

PENGGUNAAN APLIKASI MULTIMEDIA PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SMKS INFORMATIKA AL-IHYA BANJARSARI

Bayu Eriga
Guru Multimedia SMKS Informatika Al-Ihya Banjarsari

Abstract: The use of multimedia applications on cultural arts learning at SMKS Informatics Al-Ihya Banjarsari. The purpose of this study is to discuss the use of multimedia applications in the process of art and culture learning. Multimedia technology makes learning more effective in conveying knowledge, skills and attitudes, as well as stimulating students' thoughts, feelings, attention and motivation, so teaching and learning activities become more interesting, meaningful and fun. The existence of multimedia technology is expected to explore and show the traditional cultural arts to be more modern than the various dimensions of both art and music art that can be applied in the learning of art and culture by utilizing various types of multimedia software applications.

Key Word: Multimedia Applications, Media Learning, Art and Culture.

Abstrak: Penggunaan aplikasi multimedia pada pembelajaran seni budaya di SMKS Informatika Al-Ihya Banjarsari. Tujuan dari penelitian ini untuk membahas penggunaan aplikasi multimedia dalam proses pembelajaran seni budaya. Teknologi multimedia menjadikan pembelajaran lebih efektif dalam menyampaikan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan motivasi siswa, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, bermakna dan menyenangkan. Keberadaan teknologi multimedia diharapkan mampu mengeksplorasi dan memperlihatkan seni budaya tradisional menjadi lebih modern dari berbagai dimensi baik itu seni rupa maupun seni musik yang dapat diterapkan dalam pembelajaran seni budaya dengan memanfaatkan berbagai jenis aplikasi *software* teknologi multimedia.

Kata Kunci: Aplikasi Multimedia, Media Pembelajaran, Seni Budaya.

PENDAHULUAN

SMK Informatika Al-Ihya Banjarsari merupakan lembaga pendidikan yang sangat menjunjung tinggi keberhasilan pembelajaran. Dengan harapan, peserta didik yang dihasilkan mampu berperan dan bersaing global. Usaha ke arah tersebut sudah banyak dilakukan oleh pihak sekolah, seperti pemenuhan sarana dan prasarana, media pembelajaran, guru profesional serta komponen lain yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan seperti dalam pembelajaran seni budaya.

Berdasarkan SK Dirjen nomor 130 tahun 2017, mata pelajaran seni budaya ada pada muatan kewilayahan pada Kurikulum SMK 2013 Penataan yang didalamnya terdapat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sebagai berikut:

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Memahami struktur, jenis, dan fungsi karya seni grafis dengan beragam media dan teknik.	<ul style="list-style-type: none">✓ Memahami struktur, jenis, dan fungsi karya seni grafis dengan beragam media dan teknik✓ Menganalisis simbol, makna, dan nilai estetika karya seni grafis dengan beragam media dan teknik✓ Memahami struktur, jenis, dan fungsi karya seni ilustrasi dengan beragam media dan teknik✓ Menganalisis simbol, makna, dan nilai estetika karya seni ilustrasi dengan beragam media dan teknik✓ Menganalisis kegiatan pameran karya seni rupa dua dimensi.✓ Merancang dan membuat karya seni lukis✓ Merancang karya seni grafis✓ Merancang dan membuat karya seni ilustrasi✓ Mempresentasikan karya seni rupa dua dimensi melalui kegiatan pameran

<p>2. Memahami musik non tradisional berdasarkan jenis dan fungsinya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menganalisis musik non tradisional berdasarkan simbol, dan nilai estetisnya ✓ Memahami partitur musik non tradisional berdasarkan jenis dan fungsinya ✓ Menganalisis partitur musik non tradisional berdasarkan simbol dan nilai estetikanya ✓ Menganalisis kegiatan pertunjukan musik non tradisional ✓ Menampilkan musik non tradisional ✓ Menampilkan musik non tradisional dengan membaca partitur ✓ Menampilkan musik non tradisional dengan partitur lagu karya sendiri ✓ Mempertunjukkan musik non tradisional dengan memperhatikan nilai-nilai estetis
---	---

Catatan: KI dan KD di atas tidak mewakili keseluruhan KI dan KD mapel Seni Budaya pada Kurikulum 2013 penataan, tetapi KI dan KD yang hanya akan dibahas pada penelitian ini.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan Pasal 1 Ayat 1 UU Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu, pendidikan benar-benar diarahkan untuk menjadikan peserta didik mampu mencapai proses pendewasaan dan kemandirian (Prayoga, 2012: 5).

Multimedia memberikan dampak positif bagi pemahaman materi masing-masing peserta didik. Peserta didik tidak lagi berpikir abstrak, dengan adanya multimedia yang digunakan guru di kelas maupun di laboratorium. Materi yang abstrak menjadi lebih riil. Dalam materi pembelajaran seni budaya bab menggambar bentuk misalnya, guru menerangkan bagaimana teknik pembuatan gambar dua dimensi maupun tiga dimensi dengan media tradisional (kertas/papan tulis) yang kemudian diolah kedalam bentuk digital.

LANDASAN TEORI
Aplikasi Multimedia

Secara etimologi, multimedia berasal dari dua kata, yakni multi yang berarti beragam, banyak, bermacam-macam. Sedangkan media berarti alat, perantara atau *medium*. Multimedia dalam konteks komputer adalah penggunaan

komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi

Dalam penggunaan aplikasi multimedia yang digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya pada Kompetensi Inti memahami struktur, jenis, dan fungsi karya seni grafis, serta pada Kompetensi Inti memahami musik non tradisional berdasarkan jenis dan fungsinya, dengan menggunakan beberapa aplikasi software multimedia penunjang pembelajaran seni budaya, seperti:

Corel Draw X7

Corel Draw X7 merupakan salah satu aplikasi multimedia yang berfungsi untuk membuat desain grafis (gambar) yang digunakan untuk membuat berbagai macam desain, seperti logo, kartu nama, kalender, poster, stiker dan bahkan mengkomputerisasi gambar tradisional yang dibuat pada kertas, kanvas atau papan tulis pada mata pelajaran seni budaya menjadi bentuk digital (Ivan, 2013: 49).

Corel Draw memiliki perbedaan mencolok dibanding *software* grafis berbasis vektor yang sejenis. Pertama bahwa Corel Draw adalah suatu paket aplikasi *software* multimedia grafis. Bukan hanya editor gambar berbasis vektor. Peralatan yang ada memungkinkan pengguna untuk mengatur kontras, keseimbangan warna bahkan untuk mengubah dari mode warna RGB (Red Green Blue) menjadi mode warna CMYK (Cyan Magenta Yellow).



Gambar 1. Aplikasi Corel Draw X7

Fruity Lup Studio 12

FL Studio merupakan aplikasi software multi-media pengolah audio yang sangat populer dan paling banyak digunakan para *sound engi-neer* dan *sound designer* untuk membuat dan mengolah berbagai bentuk efek audio. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah dan menganalisis data

membuat aplikasi multimedia ini menjadi sangat efektif dan menarik jika diterapkan dalam pembelajaran seni budaya pada kompetensi dasar meng-apresiasi karya seni musik. Audio yang dibuat dengan aplikasi FL Studio dapat diekspor ke dalam format .WAV, .MP3, .OGG, dan juga .MID (Heni, 2010: 1).



Gambar 2. Aplikasi FL Studio

Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan berasal dari kata “didik”, lalu diberi awalan kata “me” sehingga menjadi “mendidik” yang artinya memelihara dan member latihan (Umatin, 2014: 98). Dalam memelihara dan memberikan latihan diperlukan adanya ajaran, tuntunan dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pemikiran. Dengan kata lain, pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Arif S. Sadirman yang mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti film, buku, dan kaset (<http://www.definisi-pengertian-media/2015.com>)

Media pembelajaran juga merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Artinya media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak bisa terjadi. Karena media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Munadi (dalam skripsi Sugeng, 2014: 5) bahwa multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Mata Pelajaran Seni Budaya

Mata pelajaran seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang berdasarkan kurikulum SMK 2013 penataan ada pada muatan kewilayahan sesuai SK Dirjen Nomor 130 tahun 2017. Mata pelajaran seni budaya pada SMK diarahkan untuk mengembangkan kemampuan “mengapresiasi” seni dan budaya secara aktif dan positif dalam kerangka pengembangan hidup yang berkualitas. Wahana ekstrakurikuler juga dapat mengembangkan apresiasi seni dan budaya pada diri siswa yang dimilikinya yang tidak didapat di dalam kelas.

Pada mata pelajaran seni budaya, siswa diharapkan mampu memahami struktur, jenis karya seni lukis, grafis, ilustrasi, musik serta tari dengan beragam media dan teknik. Kurikulum 2013 perbaikan merupakan penggabungan yang dimulai dengan memahami konsep budaya secara umum, konsep seni sesuai kearifan lokal, konsep keindahan dan mengapresiasi budaya Nusantara secara umum (Sigit, 2006: 65).

Salah satu kesulitan yang dihadapi seseorang ketika menjumpai suatu karya seni (seni rupa dan musik) adalah bagaimana menghargai suatu jenis karya seni yang dimaksud oleh pemiliknya (Margono, 2006: 15). Di dalam bahasa seni kemampuan menghayati suatu bentuk seni (baik itu seni rupa atau musik) disebut sebagai apresiasi.

Pengalaman selama ini menunjukkan bahwa kegagalan memahami etnik lain dalam konteks berbangsa dan berbudaya Nusantara lebih disebabkan oleh kekurangfahaman terhadap “perasaan” etnik lain. Hal itu sejalan dengan kurikulum SMK 2013 penataan yang memposisikan mata pelajaran seni budaya pada muatan kewilayahan.

PEMBAHASAN

Multimedia dalam Pendidikan

Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat, berbagai perubahan dalam dunia pendidikan semakin terbuka dan memiliki kompetensi yang tinggi menuntut adanya peningkatan kualitas pada diri siswa. Kenyataan ini memerlukan kesiapan sumber daya manusia yang mampu bersaing dalam masyarakat global. Dengan demikian, pengembangan program pendidikan dengan standar mutu bertaraf global menjadi suatu kebutuhan yang tidak bisa terelakkan.

Di era globalisasi seperti sekarang ini, kemajuan teknologi berkembang dengan pesat dan membantu manusia berinteraksi satu sama

lain tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Kemudahan yang diberikan oleh teknologi mencakup berbagai macam aspek kehidupan, mulai dari bisnis hingga pendidikan (Aang, 2015: 2).

Kehadiran teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dalam bidang komunikasi dan pendidikan karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio serta video. Multimedia telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik.

Pada masa kini, guru perlu mempunyai kemahiran dan keyakinan diri dalam menggunakan teknologi ini dengan cara yang paling berkesan. Suasana pengajaran menjadi lebih interaktif. Penggunaan komputer multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran adalah dengan tujuan meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi multimedia, unsur-unsur video, audio, teks dan grafik dapat dikemas menjadi satu melalui Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK).

Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan yang didalamnya memiliki perangkat keras atau *hardware* dan perangkat lunak atau *software*. Membantu setiap pekerjaan manusia, menjadi tempat ketergantungan hampir semua manusia di dunia.

Penggunaan Aplikasi Multimedia pada Pelajaran Seni Budaya

Memahami struktur, jenis dan fungsi karya seni grafis dengan beragam media dan teknik adalah salah satu Kompetensi Inti pada kurikulum SMK 2013 Penataan untuk kelas X. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Seni Budaya SMKS Informatika Al-Ihya Banjarsari, bahwa karya seni grafis disini berarti siswa harus mampu membuat sebuah karya yaitu berupa seni rupa atau gambar dua dimensi. Selama ini, pembelajaran yang didapat oleh siswa baru sebatas pemanfaatan media tradisional dalam pengembangan karya seni rupa dua dimensi, seperti papan tulis, kertas gambar, kanvas dan lain sebagainya. Seperti contoh gambar berikut ini:

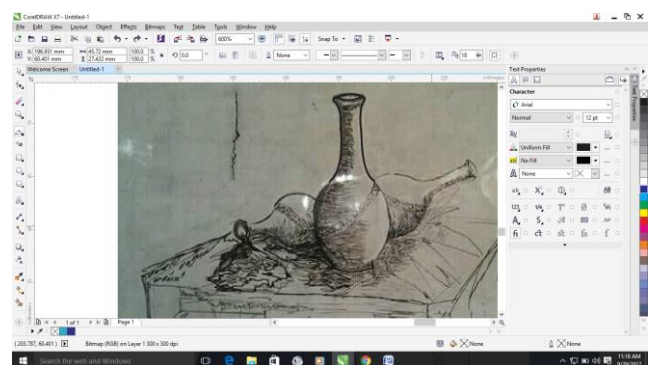


Gambar 3. Gambar seni rupa dua dimensi dengan media papan tulis dan spidol sebagai alat (*tools*) pembuatnya, masih dalam bentuk manual (tradisional).

Perangkat keras atau *software* merupakan perangkat yang nyata yang dapat dilihat dan disentuh oleh manusia, sedangkan perangkat lunak atau *software* tidak dapat dilihat dan disentuh secara fisik (Aang, 2015: 3). Termasuk aplikasi multimedia yang digunakan dalam pembelajaran seni budaya CorelDraw merupakan suatu perangkat lunak yang tidak bisa disentuh secara fisik.

Untuk mengubah gambar tradisional ke dalam bentuk digital kita memerlukan perangkat keras seperti computer atau laptop dengan ruang penyimpanan yang cukup besar, mouse, dan yang paling penting yaitu bentuk sketsa dari gambar tradisional (bisa dengan di foto atau dengan teknik *scanning*). Kemudian perangkat lunak aplikasi multimedia CorelDraw sebagai *software* yang akan digunakan untuk mengubahnya menjadi format digital. Secara teknis, kemampuan memahami fungsi dari *tools* yang disediakan oleh CorelDraw wajib diketahui.

Dengan menggunakan aplikasi multimedia, yaitu software pembuat gambar vector CorelDraw X7, kita bisa membuat karya tersebut menjadi lebih modern dengan format digital atau komputerisasi.

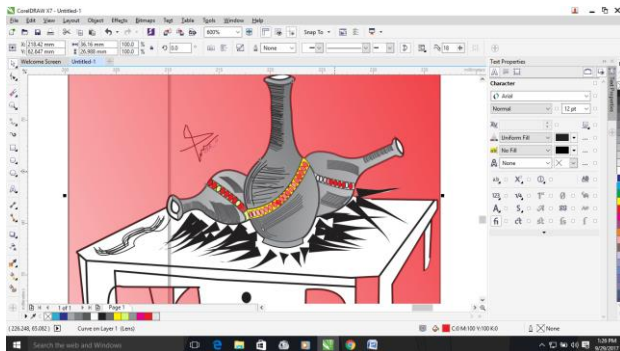


Gambar 4. Tampilan lembar kerja elektronik pada Aplikasi Multimedia CorelDraw X7 saat sedang mengubah format menjadi bentuk digital.

CorelDraw adalah suatu program aplikasi grafis berbasis vector yang memungkinkan seseorang membuat sebuah karya seni profesional (Aang, 2015: 3), mulai dari yang simple seperti logo sederhana hingga ilustrasi teknis yang rumit atau kompleks dengan pemrosesan visual seperti tampak pada gambar di atas.

Gambar tidak lepas dari garis, garis merupakan kumpulan dari titik-titik yang saling bersambungan. Untuk membuat gambar tradisional di atas menjadi terlihat lebih menarik dengan menggunakan aplikasi multimedia CorelDraw.

Pemberian efek, gradasi warna serta transparansi yang terdapat pada bagian-bagian *tool* di CorelDraw akan membuat gambar digital menjadi lebih menarik dari gambar aslinya.



Gambar 5. Proses pemberian warna pada aplikasi multimedia CorelDraw agar gambar menjadi lebih menarik.

Setelah proses digitalisasi dirasa cukup, teknik selanjutnya untuk menyimpan gambar yang sudah dibentuk menjadi format digital kemudian di *Export* ke dalam format *image* (gambar diam), biasanya disimpan dalam format *.jpg*. seperti gambar di bawah ini:



Gambar 6. Hasil akhir sudah dalam bentuk digital.

Selain pada kompetensi inti memahami struktur, jenis, dan fungsi karya seni grafis

dengan beragam media dan teknik, pada Kompetensi Inti Memahami musik non tradisional berdasarkan jenis dan fungsinya juga akan dibahas dalam penelitian ini.

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran seni budaya, siswa diharapkan mampu mengapresiasi berbagai jenis genre musik, alat musik sampai pada menciptakan sebuah instrument musik. Dengan menggunakan aplikasi *software* multimedia FL Studio, siswa diharapkan mampu untuk mengaplikasikan kemampuannya di bidang seni musik ke dalam aplikasi tersebut.

Fruity Lup merupakan aplikasi multimedia untuk memproduksi audio atau musik yang mendukung keperluan rekaman audio *multitrack*, *sequencing*, dan *mixing* (Heni, 2013: 1). Audio yang dibuat dengan program ini dapat diekspor ke dalam format *.WAV*, *.MP3*, *.OGG*, dan juga *.MID*.

Banyak orang yang sudah mengetahui keunggulan dan kecanggihan program ini untuk membuat sebuah instrument musik. FL Studio member banyak kemudahan dalam mengolah audio karena tampilan jendela program ini dibuat menyerupai *hardware* pengolah audio analog.



Gambar 7. Tampilan awal ketika kita membuka aplikasi FL Studio.

Langkah awal untuk membuat sebuah instrument musik pada mata pelajaran seni budaya adalah siswa harus mampu mengetahui nada dasar (1-i - do sampai dó). Setelah siswa mengetahui nada dasar, maka siswa akan mampu membuat sebuah ritme, dinamika, ketukan dan sebagainya.

Di dunia musik, dikenal ribuan jenis instrument musik mulai dari alat musik modern hingga alat musik tradisional. Peralatan musik yang paling umum dan standar untuk bermain musik adalah gitar, bass, drum dan keyboard.

Setelah membuka jendela program FL Studio, bisa dimulai dengan alat musik gitar

sebagai ritme dalam sebuah instrument musik, maka akan muncul tampilan sebagai berikut:



Gambar 8. Tampilan jendela program ketika mengaktifkan jenis alat musik gitar pada FL Studio.

Selain gitar, alat musik yang standar digunakan dalam sebuah pagelaran seni musik modern yaitu bass. Bass (elektrik) adalah alat musik dawai yang menggunakan listrik untuk memperbesar suaranya. Penampilannya mirip dengan gitar listrik tetapi ia memiliki tubuh yang lebih besar, leher yang lebih panjang, dan biasanya memiliki empat senar dibandingkan gitar yang memiliki enam senar (Wikipedia ensiklopedia).



Gambar 9. Tampilan jendela program ketika mengaktifkan jenis alat music Bass pada FL Studio.

Alat musik yang paling umum lainnya yaitu Drum. Drum adalah kelompok alat musik perkusi yang terdiri dari kulit yang direntangkan yang dipukul oleh tangan atau sebuah batang. Selain kulit, drum juga bisa dterbuat dari bahan lain seperti plastik (Wikipdia ensiklopedia).



Gambar 10. Tampilan jendela program ketika mengaktifkan jenis alat musik Drum pada FL Studio.

Drum terdapat di seluruh dunia dan memiliki banyak jenis, misalnya kendang, timpani, bodhran, ashiko, snare drum, bass drum, tom-tom, beduk dan lain-lain.

Keyboard atau di Indonesia lebih akrab dengan istilah piano adalah alat music yang dimainkan dengan jari-jemari tangan (Wikipedia ensiklopedia). Piano juga merupakan instrument papan tuts yang dirancang untuk mensimulasikan warna nada dari piano menggunakan sirkuit analog.



Gambar 11. Tampilan jendela program ketika mengaktifkan alat musik Piano pada aplikasi FL Studio.

Setelah masing-masing dari alat musik tersebut disusun sesuai dengan nada yang diinginkan, langkah selanjutnya adalah proses *mixing* atau penggabungan menjadi sebuah instrumen musik yang enak untuk didengarkan.



Gambar 12. Tampilan pada saat proses *mixing* pada aplikasi FL Studio.

PENUTUP

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini, memiliki banyak sekali peluang untuk mengembangkan bakat minat siswa terutama di bidang musik dan seni grafis. Teknologi multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari gambar, teks, grafik, foto, audio, video, serta animasi secara terintegrasi dengan teknologi komputer.

Teknologi multimedia dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dalam menyampaikan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, bertujuan dan terkendali serta menyenangkan.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran Seni Budaya di SMKS Informatika Al-Ihya Banjarsari dilakukan dengan penuh perencanaan. Penggunaan aplikasi multimedia berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran di SMKS Informatika Al-Ihya Banjarsari. Indikator peningkatan kualitas tersebut terlihat dari peningkatan motivasi, antusias dan juga pemahaman peserta didik tentang materi yang disampaikan.

Faktor pendukung penggunaan multimedia dalam pembelajaran seni budaya di SMKS Informatika Al-Ihya Banjarsari datang dari faktor lengkapnya sarana dan prasarana, kompetensi guru yang baik dalam menggunakan dan mengelola kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Astono, Sigit dan Margono. 2006. *Apresiasi Seni: Seni Tari dan Seni Musik*. Jakarta: Yudhistira.
- Bestari, Prayoga. 2013. *Teori dan Praktik Pendidikan Karakter dan Kewirausahaan*. Bandung: Mughni Sejahtera.
- Fadilah, Umatin. 2014. *Pohon Dakwah 2: Bunga rampai karya tulis ilmiah, esai, cerpen dan puisi*. Purwokerto: STAIN Press.
- Jailani, Bardi. "Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer untuk Pelajaran Matematika Bagi Siswa SMA" dalam e-jurnal "Inovasi Teknologi Pendidikan" Volume 2, No 1, April 2015 (49-63) diakses pada Kamis, 28 September 2017 pukul 15.03.
- K. P, Ivan. 2013. *Menggambar karakter komik dengan adobe photoshop*. Yogyakarta: Taka Publisher.
- Pratama, Ivan. 2013. *Melukis dengan adobe photoshop*. Yogyakarta: Taka Publisher

- Puspitosari, Heni. A. 2010. *Mengolah Audio dengan FL Studio*. Klaten: Skripta Media.
- Rusmiati, Ida. "Penggunaan Multimedia Dalam Bahasa dan Sastra Indonesia di SMP Negeri 2 Bawean Kabupaten Semarang" dalam e-jurnal "Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran" Vol.2, No.2, hal 171 – 184, Edisi April 2014. Diakses pada Jum'at, 29 September 2017 pukul 10.15.
- Soewignjo, Santosa. 2013. *Cara Mudah membuat Animasi kartun keren*. Yogyakarta: Taka Publisher
- Sonhaji, Aang. 2015. *Aneka Kreasi Grafis Pemula dengan Corel Draw*. Tasikmalaya: Puri-pustaka.
- Sugeng. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di SMK Negeri 9 Surakarta. Skripsi Sugeng. Diakses pada Kamis, 28 September 2017 pada pukul 15.55.
- Suhirman. "Pemanfaatan Teknologi Multimedia Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" dalam e-jurnal "Madania" Vol. 19, No. 2, Desember 2015. Diakses pada Kamis, 28 September 2017 pukul 15.15.
- Sulhan, Najib. 2009. *Pendidikan Berbasis Karakter: Sinergi antara sekolah dan rumah dalam membentuk karakter anak*. Surabaya: Temprina Media Grafika.
- W. S. Hasanuddin. 2015. *Drama: Karya dalam dua dimensi*. Bandung: Angkasa
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Drum> diakses pada Sabtu, 30 September 2017 pukul 13.54.
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Piano> diakses pada Sabtu, 30 September 2017 pukul 09.30.
- https://id.wikipedia.org/wiki/Gitar_bass diakses pada Sabtu, 30 September 2017 pukul 13.58.
- <http://www.definisi-pengertian.com/2015/10/definisi-pengertian-media-pembelajaran-ahli.html> diakses pada Jum'at, 29 September 2017 pukul 08.10.