

Penerapan Media Audio Finale untuk Meningkatkan Efektivitas Latihan Paduan Suara di SMA Negeri 3 Pekanbaru

Rezca Olivia Yolanda Simanungkalit^{1*}, Lamhot Basani Sihombing²,
Octaviana Br. Tobing³, Herna Hirza³

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Medan, Indonesia

* E-mail: rezcaolivia@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media audio *Finale* dalam kegiatan ekstrakurikuler paduan suara di SMA Negeri 3 Pekanbaru. Latar belakang penelitian didasari oleh keterbatasan waktu dan media dalam pembelajaran seni musik vokal di sekolah, khususnya dalam latihan paduan suara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan penyebaran kuesioner. Subjek terdiri dari delapan peserta didik dan satu pelatih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Finale* memberikan dampak positif terhadap pemahaman nada, latihan mandiri, dan motivasi peserta didik. Meskipun demikian, ditemukan kendala berupa keterbatasan perangkat pendukung, kesulitan membaca notasi, dan stabilitas vokal yang belum optimal. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa media audio *Finale* memiliki potensi besar dalam menunjang pembelajaran paduan suara berbasis teknologi, asalkan didukung oleh fasilitas yang memadai, pelatihan guru, dan komitmen peserta didik. Temuan ini diharapkan dapat mendorong adopsi teknologi digital dalam pendidikan seni musik di tingkat sekolah menengah.

Kata Kunci: Media Audio, *Finale*, Paduan Suara, Pembelajaran Musik, Ekstrakurikuler.

The Application of Finale Audio Media to Improve the Effectiveness of Choir Practice at SMA Negeri 3 Pekanbaru

Abstract: This study aims to examine the effectiveness of using *Finale* audio media in choir extracurricular activities at SMA Negeri 3 Pekanbaru. The background of the research is based on limited time and media in vocal music education, especially in choir training. This research used a descriptive qualitative approach with data collected through observation, interviews, documentation, and questionnaires. The subjects included eight students and one coach. The findings indicate that *Finale* positively impacts students' understanding of pitch, independent practice, and motivation. However, challenges remain, such as limited access to supporting devices, difficulties in reading notation, and unstable vocal control. The study concludes that *Finale* has significant potential in enhancing technology-based choir learning, provided there is adequate facility support, teacher training, and student commitment. These findings are expected to encourage the adoption of digital technology in secondary school music education.

Keywords: Audio Media, *Finale*, Choir, Music Learning, Extracurricular Activities.



Open Access CC BY SA 4.0, Artikel ini diterbitkan dalam akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0).

Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan kemampuan intelektual dan keterampilan individu, serta menjadi fondasi kemajuan suatu bangsa. Berbicara mengenai pendidikan, salah satu bidang yang terdapat di Indonesia adalah pendidikan seni musik. Pendidikan ini memiliki peran penting dalam membantu individu mengekspresikan ide dan gagasan melalui elemen-elemen musik. Membicarakan musik berarti membahas sesuatu yang kompleks, karena musik dapat dianalisis dari berbagai perspektif, termasuk dalam konteks pendidikan. Pendidikan seni musik di sekolah memberikan dampak positif terhadap pengembangan bakat peserta didik. Namun, sering kali sekolah menghadapi kendala waktu dalam proses pembelajaran di kelas, yang membuatnya kurang efektif. Ketidakefektifan ini tidak hanya disebabkan oleh faktor-faktor di sekolah, tetapi juga dapat berasal dari peserta didik itu sendiri, baik dari aspek internal maupun dari lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah (Rachman dalam Bauana, 2024).

Di tengah perkembangan musik saat ini, selain berusaha memasukkan anak ke sekolah-sekolah terbaik agar memperoleh pengetahuan yang mumpuni, para orang tua juga berbondong-bondong mendaftarkan anak mereka ke lembaga-lembaga kursus terbaik. Tujuannya adalah agar anak dapat menemukan dan mengembangkan kemampuan-kemampuan lain (*soft skills*) di luar pengetahuan dasar, guna meningkatkan daya saing di masa depan (Padang, 2024, hlm. 40).

Seni musik, khususnya paduan suara, membantu peserta didik mengekspresikan ide melalui musik. Namun, pembelajaran musik di sekolah sering terkendala waktu, fasilitas yang terbatas, dan kurangnya media pendukung. Ekstrakurikuler paduan suara sebagai wadah pengembangan bakat juga menghadapi tantangan, seperti metode pembelajaran yang monoton dan minimnya penggunaan media audio. *Participation in extracurricular activities fosters confidence, organizational skills, teamwork, and a sense of responsibility within a group setting. This underscores the imperative need for unwavering commitment from school stakeholders, particularly those overseeing student affairs and teachers* (Rotikan, 2023, hlm. 814).

Permasalahan ini menunjukkan bahwa ekstrakurikuler sering kali dipandang sekadar sebagai kegiatan tambahan sekolah, tanpa perhatian yang memadai terhadap kebutuhan peserta didik. Dalam kegiatan ini, peserta didik tidak hanya sekadar mengikuti aktivitas sekolah, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, menumbuhkan rasa percaya diri dan tanggung jawab dalam lingkungan kelompok, serta mengembangkan keterampilan sosial. Paduan suara merupakan penggabungan dari berbagai suara yang berbeda, namun jika dilakukan secara tepat, akan menghasilkan perpaduan suara yang harmonis dan menarik untuk dinikmati (Tobing, 2018). Sedangkan menurut Sinaga (2014, hlm. 282), paduan suara merupakan integrasi dari beberapa jenis suara.

Agar kegiatan ekstrakurikuler paduan suara tidak terasa membosankan dan monoton, pendidik perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat memaksimalkan program tersebut. Tujuannya adalah untuk memperluas pengetahuan, menerapkan nilai-nilai ilmu yang dipelajari, serta mengembangkan berbagai kemampuan, seperti dalam bidang olahraga, seni, dan lainnya (Hasnawati, 2021). Namun, dalam pelaksanaannya, terdapat berbagai kendala yang menghambat proses pembelajaran dan pelatihan, terutama terkait penggunaan media audio. *Instructional media are the human and non-human devices, material or methodologies used by lecturers to overcome all learning problems, including noise factors* (Adegbija, 2012, hlm. 218).

Penggunaan media audio sejalan dengan pembelajaran komputer musik, yang memerlukan *software* dan *hardware* pendukung bagi pemusik (*brainware*) dalam menguasai metode dan teknik pembelajaran yang efektif (Suroso, 2020). *Finale* menggabungkan implementasi MIDI waktu nyata yang canggih dengan grafik notasi musik yang komprehensif. Fitur ini termasuk

transkripsi musik secara langsung saat dimainkan (*music transcription as you play*) (Purse, 2014, hlm. 6). Audio dari aplikasi *Finale* membantu peserta didik mengenali perbedaan melodi, ritme, dan harmoni yang akan dinyanyikan. Dengan mendengarkan audio dari *Finale*, peserta didik dapat lebih mudah mengikuti alunan musik dan berkontribusi secara efektif dalam paduan suara.

Menurut Heinich dkk. (dalam Pribadi, 2017, hlm. 80), penggunaan media audio memberikan keuntungan berupa visualisasi yang jelas tentang cara menyanyikan lagu, sehingga memudahkan proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Suroso (2024, hlm. 67), salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu yang turut memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata oleh guru.

Selama pelatihan paduan suara menggunakan media audio *Finale*, berbagai kendala juga perlu diidentifikasi. Beberapa di antaranya adalah kesulitan teknis dalam mengoperasikan *software*, kurangnya perangkat pendukung, atau ketidaksiapan peserta didik dalam menggunakan teknologi. Identifikasi kendala ini penting untuk menemukan solusi yang tepat agar penggunaan media audio *Finale* dapat berjalan lancar. Hal ini akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan (Nurrita, 2018, hlm. 171).

Tanggapan peserta didik terhadap penerapan media audio *Finale* juga perlu diperhatikan. Tanggapan positif menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan minat dan kemampuan mereka dalam bernyanyi. Menurut Arintowati (2022, hlm. 57), tanggapan dapat didefinisikan sebagai kesan yang timbul pada seseorang sebagai hasil dari pengamatan. Namun, jika tanggapan yang muncul bersifat negatif, maka perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan terhadap metode penggunaannya.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam penggunaan media audio *Finale* pada kegiatan ekstrakurikuler paduan suara, serta mencari solusi guna meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kemampuan bernyanyi peserta didik. Dengan demikian, diharapkan kegiatan ekstrakurikuler paduan suara dapat berjalan lebih optimal dan memberikan hasil yang lebih baik bagi perkembangan peserta didik.

Penelitian ini mengusulkan penggunaan *software Finale* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas latihan paduan suara. *Finale* membantu peserta didik memahami melodi, ritme, dan harmoni melalui visualisasi notasi dan audio. Namun, penerapannya memerlukan pelatihan guru serta infrastruktur yang memadai. Kendala seperti kurangnya pemahaman guru terhadap teknologi dan keterbatasan perangkat menjadi hambatan utama. Studi ini bertujuan menganalisis dampak penerapan *Finale* terhadap kemampuan bernyanyi peserta didik serta mengidentifikasi solusi untuk mengatasi kendala yang muncul.

Metode

Bagian metode menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, apakah kualitatif, kuantitatif, atau campuran (*mixed methods*). Uraian mencakup setting atau lokasi penelitian, karakteristik dan teknik pemilihan subjek/informan/sampel, serta instrumen atau teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, survei, dokumentasi, atau eksperimen.

Penulis juga menjelaskan prosedur analisis data yang digunakan, baik secara statistik maupun tematik, serta langkah-langkah untuk menjamin validitas, reliabilitas, atau keabsahan data seperti triangulasi, uji instrumen, atau audit trail.

Hasil dan Pembahasan

Profil SMA Negeri 3 Pekanbaru

SMA Negeri 3 Pekanbaru merupakan sekolah menengah atas negeri yang berlokasi di Jl. Yos Sudarso No. 100 A, Kecamatan Rumbai, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Sekolah ini berdiri sejak tahun 1900 dan berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dengan Nomor SK Pendirian 0206/0/1975. Saat ini, sekolah dipimpin oleh Hj. Ermita, S.Pd., M.M., dan telah meraih akreditasi A berdasarkan Surat Keputusan yang diterbitkan pada 20 Oktober 2016.

SMA Negeri 3 Pekanbaru menyelenggarakan pendidikan untuk dua program studi, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dengan dua kelas belajar. Dalam perjalanannya, sekolah ini sempat mengalami musibah kebakaran pada bulan Desember 2014, yang menyebabkan proses belajar mengajar harus dipindahkan sementara ke SMP Negeri 6 Pekanbaru. Setelah melalui tahap pembangunan gedung semi permanen hingga akhirnya menjadi gedung permanen, kegiatan pembelajaran dapat kembali berjalan normal, meskipun masih dengan keterbatasan fasilitas.

Sekolah ini memiliki visi untuk menjadi lembaga pendidikan yang unggul dalam prestasi, berakarakter, berbudaya, berwawasan lingkungan, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), serta beriman dan bertakwa. Untuk mewujudkan visi tersebut, sekolah menetapkan enam misi utama, yaitu:

1. Membina kedisiplinan warga sekolah;
2. Mengembangkan potensi akademik dan non-akademik peserta didik;
3. Menerapkan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari;
4. Melestarikan lingkungan sekolah;
5. Menumbuhkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa;
6. Melestarikan Budaya Melayu di lingkungan sekolah.

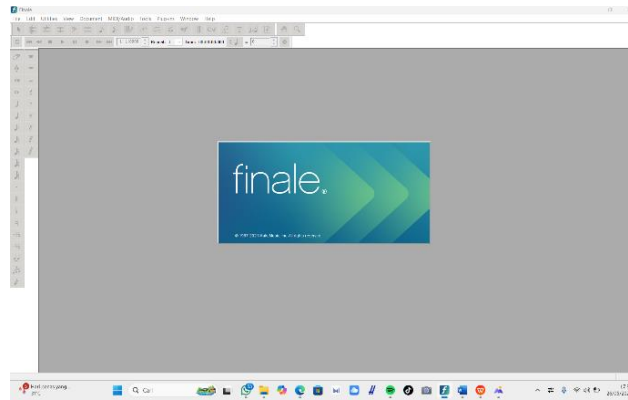
Informasi lebih lanjut mengenai sekolah dapat diakses melalui situs resmi: <https://www.sman3pekanbaru.sch.id> atau melalui email: sman.3pku@gmail.com.

Proses Penerapan Media Audio *Finale*

Pada tahap awal, pelatih terlebih dahulu menjelaskan kepada peserta didik tentang lagu "Mengheningkan Cipta", termasuk informasi mengenai penciptanya, yaitu Truno Prawit. Pelatih kemudian menjelaskan bahwa aransemen lagu tersebut oleh M.A. Tawaqqal menggunakan tempo *Andante con maestoso*, yang berarti "sedang lambat dengan agung," dengan kisaran tempo 80–92 bpm. Lagu ini terdiri atas 25 birama dengan tanda birama 4/4 dan nada dasar C sama dengan do.

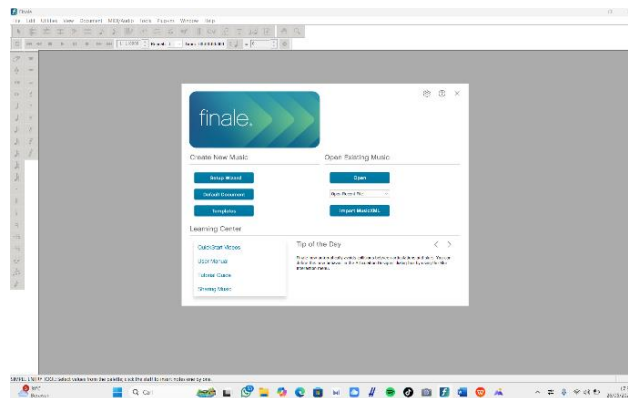
Pada pertemuan awal, pelatih memperdengarkan lagu "Mengheningkan Cipta" kepada peserta didik tanpa aransemen, untuk memberikan gambaran awal mengenai melodi lagu tersebut.

Setelah itu, pelatih memperkenalkan aplikasi *Finale*, dimulai dari tampilan antarmuka dan fitur-fitur utamanya. Pelatih menjelaskan bahwa *Finale* merupakan *software* yang dapat membantu dan mempermudah anggota paduan suara dalam menyanyikan suatu lagu melalui bantuan audio.



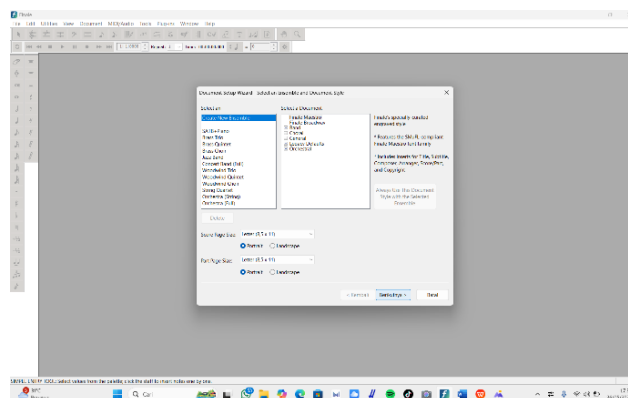
Gambar 1. Tampilan Luar Software *Finale*

Setelah *software Finale* dibuka, pelatih menunjukkan langkah-langkah awal penggunaannya, yaitu memilih *Wizard Pengaturan*. Fitur ini merupakan cara paling mudah dan efisien untuk memulai membuat partitur. Setiap halaman dalam *wizard* memungkinkan pengguna untuk menentukan elemen dasar dalam penyusunan skor musik.



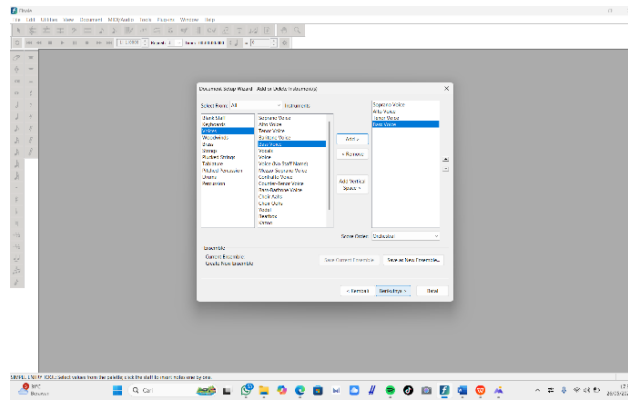
Gambar 2. Tampilan Membuat Skor dengan Panduan Pengaturan

Selanjutnya muncul pilihan *Ensemble* dan *Document Style* yang digunakan dalam pembuatan dokumen baru. Gaya dokumen ini mencakup jenis font dan tanda musik yang sesuai dengan gaya penulisan tertentu. Dua gaya utama yang tersedia adalah "Engraved" (*Diukir*) dan "Handwritten" (*Ditulis Tangan*), disertai subkategori lainnya. Pengguna juga dapat memilih dari daftar *ensemble* yang telah disediakan atau membuat sendiri jika instrumen yang diinginkan tidak tersedia.



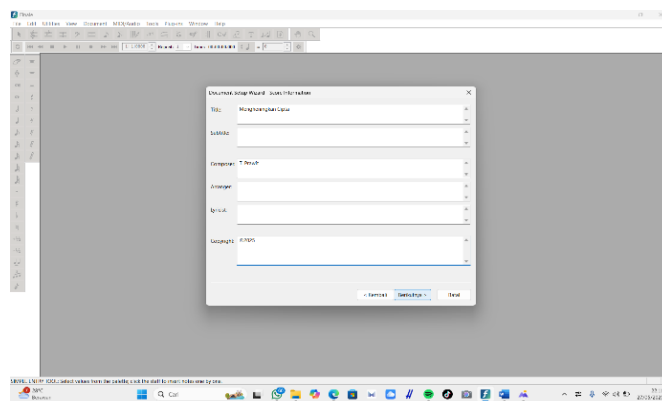
Gambar 3. Tampilan Memilih *Ensemble* dan Gaya Dokumen

Pada bagian berikutnya, pengguna dapat menambahkan, mengubah, atau menghapus instrumen dari skor sesuai kebutuhan.



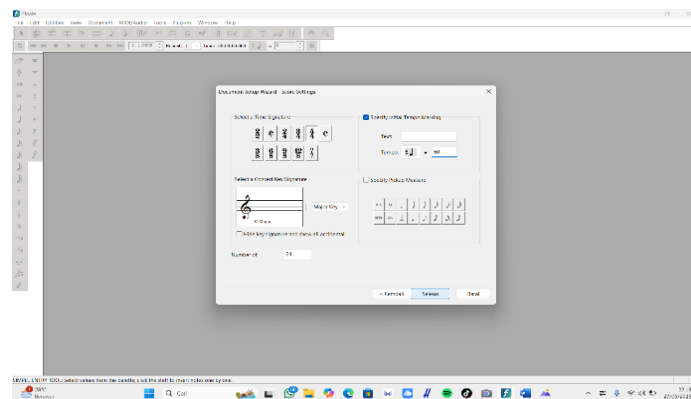
Gambar 4. Tampilan Memilih Instrumen

Pengguna juga diminta untuk mengisi informasi terkait karya musik, seperti judul, nama penulis, serta data hak cipta.

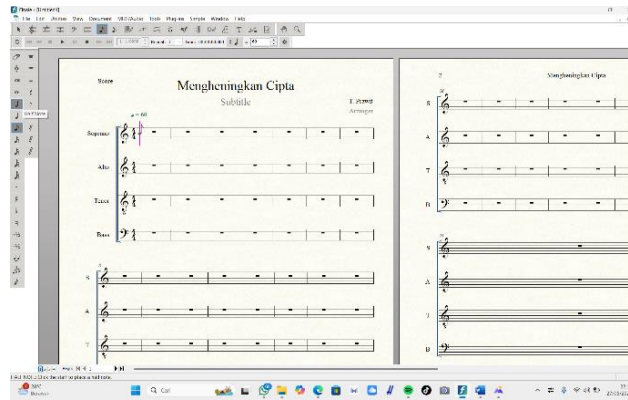


Gambar 5. Tampilan Pengaturan Judul, Kredit, dan Hak Cipta

Tahap selanjutnya adalah pemilihan tanda waktu, tanda kunci, tempo, dan jumlah birama awal untuk skor musik yang akan dibuat.

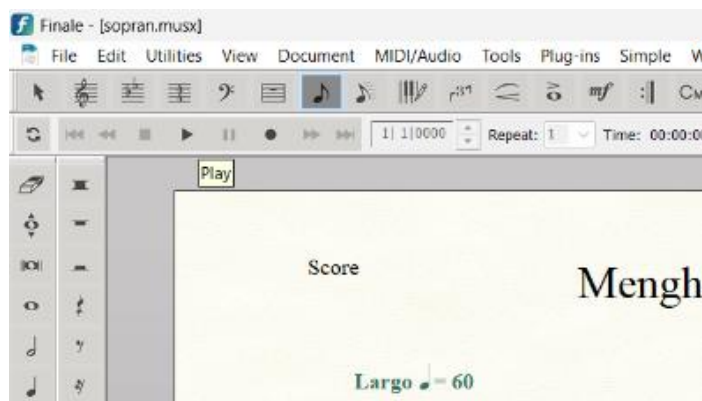


Gambar 6. Tampilan Pemilihan Tanda Kunci, Waktu, Tempo, dan Ukuran Birama



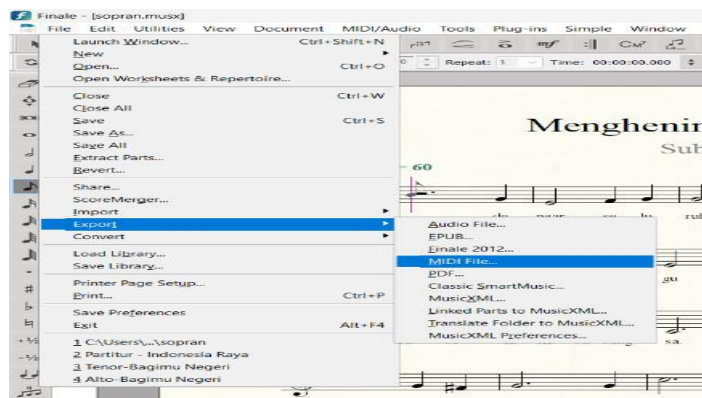
Gambar 7. Tampilan Isi Software Finale

Setelah skor selesai disusun, pelatih menunjukkan cara memutar skor melalui fitur **Play** yang tersedia di *taskbar* aplikasi.



Gambar 8. Tampilan Fitur Play pada Finale

Untuk menyimpan hasil musik sebagai file audio, pelatih menjelaskan cara mengekspor dokumen ke format *MIDI*. Caranya adalah dengan memilih menu *File > Export > MIDI File*. File hasil ekspor secara otomatis tersimpan dalam folder *Finale Files*.



Gambar 9. Tampilan Ekspor Audio ke Format MIDI

Selain itu, pelatih juga menunjukkan bahwa partitur dapat disimpan dalam bentuk *PDF*. Langkahnya mirip dengan ekspor *MIDI*, namun memilih opsi *Export > PDF*. Setelah file *MIDI* dan *PDF* berhasil dibuat, pelatih membagikannya kepada peserta didik sebagai bahan latihan mandiri.

Pelatih kemudian membagi peserta didik ke dalam kelompok berdasarkan *range* suara, yaitu sopran, alto, tenor, dan bass. Setiap kelompok diminta untuk berlatih secara mandiri dengan menggunakan audio dan partitur yang telah dibagikan. Dalam proses latihan, peserta saling membantu dalam memahami nada dan melodi menggunakan media audio yang tersedia. Pelatih turut memantau dan membimbing tiap kelompok secara bergantian.

Setiap sesi latihan ekstrakurikuler paduan suara diawali dengan pemanasan vokal. Kegiatan ini meliputi *vocalizing*, seperti pelafalan suku kata "ma", "ba", dan "wa" dalam tangga nada, serta latihan *humming*. Pemanasan disesuaikan dengan *range* suara dan kemampuan peserta didik, hingga otot wajah dan leher terasa cukup lentur dan siap bernyanyi.

Setelah pemanasan selesai, peserta kembali berlatih dalam kelompok suara masing-masing menggunakan partitur dan audio *Finale*. Mereka saling mendukung satu sama lain dalam memahami melodi dan intonasi lagu.

Tahap akhir adalah latihan gabungan seluruh kelompok suara. Pada sesi ini, pelatih mengevaluasi kemampuan peserta dalam menyanyikan lagu "Mengheningkan Cipta" secara utuh menggunakan media audio *Finale*. Evaluasi mencakup aspek tempo, nada, dinamika, ritme, irama, dan unsur-unsur musik lainnya. Kesalahan-kesalahan dalam pembawaan lagu diidentifikasi, lalu diperbaiki berdasarkan standar musikal sesuai dengan aransemennya karya M.A. Tawakkal.

Tanggapan Peserta Didik Terhadap Proses Penerapan Media Audio *Finale*

Berdasarkan hasil wawancara dengan pelatih dan peserta ekstrakurikuler paduan suara SMA Negeri 3 Pekanbaru, media audio *Finale* dinilai efektif dalam mendukung proses latihan. Pelatih, Ibu Dewi Yuliana, S.Sos., menyampaikan bahwa penggunaan media ini sangat membantu dalam pelatihan di luar jam kegiatan ekstrakurikuler, terutama dalam aspek pengaturan tempo.

Beliau menyatakan bahwa penerapan media audio *Finale* telah mempermudah proses pelatihan paduan suara, karena pelatih dapat membimbing anggota di luar jam latihan secara langsung. Menurutnya, media ini memberikan lebih banyak kelebihan dibandingkan kekurangan, terutama dari segi pengendalian tempo dan kemudahan akses pelatihan mandiri.

Sebagian besar peserta didik (7 dari 8 responden) memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan *Finale*. Mereka menyebutkan bahwa media ini membantu dalam memahami nada, meningkatkan motivasi, serta menjadikan proses latihan lebih efektif dan efisien.

Beberapa tanggapan peserta didik antara lain:

- Citra Ruth Mayse (sopran) dan Rani Uly Septiani Damanik (alto) menyoroti kemudahan penggunaan aplikasi dan peningkatan semangat saat latihan.
- Arfin Kurniawan Harefa (tenor) dan Ibnu Muhardhika (bass) mengapresiasi peran media ini dalam membantu mereka mengenali karakter suara masing-masing dan berlatih secara mandiri.
- Muhammad Winter Syaugi (bass) mengaku masih mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan *Finale*.
- Putra Dermawan (tenor) mencatat adanya tantangan dalam menjaga konsistensi latihan, terutama terkait keterbatasan waktu dan akses.

Selain wawancara, peneliti juga menyebarkan kuesioner untuk menilai tingkat kepuasan peserta didik terhadap penggunaan media audio *Finale*. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa puas terhadap kemudahan akses, fitur pembelajaran, dan interaktivitas selama latihan.

Namun demikian, beberapa peserta mengeluhkan kurangnya fleksibilitas jadwal dan kesulitan dalam menyesuaikan waktu belajar secara pribadi. Hal ini disebabkan oleh perbedaan

minat dan bakat terhadap kegiatan paduan suara, serta keterbatasan fasilitas pribadi yang membuat beberapa peserta tidak dapat mengeksplorasi kemampuan vokal mereka di luar lingkungan sekolah.

Meskipun demikian, hubungan antarpeserta selama proses latihan dinilai sangat baik, mencerminkan adanya lingkungan belajar yang kolaboratif dan suportif. Hal ini memperkuat efektivitas penerapan *Finale* sebagai media pembelajaran berbasis audio.

Secara keseluruhan, penggunaan aplikasi *Finale* terbukti mampu meningkatkan kualitas latihan paduan suara. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis dan kebutuhan individual yang belum sepenuhnya terakomodasi, media ini tetap memiliki potensi besar untuk mendukung pengembangan kemampuan vokal peserta didik. Ke depan, peningkatan pelatihan teknis serta penyesuaian terhadap kebutuhan individu menjadi langkah penting untuk mengoptimalkan pemanfaatan *Finale* dalam kegiatan ekstrakurikuler paduan suara.

Kesimpulan

Penelitian mengenai penerapan media audio *Finale* dalam kegiatan ekstrakurikuler paduan suara di SMA Negeri 3 Pekanbaru menunjukkan bahwa aplikasi ini merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif. Fitur pembuatan partitur dan audio yang tersedia dalam *Finale* memungkinkan peserta didik untuk berlatih secara mandiri, meningkatkan motivasi, serta membantu pemahaman terhadap nada dan kekompakan dalam kelompok suara. Namun, implementasinya belum sepenuhnya optimal, mengingat mayoritas peserta didik masih menghadapi tantangan dalam mengenali interval nada, menjaga intonasi, membaca notasi musik, serta menyesuaikan harmoni antar suara. Kendala teknis seperti keterbatasan akses perangkat pendukung, seperti laptop dan speaker, serta ketidakstabilan vokal juga turut memengaruhi konsistensi dalam penyelarasan suara selama latihan. Meskipun demikian, dukungan sekolah dalam penyediaan fasilitas dinilai sebagai faktor penting yang turut mendorong keberhasilan implementasi media ini. Oleh karena itu, diperlukan langkah strategis seperti penyediaan sarana teknologi yang memadai dari pihak sekolah, peningkatan frekuensi latihan dan integrasi metode konvensional oleh pelatih, serta pemanfaatan *Finale* secara maksimal oleh peserta didik sebagai sarana latihan mandiri dan kolaboratif. Upaya tersebut perlu dibarengi dengan penguatan pemahaman teori musik dasar guna mengasah keterampilan mendengar dan membedakan nada secara lebih tajam. Dengan demikian, *Finale* memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran paduan suara berbasis teknologi, asalkan didukung oleh kesiapan fasilitas, kompetensi pelatih, dan komitmen peserta didik. Temuan ini diharapkan dapat menjadi pijakan bagi pengembangan pendidikan seni musik yang lebih inovatif, adaptif, dan relevan terhadap perkembangan teknologi di masa depan.

Daftar Pustaka

- Adegbija, M. V., & Fakomogbon, M. A. (2012). Instructional media in teaching and learning: A Nigerian perspective. *Global Media Journal*, 6(2), 216–230. <https://hdl.handle.net/10520/EJC129990>
- Arintowati, F. N., & Wahyudi, A. B. (2022). Penanda tanggapan positif dan negatif dalam akun Instagram @nadiemmakarim. *Prasi*, 17, 55–67. <https://doi.org/10.23887/prasi.v17i1.37524>
- Bauana, A. E. (2024). Penerapan audio-visual dalam bernyanyi paduan suara pada ekstrakurikuler musik di SMA Kristen Tongkat Harun. *Jurnal Penciptaan, Pengkajian dan Pertunjukkan Musik*, 4(2), 40–50. <https://ejournal.iaknkupang.ac.id/ojs/index.php/tam/article/view/420>

- Hasnawati. (2021). *Penerapan metode drill untuk meningkatkan kemampuan bernyanyi dalam bentuk paduan suara melalui kegiatan ekstrakurikuler di SMAN 15 Wajo*. Universitas Negeri Makassar. <https://eprints.unm.ac.id/22450/>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3, 171–187. <https://ejurnal.iq.ac.id/index.php/misykat/article/view/2229>
- Padang, W. P. L. (2024). Kursus musik sebagai sarana untuk menemukan potensi anak sejak dini (Studi kasus: Majesty Music Course). 39–52. <https://doi.org/10.24821/ekp.v13i1.13771>
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & teknologi dalam pembelajaran*. Prenada Media.
- Purse, B. (2014). *The Finale primer, 2014 edition: Mastering the art of music notation with Finale*. Alfred Music.
- Rotikan, G., Kaunang, M., & Takalumang, L. (2023). The analysis of the learning process on choir extracurricular activity at senior high school level. *Socul: International Journal of Research in Social Cultural Issues*, 3(2), 813–820. <https://doi.org/10.59141/socul.v3i2.315>
- Sinaga, T. (2014). Teknik bernyanyi dalam paduan suara. *Generasi Kampus*, 7(2), 281–293. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gk/article/view/7395>
- Sinaga, T. (2018). Dasar-dasar teknik bernyanyi opera. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 2(2), 79–89. <https://doi.org/10.24114/gondang.v2i2.11284>
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Suroso, P., Satria, T. D., & Sembiring, A. S. (2020). Pengemasan bahan ajar komputer musik dasar berbasis e-learning di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan. *Grenek: Jurnal Seni Musik*. <https://doi.org/10.24114/grenek.v9i1.18013>
- Suroso, P., Matondang, D. L., & Wiflihani. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT untuk meningkatkan apresiasi siswa terhadap lagu daerah Sumatera Utara. *Jurnal Pendidikan dan Penciptaan Seni*, 4(2), 66–74. <https://doi.org/10.34007/jipsi.v4i2.632>
- Tobing, O. (2018). Manajemen Paduan Suara Consolatio Universitas Sumatera. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 2(2), 57–65. <https://doi.org/10.24114/gondang.v2i2.11282>