

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL UL-BOO PADA TEMA 5 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 3 KELAS 3 SD NEGERI KEDALON 02

Oleh :

Erika Fitri Nurhayati, Ari Widyaningrum, Fine Reffiane

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang

Email: erikafitri911@gmail.com

ariwidyaningrum89@gmail.com

finereffiane@upris.ac.id

ABSTRAK

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah menurunnya semangat belajar siswa. Diperlukannya media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa agar semangat dalam proses pembelajaran. Permasalahan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *audiovisual* UL-BOO dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat membuat siswa agar semangat belajar dalam memahami materi pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian ini melibatkan siswa kelas III SD Negeri Kedalon 02. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan angket.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti menggunakan media *audiovisual* UL-BOO. Bentuk media pengembangan *audiovisual* UL-BOO yang digunakan adalah gubahan lirik lagu pecahan dan menggunakan lagu layang-layang. Hasil penelitian dari guru kelas yang berupa angket menunjukkan 82%, yang termasuk dalam kategori baik. Hasil penelitian yang diberikan siswa kelas III SD Negeri Kedalon 02 berupa angket sebesar 94,2%, angka tersebut termasuk dalam kategori sangat setuju. Kesimpulannya hasil dalam penelitian ini pembelajaran UL-BOO dapat digunakan media pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian inisaran yang dapat disampaikan adalah supaya media pembelajaran UL-BOO ini dapat dimanfaatkan atau digunakan untuk media pembelajaran.

Kata kunci: pengembangan, media, *audiovisual*

PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak-anak usia 6-12 tahun. Pendidikan di sekolah dasar dimaksudkan untuk memberi bekal kemampuan dan keterampilan peserta didik dimasa yang akan datang. Pendidikan di SD sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta beradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara demokratis serta bertanggung jawab.

Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran (Arsyad, 2016:2). Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, kamera, *video recorder*, film, *slide* atau gambar, bingkai, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer (Arsyad, 2016:4). Media *audiovisual* adalah alat bantu yang dapat digunakan melalui pendengaran dan pengelihatannya disampaikan Rusman, dkk.(2013:183). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu berisi pesan-pesan pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan atau kompetensi tertentu.

Pendidikan sekarang banyak manfaat dalam kemajuan di dunia pendidikan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media *audiovisual* UL-BOO. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat siswa agar semangat belajar dalam memahami materi pembelajaran menggunakan pengembangan media *audiovisual* UL-BOO pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 3 kelas 3 sekolah dasar. Berdasarkan hasil

penelitian menggunakan pengembangan media *audiovisual* UL-BOO siswa dapat meningkatkan semangat dalam belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan pada tujuan yang akan dicapai, penelitian ini dirancang dengan menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang dikemukakan oleh Sugiyono, metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015:297). Pada penelitian ini jenis yang akan dihasilkan berupa media *audiovisual* UL-BOO untuk media dalam proses pembelajaran di kelas tiga sekolah dasar.

Penelitian ini mengacu pada 10 langkah pengembangan yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2015:298) yaitu:

1. Potensi dan Masalah
2. Pengumpulan Data
3. Desain Produk
4. Validasi Desain
5. Revisi Desain
6. Uji Coba Produk
7. Revisi Produk
8. Uji Coba Pemakaian
9. Revisi Produk
10. Produk Masal

Penilaian produk dalam penelitian ini menggunakan desain deskriptif dan didukung data angket. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kedalon 02 Pati. Penelitian diikuti oleh 22 siswa terdiri dari 12 laki-laki dan 10 perempuan. Instrument penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian yaitu kuesioner atau angket.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengumpulkan data-data yang dapat mendukung pengembangan produk. Hasil data berupa materi dan angket sebagai berikut:

Hasil pengumpulan data dari materi pembelajaran berdasarkan KD, Indikator dan Materi Pembelajaran.

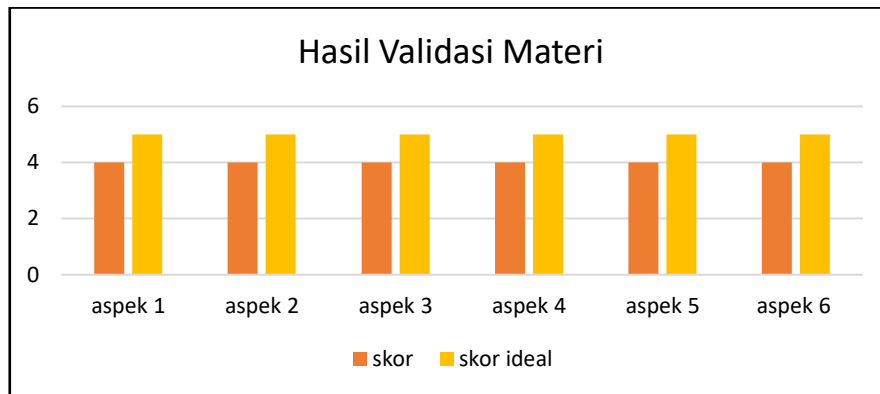
Tabel 1. KD dan Indikator Pembelajaran Siswa

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran
Bahasa Indonesia	3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan / atau eksplorasi lingkungan. 4.3 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	3.3.1 Menemukan kata/ istilah khusus yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia yang terdapat kehidupan manusia yang terhadap dalam teks bacaan dengan benar. 4.3.1 Menceritakan kembali pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dengan menggunakan Bahasa sendiri dengan lengkap dan tepat.	1. Mengidentifikasi ciri-ciri perubahan cuaca. 2. Menyebutkan dan membuat kesimpulan tentang perubahan cuaca. Menulis pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca.

Matematika	<p>3.4 Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkrit.</p> <p>4.4 Menyajikan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret.</p>	<p>3.4.1 Membandingkan dua pecahan berpembilang sama dengan benar.</p> <p>4.4.1 Menyajikan perbandingan dua pecahan berpembilang sama dengan tepat.</p>	<p>1. Membandingkan dua pecahan berpembilang sama.</p> <p>2. Menyajikan perbandingan dua pecahan berpembilang sama.</p>
SBdP	<p>3.3 Memahami dinamika gerak tari.</p> <p>4.3 Memeragakan dinamika gerak tari.</p>	<p>3.3.1 Mengidentifikasi dan memeragakan gerak cepat lambat kepala sesuai iringan music dengan tepat.</p> <p>4.3.1 Memeragakan gerak cepat lambat kepala dengan benar.</p>	<p>1. Memeragakan dinamika gerak tari.</p> <p>2. Memeragakan gerak kepala dengan lambat.</p>

Hasil pengumpulan data pada angket siswa diminta untuk mengisi angket hasil pemahaman dari proses pembelajaran materi dan video.

Hasil validasi materi dalam penelitian ini yaitu tema 5 subtema 2 pembelajaran 3 yang dipengang oleh ibu wali kelas yaitu nikmah kurniawati, S.Pd.



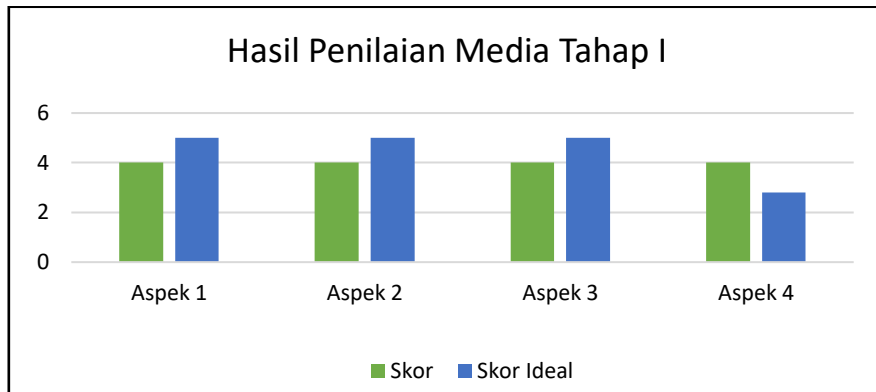
Gambar 1. Hasil Validasi Materi

$$\begin{aligned} \text{Presentase penilaian} &= \frac{24}{30} \times 100\% \\ &= 80\% \end{aligned}$$

Hasil dari penilaian materi yang disampaikan sudah sesuai dengan SK dan KD. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan tingkat kesesuaian materi sudah baik. Berdasarkan hasil penilaian dari 6 indikator penilaian yang menjadi kriteria penilaian. Kesesuaian materi dengan SK dan KD mendapatkan skor 4, kesesuaian tujuan pembelajaran mendapatkan skor 4, kesesuaian tingkat kesulitan materi mendapatkan skor 4, kesesuaian soal untuk mengukur pemahaman siswa mendapatkan skor 4, materi pada media disampaikan dengan baik mendapatkan skor 4, evaluasi pada media mempermudah memahami materi mendapatkan skor 4. Jumlah skor yang di dapatkan adalah 24 dan skor idealnya 30. Persentase penilaian adalah 80% berada pada kategori layak untuk disampaikan kepada siswa.

Hasil validasi media dilakukan dalam dua tahap dan disampaikan kepada dua guru kelas yaitu Nikmah Kurniawati, S.Pd dan Dwi Haryanto, S.Pd.

Hasil penilaian media tahap 1 oleh Nikmah Kurniawati, S.Pd

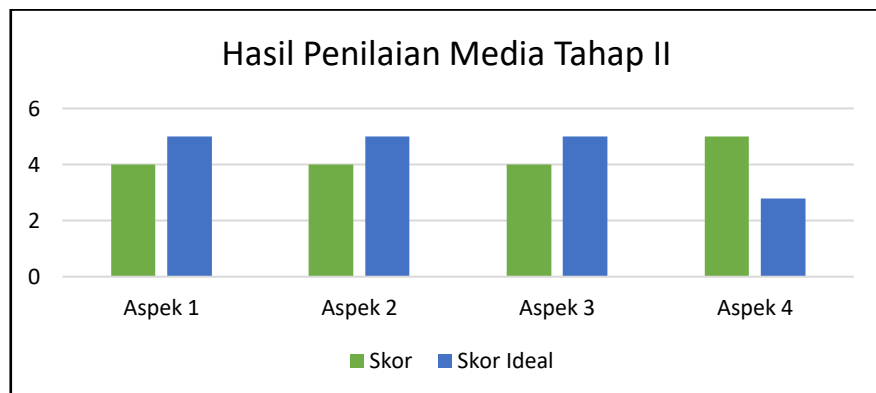


Gambar 2. Hasil Penilaian Media Tahap 1

$$\begin{aligned} \text{Presentase penilaian} &= \frac{16}{20} \times 100\% \\ &= 80\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian media tahap pertama dari Nikmah Kurniawati, S.Pd adalah aspek kualitas media video tampilan menu mendapatkan skor 4, kualitas suara mendapatkan skor 4, keterbacaan teks mendapatkan skor 4, media video mudah dipahami mendapatkan skor 4. Hasil penilaian dari empat aspek penilaian mendapatkan jumlah skor 16, peresentase yang diperoleh adalah 80%. Hasil tersebut menunjukkan dalam kategori “ Baik “. Saran dari Nikmah Kurniawati, S.Pd media tersebut sudah layak, tetapi ada sedikit yang diperbaiki sebelum diujicobakan di dalam kelas.

Hasil penilaian media tahap II oleh Nikmah Kurniawati, S.Pd

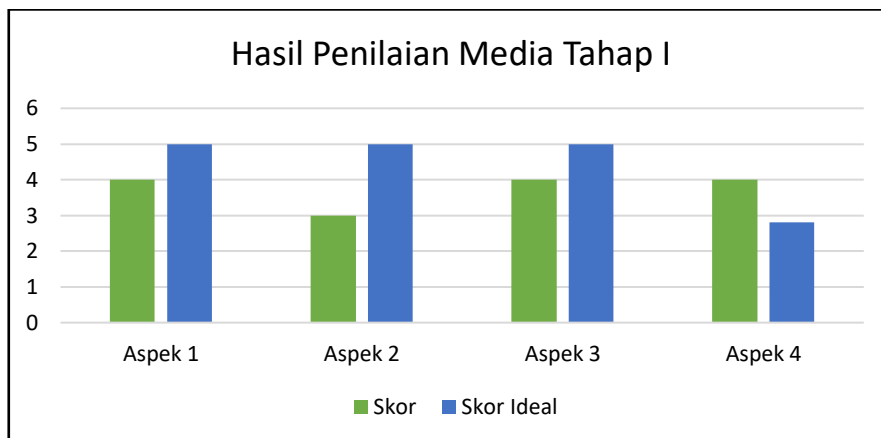


Gambar 3. Hasil Penilaian Media Tahap II

$$\begin{aligned} \text{Presentase penilaian} &= \frac{17}{20} \times 100\% \\ &= 85\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian media tahap kedua dari Nikmah Kurniawati, S.Pd adalah aspek kualitas media video tampilan menu mendapatkan skor 4, kualitas suara mendapatkan skor 4, keterbacaan teks mendapatkan skor 4, media video mudah dipahami mendapatkan skor 5. Hasil penilaian dari empat aspek mendapatkan jumlah skor 17, persentase yang diperoleh adalah 85%. Hasil tersebut masih menunjukkan dalam kategori “ Baik”. Hasil tersebut sudah layak untuk diujicobakan di dalam kelas.

Hasi penilaian media tahap 1 oleh Dwi Haryanto, S.Pd

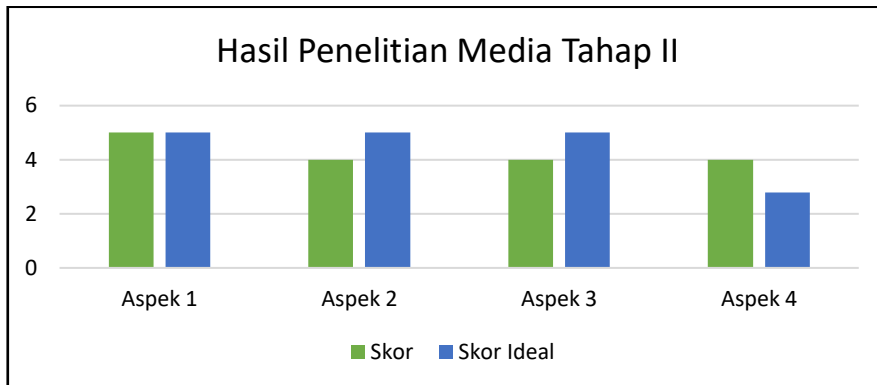


Gambar 4. Hasil Penilaian Media Tahap I

$$\begin{aligned} \text{Presentase penilaian} &= \frac{15}{20} \times 100\% \\ &= 75\% \end{aligned}$$

Hasil penilaian media tahap pertama oleh Dwi Haryanto, S.Pd adalah aspek kualitas media video tampilan menu mendapatkan skor 4, kualitas suara mendapatkan skor 3, keterbacaan teks mendapatkan skor 4, media video mudah dipahami mendapatkan skor 4. Hasil penilaian dari empat aspek mendapatkan jumlah skor 15, dengan persentase yang diperoleh adalah 75%. Hasil persentase tersebut menunjukkan dalam kategori “ Cukup “.

Hasil penilaian media tahap II oleh Dwi Haryanto, S.Pd



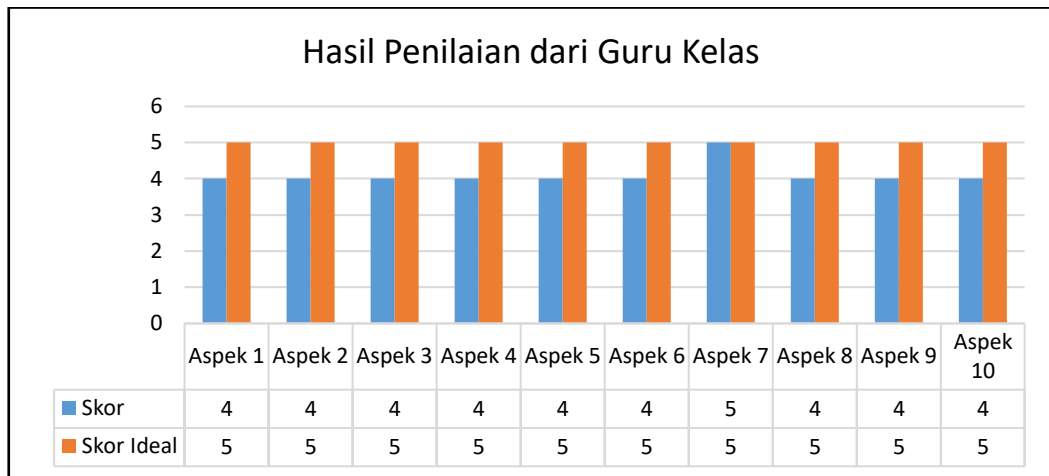
Gambar 5. Hasil Penilaian Media Tahap II

$$\begin{aligned} \text{Presentase penilaian} &= \frac{17}{20} \times 100\% \\ &= 85\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian media tahap kedua oleh Dwi Haryanto, S.Pd adalah aspek kualitas media video tampilan menu mendapatkan skor 5, kualitas suara mendapatkan skor 4, keterbacaan teks mendapatkan skor 4, media video mudah dipahami mendapatkan skor 4. Hasil penilaian dari empat aspek mendapatkan jumlah skor 17, persentase 85%. Hasil persentase tersebut menunjukkan dalam kategori “ Baik “. Hasil tersebut sudah layak untuk diujicobakan di dalam kelas.

Hasil uji coba produk untuk menguji semangat siswa dari media audiovisual UL-BOO yang dibuat peneliti.

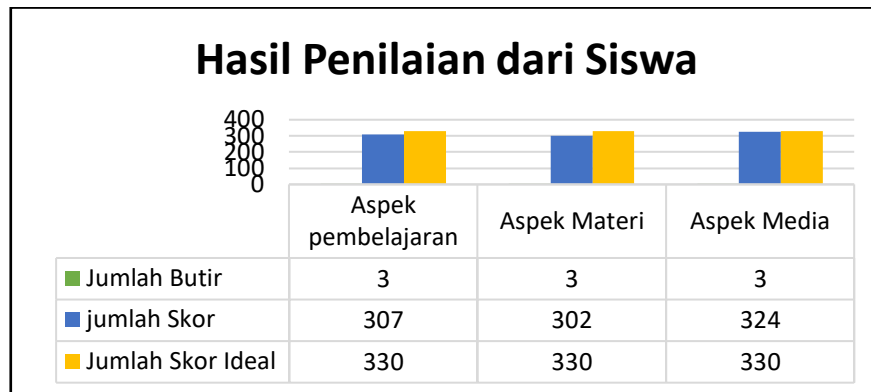
Hasil uji coba berupa penilaian dari guru kelas III dan semua siswa kelas III SDN Kedalon 02 Batangan Pati.



Gambar 6. Hasil Penilaian dari Guru Kelas

$$\begin{aligned} \text{Presentase penilaian} &= \frac{41}{50} \times 100\% \\ &= 82\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian dari guru kelas adalah melalui dua aspek yaitu aspek penyajian materi dan aspek kualitas media video. Aspek kesesuaian materi dengan SK dan KD mendapatkan skor 4, aspek kesesuaian tujuan pembelajaran mendapatkan skor 4, aspek kesesuaian tingkat kesulitan materi mendapatkan skor 4, aspek kesesuaian soal untuk mengukur pemahaman siswa mendapatkan skor 4, aspek materi pada media disampaikan dengan baik mendapatkan skor 4, aspek evaluasi pada media mempermudah memahami materi mendapatkan skor 4, aspek kualitas media video tampilan menu mendapatkan skor 5, kualitas suara mendapatkan skor 4, keterbacaan teks mendapatkan skor 4, media video mudah dipahami mendapatkan skor 4. Hasil penilaian dari kesepuluh aspek mendapatkan jumlah skor 41, persentase 82%. Hasil persentase tersebut menunjukkan dalam kategori “ Baik “. Hasil tersebut sudah layak untuk diujicobakan di dalam kelas.



Gambar 7. Hasil Penilaian dari Siswa

$$\begin{aligned} \text{Presentase penilaian} &= \frac{933}{990} \times 100\% \\ &= 94,2\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian dari siswa melalui tiga aspek dan jumlah butir Sembilan dari 22 jumlah siswa. Dari hasil presentase jumlah skor dibagi jumlah skor ideal dikali 100% mendapatkan hasil 94,2% termasuk dalam kategori sangat setuju.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang dikemukakan oleh Sugiyono, metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015: 297). Peneliti dalam proses Penelitian Pengembangan media tersebut menghasilkan media pembelajaran berupa media *audiovisual* UL_BOO untuk proses pembelajaran. Media ini dikemas dalam *Compact Disk (CD)* dan diupload di youtube dengan nama judul lagu anak Layang-Layang cover Bilangan Pecahan. Durasi pada video kurang lebih 2 menit. Video tersebut berisi tentang pemahaman atau konsep mengingat bilangan pecahan. Materi bilangan pecahan agar mudah diingat peneliti mengkreasikan ke sebuah lagu. Lagu yang digunakan peneliti lagu layang-layang yang diubah liriknya dengan materi bilangan pecahan. Peneliti melakukan itu agar siswa mengingat dan mempermudah materi yang didapatkan.

Dalam penyampaian materi dan media peneliti melaksanakan pembelajaran didalam kelas. Peneliti melaksanakan proses pembelajaran tema 5 subtema 2 pembelajaran kelas III. Dalam proses pembelajaran peneliti menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan RPP yang telah disusun sebelumnya. Peneliti menyampaikan pembelajarannya dengan materi, media, dan berbagai latihan soal. Materi yang disampaikan berdasarkan KD dan indikator tema 5 subtema 2 pembelajaran 3. Peneliti juga memberikan soal latihan yang melibatkan materi. Media yang digunakan peneliti yaitu media pembelajaran *audiovisual* media UL-BOO. Media UL-BOO tersebut merupakan lagu layang-layang yang diubah liriknya dengan syair pecahan. Media dioperasikan menggunakan laptop, LCD, pengeras suara dan lain-lain yang disediakan sekolah. Siswa yang ada ikut berpartisipasi dalam pembelajaran dimulai sampai dengan selesai.

Hasil validasi materi dari Nikmah Kurniaati mendapatkan jumlah skor 24 dari jumlah skor 30. Penilaian tersebut dinilai dari aspek kesesuaian materi dengan SK dan KD, kesesuaian tujuan pembelajaran, kesesuaian tingkat kesulitan materi, kesesuaian soal untuk mengukur pemahaman siswa, materi pada media disampaikan dengan baik, evaluasi pada media mempermudah memahami materi. Hasil dari penilaian menunjukkan persentase 80%. Persentase tersebut menunjukkan dalam kategori “Baik”.

Hasil validasi media tahap pertama dari Nikmah Kurniawati, S.Pd adalah aspek kualitas media video tampilan menu mendapatkan skor 4, kualitas suara mendapatkan skor 4, keterbacaan teks mendapatkan skor 4, media video mudah dipahami mendapatkan skor 4. Hasil penilaian dari empat aspek penilaian mendapatkan jumlah skor 16, persentase yang diperoleh adalah 80%. Hasil tersebut menunjukkan dalam kategori “Baik”.

Hasil validasi media tahap kedua dari Nikmah Kurniawati, S.Pd adalah aspek kualitas media video tampilan menu mendapatkan skor 4, kualitas suara mendapatkan skor 4, keterbacaan teks mendapatkan skor 4, media video mudah dipahami mendapatkan skor 5. Hasil penilaian dari

empat aspek mendapatkan jumlah skor 17, persentase yang diperoleh adalah 85%. Hasil tersebut masih menunjukkan dalam kategori “Baik”.

Hasil validasi media tahap pertama oleh Dwi Haryanto, S.Pd adalah aspek kualitas media video tampilan menu mendapatkan skor 4, kualitas suara mendapatkan skor 3, keterbacaan teks mendapatkan skor 4, media video mudah dipahami mendapatkan skor 4. Hasil penilaian dari empat aspek mendapatkan jumlah skor 15, dengan persentase yang diperoleh adalah 75%. Hasil persentase tersebut menunjukkan dalam kategori “Cukup”.

Hasil validasi media tahap kedua oleh Dwi Haryanto, S.Pd adalah aspek kualitas media video tampilan menu mendapatkan skor 5, kualitas suara mendapatkan skor 4, keterbacaan teks mendapatkan skor 4, media video mudah dipahami mendapatkan skor 4. Hasil penilaian dari empat aspek mendapatkan jumlah skor 17, persentase 85%. Hasil persentase tersebut menunjukkan dalam kategori “Baik”.

Selain siswa guru kelas juga ikut dalam penilaian dalam kelas. Guru memberikan penilaian materi juga media. Hasil penilaian oleh guru kelas III meliputi dua aspek yaitu penyajian materi dan aspek kualitas media video. Jumlah skor yang diperoleh 41 dari jumlah skor ideal 50. Hasil dari penilaian menunjukkan persentase sebesar 82%, yang termasuk dalam kategori “Baik. Penilaian tersebut meliputi dua aspek yaitu aspek penyajian materi dan aspek kualitas media. Pada tahap uji coba 22 siswa memberikan tanggapan meliputi tiga aspek yaitu aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek media. Media pembelajaran UL-BOO ini mendapat tanggapan dari siswa sebanyak 94,2%. Persentase tersebut masuk dalam kategori “Sangat Setuju” untuk digunakan dalam media pembelajaran.

Kumala (dalam Niswa, 2012: 3) menjelaskan kelebihan video atau cd interaktif yaitu lebih praktis, menyenangkan siswa, tidak klasik, dan tidak membosankan. Dapat disimpulkan bahwa media *audiovisual* ini dapat

digunakan dalam proses pembelajaran, karena menggunakan media *audiovisual* dapat meningkatkan semangat proses belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti dapat disimpulkan bahwa peneliti menggunakan media *audiovisual* UL-BOO. Media pengembangan *audiovisual* UL-BOO yang digunakan adalah gubahan lirik lagu “Pecahan”, dan menggunakan lagu layang-layang. Media pembelajaran *audiovisual* UL-BOO yang dibuat peneliti untuk proses pembelajaran dengan materi tema 5 subtema 2 pembelajaran 3 kelas III SD.

Berdasarkan hasil validasi materi dari guru kelas III dari enam aspek penyajian materi mendapatkan skor 24 dari 30 jumlah skor ideal. Hasil persentase 80% dalam kategori “Baik”.

Berdasarkan hasil validasi media dari Nikmah Kurniawati, S.Pd tahap I mendapatkan skor 16 dari 20 jumlah skor ideal. Hasil persentase 80% dalam kategori “Baik”. Validasi tahap II mendapatkan skor 17 dari 20 jumlah skor ideal. Hasil persentase 85% dalam kategori “Baik”.

Berdasarkan hasil validasi media dari Dwi Haryanto, S.Pd tahap I mendapatkan skor 15 dari 20 jumlah skor ideal. Hasil persentase 75% dalam kategori “Cukup”. Validasi tahap II mendapatkan skor 17 dari 20 jumlah skor ideal. Hasil persentase 85% dalam kategori “Baik”.

Berdasarkan hasil penilaian guru kelas yang berupa angket menunjukkan persentase sebesar 82%, yang termasuk dalam kategori “Baik”. Selain itu, penelitian ini mendapatkan tanggapan dari siswa kelas III sebesar 94,2%. Angka tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Setuju” untuk digunakan dalam pembelajaran. Media UL-BOO dapat digunakan untuk media pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Bagi peneliti yang akan datang, media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini masih dapat dikembangkan. Media ini masih dapat

dikembangkan dari lirik lagunya yang berbeda dan animasinya. Sehingga menjadi media yang lebih menarik lagi bagi peneliti yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarsari, Elly. Dkk. 2020. *Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Tematika untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika. Vol.5, No. 2.
- Ariwibowo, P dan Parmin. 2015. *Pengembangan Audio Visual Sistem Sirkulasi Darah Yang Berpendekatan Saintifik*. Unnes Science Education Journal. Vol.4, No: 2, Hal: 887.
- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: Kharisma Putra Utama Ambarwangi, Sri: Suharto. Reog as Means of Students' Appretiationand Creation in Arts and Culture Based on the Local Wisdom. Harmonia: Journal of Arts Research and Education, [S.I.], v. 14, n. 1, p. 37-45, Mar. 2014. ISSN 2541-2426. Availabel at: <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/harmonia/article/view/2789>. Pada tanggal 15 Juli 2020 pukul 09.00 WIB.
- Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arwudarachman, Danizar, Wayan Setiadarma, Marsudi. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI. Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Vol. 3, No. 3, Tahun 2015. Hal. 237-243. Tersedia Pada :<https://media.neliti.com/media/publications/249904-pengembangan-media-pembelajaran-audio-vi-81523b1c.pdf>. Pada tanggal 1 desember 2020 pukul 09.00 WIB.
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa.
- Daryanto. 2013. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Deykisy, Shadila. 2013. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Lagu Setempat Untuk Motivasi Belajar Siswa di SMK 1 Negeri Ranah Pesisir. (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/sendratasik/article/view/4469/0>). Pada tanggal 28 November 2020.

- Haryoko, Satpo. 2009. Efektifitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. Di unduh dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/view/972/791> pada tanggal 20 Juli 2020 pukul 13.00 WIB.
- Karisma, Rista, Mudzanatun, dan Prasena. 2019. *Pengembangan Media Audio Visual Untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2*. Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol.3 (3) pp.216-222.
- Kusumadewi, Lidya Fita. 2010. Peningkatan Hasil Belajar Seni Musik dengan Media Audio Visual Melalui Metode Bervariasi. (<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jptpp/article/view/63/3822>). Pada tanggal 29 November 2020.
- Lukman, Bachtiar, Chamdani. 2013. *Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Pembelajaran Lompat Jauh Pada Siswa Kelas IV SDN Grobongan 04 Kabupaten Grobongan*. Program Studi Pendidikan Seni Musik. Universitas Negeri Semarang.
- Munandhi, Y. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Pres.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nomleni, Fransina T. 2018. *Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Vol.8, No.3.
- Oktira, Yona Syaida. 2013. Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa Belajar Seni Budaya. Di unduh dari <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=101215&val=1538> pada tanggal 22 Juli 2020 pukul 08.30 WIB.
- Riyanto, A. 1982. *Peranan Media Audiovisual dalam pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Salamah. Rizki Evi. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia*. Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 7(01).
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta. Prenada media Group.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: ALFABETA.

Wikimedia. 2019. Aransemen di unduh dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Aransemen> pada tanggal 25 Juli 2020.