. Berikutnya kepada siswa dijelaskan teknik dasar menyanyi yang harus di ketahui, meliputi: sikap badan, pernafasan, pembentukan suara, dan lain sebagainya.

Dalam kegiatan olah vokal dipergunakan suatu lagu sebagai model yang memiliki unsur musik meliputi irama, bentuk, melodi, warna nada dan sebagainya. Jamalus (1991:37) menjelaskan, gabungan dalam suatu metode pembelajaran vokal adalah: metode ceramah, metode tanya jawab, metode latihan atau drill, metode demonstrasi, metode bermain peran, metode eksperimen dan lainnya. Pembelajaran vokal yang ideal sebaiknya melalui pengalaman secara

bertahap dari pengetahuan dan ketrampilan bermain musik karena akan menjadi dasar yang paling utama bagi perkembangan mental dan kepribadian siswa.

Teknik Vokal

Teknik vokal adalah cara atau teknik yang dilakukan pada saat bernyanyi untuk dapat memproduksi suara yang bagus (Hamju: 1996: 4). Menurut Tim Pusat Liturgi Yogyakarta jilid II (2002: 7) teknik vokal terdiri dari pernafasan, membentuk suara, resonansi, intonasi, artikulasi/ diksi, ekspresi, menggunakan mikrofon/ penguat suara. Sedangkan Jamalus (1988: 49) menyatakan dasar-dasar teknik bernyanyi yang mencakup sikap badan, pernafasan, pembentukan suara, pengucapan, dan resonansi. Ada beberapa teknik vokal yang biasa digunakan yaitu : 1. Pernafasan Bernafas merupakan irama yang sangat alamiah dalam kehidupan manusia (Tim Liturgi Yogyakarta: 2002). Pernafasan sangat penting dalam bernyanyi. Seorang penyanyi harus melatih teknik pernafasan agar pada saat bernyanyi dapat menghasilkan nafas yang panjang. Apabila nafas terlalu pendek maka akan

mempengaruhi phrasering atau pemenggalan kalimat.

Intonasi

Menurut Slamet (1990: 24) istilah intonasi dalam bahasa mengandung arti kerja sama antara tekanan nada, tekanan waktu, dan perhentian yang menyertai suatu tutur dari awal hingga ke pemberhentian akhir. Intonasi dalam seni musik berarti ketepatan menyanyikan tinggi rendahnya nada (pitch) (Tim Edukatif HTS, 2006: 16). Seorang penyanyi harus bisa menyanyikan nada-nada yang terangkai pada sebuah lagu dengan intonasi yang baik. Intonasi dapat dipengaruhi oleh pernafasan serta pendengaran kita saat bernyanyi. Pendengaran kita harus dilatih agar lebih sensitif terhadap tinggi rendahnya nada, baik nada tinggi (high pitch) maupun nada rendah (low pitch).

Artikulasi

Artikulasi adalah dasar ucapan bunyi bahasa yang terjadi di dalam mulut, dalam bernyanyi harus jelas (Widyastuti, 2006: 17). Jadi artikulasi yang baik akan membantu penyanyi untuk menghasilkan suara yang baik dan jernih saat bernyanyi. Ucapan yang

berbeda-beda (misalnya karena dipengaruhi oleh bahasa daerah) tidak hanya mengganggu keindahannya tetapi juga mempersulit pendengarannya (Tim Pusat Liturgi, 202: 56). Hal ini membuat penyanyi harus memiliki artikulasi yang baik saat menyanyikan syair lagu agar pesan dalam lagu dapat diterima oleh pendengar. Cara untuk menghasilkan artikulasi yang baik adalah: (1) Mulut dibuka lebar dan rahang bawah yang digerakan, (2) Bentuk mulut saat mengucapkan huruf a, i, u, e, o harus jelas, (3) Aliran udara difokuskan ke satu titik utama, biasanya di antara kedua mata, (4) Lidah tidak ditarik terlalu dalam, (5) Bibir tidak terlalu melebar (Tim Edukasi HTS, 2006: 18).

Phrasering

Menurut Nursantara (2007:89) Prasering adalah pengambilan nafas pada bagian-bagian yang tepat sesuai dengan pembagian frase atau kalimat lagu. Phrasering adalah panjang atau pendeknya kalimat dan kesatuan arti (Tim Edukasi HTS, 2006: 18). Penyanyi harus dapat melakukan phrasering yang tepat ketika bernyanyi agar dapat mengungkapkan makna lagu dengan baik.

Sikap Tubuh

Sikap tubuh dalam bernyanyi harus tegak sehingga saluran udara ketika bernyanyi tidak terhambat. Sikap tubuh memiliki peranan penting dalam bernyanyi. Tubuh tidak boleh tegang sehingga saat menyanyikan nada yang tinggi nada yang dihasilkan tidak terjepit. Sikap tubuh yang benar adalah tidak boleh tegang dan tubuh tegak. Walaupun bernyanyi dengan duduk namun tubuh tetap tegak sehingga akan mempermudah untuk bernyanyi.

Pembawaan

Pembawaan lagu adalah bagaimana suatu lagu dibawakan berdasarkan tema lagu (Nursantara, 2007: 91). Pembawaan atau penjiwaan lagu berhubungan erat dengan interpretasi, ekspresi dan peragaan makna kata atau kalimat (Nursantara, 2007: 91). Menurut Tim Abdi guru (2006:82) penyanyi yang baik hendaknya dapat membawakan lagu sesuai dengan isi dan jiwa yang ingin ditampilkan penciptanya.

Ekspresi

Ekspresi adalah sesuatu yang bersifat menyatakan perasaan dengan

mengadakan perubahan-perubahan volume, keras lembutnya suara, perubahan tempo atau tingkat kecepatan musik, dan cara menyambung nada, untuk menafsirkan sebuah lagu/komposisi (Widyastuti, 2006: 34). Menurut Nursantara (2007: 91) ekspresi adalah daya untuk mengungkapkan interpretasi dalam membawakan lagu atau karya musik dengan dukungan teknik yang dimiliki. Sedangkan Interpretasi menurut Nursantara (2007:91) adalah penafsiran akan jiwa dan suasana lagu/karya musik yang diperoleh dari pengamatan mendalam atas karya tersebut. Menurut Jamalus (1981: 90) unsur ekspresi dalam musik ialah yang bersifat menyatakan perasaan dengan mengadakan perubahan-perubahan volume atau keras lunaknya suara, perubahan tempo atau kecepatan dan perubahan gaya untuk menafsirkan sebuah lagu atau komposisi.

Penjiwaan

Seorang penyanyi harus memiliki pengetahuan yang luas supaya mampu memberikan pertimbangan matang dan berani mengambil keputusan akhir akan hasil

analisis dan penerapan teknik-teknik tertentu dalam menjiwai karya musik/lagu (Rahardjo, 1990:67). Beberapa unsur dasar untuk penjiwaan suatu karya musik/lagu antara lain: tanda tempo, ritme, bentuk melodi dan harmoni, bentuk dan pola lagu, phrasering, tanda dinamik, klimaks lagu, aksentuasi, tanda fermata, ornamentasi, attack dan release (Rahardjo, 1990: 67). Teknik penjiwaan yang paling umum adalah dinamika atau perubahan keras lembutnya suara sesuai dengan tanda-tanda atau perasaan (Tim Pusat Liturgi Jilid II, 2002: 81). Menurut Jamalus (1981: 90) dinamik ialah tanda untuk menyatakan besar kecilnya suara atau keras lunaknya dan perubahan-perubahan keras lunak suara itu. Contohnya pp : pianissimo artinya sangat lembut, p : piano artinya lembut, f : forte artinya keras, ff : fortissimo artinya sangat keras.

Interpretasi

Interpretasi adalah penafsiran akan jiwa dan suasana lagu atau karya musik yang diperoleh dari pengamatan mendalam akan karya tersebut (Nursantara, 2007: 91). Menurut Slamet (1990: 50) keberhasilan dalam

mengungkapkan suatu karya seni sangat tergantung kepada ketepatan interpretasi atau penafsiran tentang maksud dan tujuan yang melatarbelakangi suatu karya musik atau lagu. Interpretasi menggambarkan titik berat pada segi kualitas puisi dan keindahan musik, sedangkan teknik pada kualitas ilmu pengetahuan dan kualitas kecerdasan (Rahardjo, 1990:65).

Power Point Interaktif

Menurut Sanaky (2009) dalam Yusuf (2013:7), keunggulan *microsoft power point* antara lain: (1) praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas; (2) memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons siswa; (3) memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan; (4) dapat menyajikan berbagai kombinasi *clipart*, *picture*, warna, animasi dan suara, sehingga membuat siswa lebih tertarik; (5) dapat dipergunakan berulang-ulang.

Untuk membuat *power point* yang bersifat interaktif, ada 4 hal yang perlu diketahui agar multimedia yang dibuat lebih mudah dan hasil akhirnya *powerful*, yaitu: (1) *slide master* yang berfungsi untuk menambahkan

hyperlink antar *slide* dengan rancangan tombol dan tema yang sama; (2) *hyperlink* yang berfungsi sebagai navigasi untuk berpindah *slide*; (3) *animation trigger* yang berfungsi menjalankan animasi yang diawali dengan mengklik suatu objek yang dijadikan pemicunya; dan (4) *Visual Basic for Application* (VBA) yang merupakan bahasa pemrograman *visual basic* yang dikembangkan *Microsoft Office*, terutama untuk *power point* untuk menggantikan fungsi animasi dengan menuliskan sederet bahasa pemrograman.

Media pembelajaran *power point* interaktif tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga akan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena membentuk komunikasi 2 arah berupa interaksi antara siswa dengan komputer. Interaktifitas dalam multimedia memberikan batasan bahwa pengguna dilibatkan untuk berinteraksi dengan program media (Arda, dkk,2015). Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat

sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001 dalam Sarwiko, 2012:3).

2.2 Perancangan Multimedia Power Point Interaktif

Merancang Konsep

Suatu pembuatan multimedia interaktif yang baik sangat membutuhkan pola pemikiran yang terarah sehingga hasilnya sesuai dengan apa yang diharapkan. Maka diperlukan sebuah rancangan konsep yang tepat agar apa yang direncanakan dari pembuatan aplikasi tersebut menjadi jelas dan mudah dipahami. Pada proses penyusunan media interaktif, penulis menyajikan materi tersebut kedalam sebuah aplikasi media interaktif yang dapat menyajikan materi dengan lebih menarik dan mudah untuk dipahami oleh siswa. Kemudian nantinya setiap materi akan ditambahkan gambar animasi sebagai ilustrasi yang dapat memudahkan siswa dalam belajar dan memahami maksud materi yang disajikan.

Merancang Isi

Setelah merancang konsep, kemudian dapat dirancang isi mengenai apa yang akan disampaikan di media Interaktif ini. Rancangan isi yang dimasukkan kedalam informasi yang disampaikan harus sesuai dengan konsep yang disusun serta tidak menyimpang dari tujuan dibuatnya media Interaktif. Media yang dibuat akan diisi dengan beberapa media diantaranya teks, suara, gambar, dan animasi yang keseluruhannya akan ditempatkan ke dalam beberapa menu.

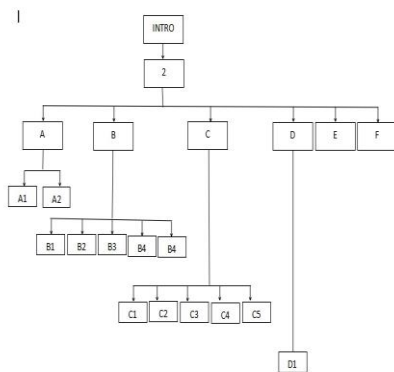
atau teks dalam Media ini dibuat secara sistematis dan diurutkan menurut kategori masing-masing layar tampilan.

Merancang Grafik

Grafik dipilih untuk mendukung dialog latar belakang atau penerapan yang diperlukan dalam Media Interaktif Power Point. Grafik yang ditampilkan disesuaikan dengan tema dasar dari Media Interaktif Piwer Point yang dirancang, sehingga tampilan grafik dapat benar-benar mendukung Media tersebut. Untuk mempermudah dalam proses pembuatan Media Interaktif Power Point ini, terlebih dahulu dibuat sketsa aplikasinya Media Interaktif Power Point nya.

Berikut adalah contoh sketsa dari beberapa menu Media Interaktif Power Point :

Diagram

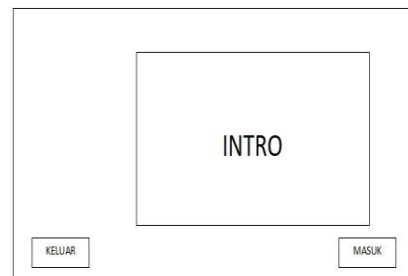


Gambar 1. Diagram

Menulis Naskah

Naskah atau teks dalam Media Interaktif Power Point ini merupakan bagian yang sangat penting. Dengan naskah atau teks suatu aplikasi akan mudah dipahami maksud dan tujuan, sehingga penggunaan naskah atau teks mutlak harus ada. Penulisan naskah

Sketsa Pada Intro

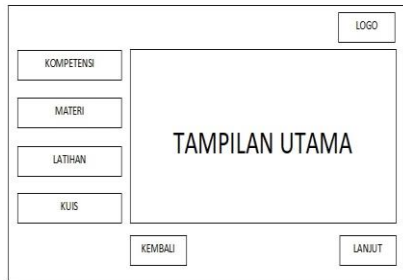


Gambar 2. Tampilan Intro

Keterangan :

1. Logo
2. Tampilan Intro
3. Tombol Masuk
4. Tombol Keluar

Sketsa Tampilan Utama



Gambar 3. Tampilan Utama

Keterangan

1. Logo
2. Tombol Kompetensi
3. Tombol Materi
4. Tombol Latihan
5. Tombol Kuis
6. Tombol Kembali
7. Tombol Lanjut

Sketsa Tampilan Kompetensi

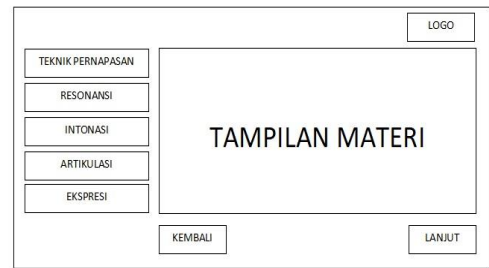


Gambar 4. Tampilan Kompetensi

Keterangan

1. Logo
2. Tombol Kompetensi 1
3. Tombol Kompetensi 2
4. Tombol Kembali
5. Tombol Lanjut

Sketsa Tampilan Materi

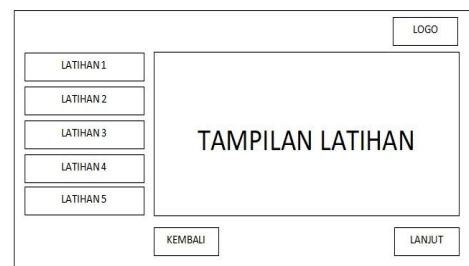


Gambar 5. Tampilan Materi

Keterangan

1. Logo
2. Tombol Teknik Pernapasan
3. Tombol Resonansi
4. Tombol Intonasi
5. Tombol Artikulasi
6. Tombol Ekspresi
7. Tombol Kembali
8. Tombol Lanjut

Sketsa Tampilan Latihan

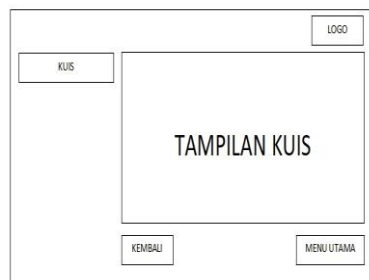


Gambar 6. Tampilan Latihan

Keterangan

1. Logo
2. Tombol Latihan 1
3. Tombol Latihan 2
4. Tombol Latihan 3
5. Tombol Latihan 4
6. Tombol Latihan 5
7. Tombol Kembali
8. Tombol Lanjut

Sketsa Kuis



Gambar 7. Tampilan Kuis

Keterangan

1. Logo
2. Tombol Kuis
3. Tombol Kembali
4. Tombol Menu Utama

3. PENUTUP

Perancangan Multimedia Power Point Interaktif Pada Pembelajaran Vokal perlu dikembangkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran seni di sekolah maupun diperguruan tinggi sebagai alternatif pembelajaran praktik pada masa pandemi saat ini. Model produk yang dirancang perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran siswa dan mahasiswa agar mudah digunakan dan dirancang agar lebih menarik. Multimedia Power Point Interaktif ini dapat membantu dan mempermudah para siswa dan mahasiswa seni dalam mempelajari pembelajaran Vokal, sehingga pelajaran dapat diserap secara optimal, dan dapat dilakukan berulang-ulang kali dimanapun pengguna tersebut berada.

REFERENSI

- Adhe, Kartika Rinakit. 2018 Model Pembelajaran Daring Matakuliah Paud di Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Suraba Journal of Early Childhood Care & Education (JECCE). Yogyakarta 3 April 2018.
- Alimuddin. Tawany Rahamma, dan M.Nadjib. 2015 Intensitas Penggunaan Elearning Dalam Menunjang Pembelajaran Mahasiswa Program Sarjana Di Universitas Hasanuddin. (<http://95461-ID-intensitas-penggunaan-e-learningdalam-m>, diakses 10 Februari 2020).
- Arda, dkk. 2015. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk siswa SMP Kelas VIII. *e-Jurnal Mitra Sains*.Vol.3,No11,(Online).
- Arief S Sadiman, dkk. 2006. Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo. Persada. Max Darsono dkk. 2001. Belajar dan Pembelajaran. Semarang : IKIP Press.
- Bilfaqih, Y., Qomarudin, M.N., 2015. Esensi Penyusunan Materi Daring Untuk Pendidikan Dan Pelatihan. Yogyakarta: DeePublish.
- DS.Soewito.1996. Teknik Termudah Belajar Olah Vokal. Jakarta : Titik terang.
- Drs Jamalus dan A.T. Mahmud. 1981. Buku Musik IV, Jakarta : Titik Terang.
- Gerlach dan Ely. 1971. Teaching and Media Systemic Approach.

- Dalam.** M.Azhar Arsyad. 2008. Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo. Persada.
- Jamalus. (1988). *Pengajaran musik melalui pengalaman musik*. Jakarta : Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Kemendikbud. (2013). Permendikbud No.109 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Pendidikan Tinggi. Jakarta:Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kuntarto, E. & Asyhar, R. (2017). "Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Aspek Learning Design dengan Platform Media Sosial Online Sebagai Pendukung Perkuliahan Mahasiswa". Repository Unja. https://repository.unja.ac.id/cgi/users/home?screen=EPrint::View&epri_ntid=626.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2005. Media Pengajaran. Bandung:Sinar Baru Algensindo.
- Yusuf, Muhamad Nur Sykriani. 2013.*Optimalisasi Microsoft Powerpoint Sebagai Media Dan Sumber Belajar*,(online).