



Penggunaan Media Audiovisual dalam Pengajaran Musik

Use of Audiovisual Media in Music Teaching

Wiflihani*

Program Studi Pendidikan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

Diterima: 19 April 2021; Direview: 21 April 2021; Disetujui: 06 Mei 2021

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran musik. Untuk melaksanakan pengajaran melalui media audiovisual perlu mempersiapkan satu unit pembelajaran, memilih media audiovisual yang benar dan menyesuaikannya dengan alat musik atau topik pengajaran, mengetahui durasi media audiovisual, yang harus disesuaikan dengan jam pelajaran. Untuk mempersiapkan siswa, mereka diberikan penjelasan umum tentang isi video pembelajaran, kemudian mereka memutar ulang dan menyiapkan peralatan untuk pengalaman belajar yang lancar. Tindak Lanjut: Setelah menonton film atau video, guru juga melakukan contoh bermain musik, berpikir, dan mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui seberapa baik siswa memahami materi.

Kata kunci: Penggunaan; Media Audiovisual; Pengajaran Musik.

Abstrak

This article aims to explain the use of audiovisual media in learning music. To carry out teaching through audiovisual media, it is necessary to prepare a learning unit, choose the correct audiovisual media and adjust it to a musical instrument or teaching topic, to know the duration of the audiovisual media, which must be adjusted to the lesson hours. To prepare students, they are given a general explanation of the contents of the learning video, then they play back and prepare the equipment for a smooth learning experience. Follow-up: After watching a film or video, the teacher also did examples of playing music, thinking, and asking questions to students to find out how well the students understood the material.

Keywords: Usage; Audiovisual Media; Music Teaching.

How to Cite: Wiflihani. (2021). Penggunaan Media Audiovisual dalam Pengajaran Musik. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 5 (1): 119-126.

*Corresponding author:

E-mail: wiflihani@unimed.ac.id

ISSN 2599 - 0594 (Print)

ISSN 2599 - 0543 (Online)

PENDAHULUAN

Kemajuan yang sangat pesat dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat membawa hasil yang positif di berbagai bidang. Kemajuan yang bisa dibilang paling menonjol di dalam perkembangan TIK yang mulai memasuki era penting di dalam kehidupan sehari-hari adalah di bidang multimedia, dengan berbagai upaya menggabungkan audio dan video menjadi satu kesatuan yang tak terpisahkan. Itu bisa juga digunakan dan diterapkan di dunia pendidikan. Di dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, proses yang dianggap paling dominan adalah proses belajar dan mengajar.

Menurut Sadiman (1993) proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi. Proses komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan, pesan tersebut berupa pembelajaran dan muatan pendidikan dalam kurikulum, dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol - simbol visual atau komunikasi lisan.

Pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan suatu sistem yang mencakup berbagai komponen yang bekerja sama dan terintegrasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen tersebut merepresentasikan tujuan pembelajaran, guru dan siswa, bahan ajar, metode dan strategi belajar mengajar, alat atau media, sumber belajar, dan penilaian. Lingkungan belajar merupakan wahana penyampaian informasi atau pesan pembelajaran kepada siswa. Inilah yang menjadi tantangan pembelajar musik di era digital. Seperti artikel yang ditulis oleh Rumapea, (2019), bahwa semakin banyak yang harus dilalui untuk sebuah pembelajar musik pada Era Digital

Melalui proses belajar mengajar ini diharapkan dapat membantu guru meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu guru harus menggunakan media dalam setiap proses pembelajaran untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Media pendidikan digunakan untuk mengatasi berbagai hambatan, antara lain: hambatan komunikasi, ruang kelas yang terbatas, sikap siswa yang pasif, observasi siswa yang kurang seragam, fasilitas pendidikan yang sifatnya kurang spesifik, sehingga pembelajaran tidak mungkin dilakukan tanpa media, tempat pembelajaran jarak jauh, dan lain-lain.

Untuk membangkitkan semangat dan meningkatkan kualitas pengajaran dalam memahami dan membaca melodi musik, diperlukan peran seorang seniman kreatif dalam memberikan tutorial pembelajaran tersebut. Sebagaimana dikemukakan oleh Simarmata (2014), salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan mengembangkan berbagai kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media audiovisual merupakan pengembangan model pengolahan informasi agar siswa dapat lebih mudah mencerna apa yang dipelajari dengan media yang dilihat dan didengar siswa. Perangkat AV “bersuara” berarti dapat didengar dan perangkat “terlihat” berarti dapat dilihat. Alat audiovisual digunakan untuk membuat komunikasi lebih efektif. Alat audiovisual tersebut antara lain video, sound cinema, televisi dan lain-lain.

Sebagai sarana pembelajaran dalam pendidikan dan pengajaran, menurut peneliti media audiovisual mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan kemampuan berpersepsi, peningkatan kemampuan pemahaman, kemampuan peningkatan transfer (transfer) kemampuan pembelajaran memberikan penguatan. atau pengetahuan tentang hasil yang dicapai, dan kemampuan untuk meningkatkan ingatan (memori) (Wiflihani, 2016; Suharyanto, 2017).

Ciri-ciri media audiovisual adalah unsur suara dan gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang sangat baik karena mencakup dua jenis media yaitu yang pertama adalah media audio dan

kedua adalah media visual. Jenis media audiovisual dibedakan menjadi dua jenis yaitu bentuk film suara dan bentuk video / VCD / DVD. Media video adalah salah satu jenis media audiovisual, kecuali film yang terutama dikembangkan untuk tujuan pembelajaran, biasanya disajikan dalam bentuk VCD.

Beberapa keuntungan yang didapat jika materi pendidikan disajikan dalam bentuk video / film antara lain: Dengan adanya video / film seseorang dapat belajar sendiri. Sebagai media menonton, mendengarkan video / film menghadirkan situasi yang komunikatif dan bisa diulang-ulang, serta menampilkan hal yang detail dari objek bergerak dan kompleks juga sulit dilihat mata, video dapat dipercepat atau diperlambat, dapat diulang di bagian-bagian yang perlu lebih cerah, dan bahkan dapat diperbesar,

Dimungkinkan juga untuk membandingkan antara dua adegan berbeda yang diputar pada saat yang sama. Video juga dapat digunakan sebagai tampilan adegan yang sebenarnya, bisa meningkatkan situasi untuk diskusi, mendokumentasikan, mempromosikan produk, mewawancarai, memproses dan menyajikan satu pengalaman. Misalnya pada penelitian Wiflihani, dkk. (2019a); Wiflihani, dkk (2019b); Siagian, dkk, (2020); tentang perekaman audio visual pada musik gobuk Melayu, menjadi sebuah rekaman kesenian tradisi yang bisa digunakan dalam pembelajaran musik tradisional. Bisa juga penelitian Wiflihani, dkk. (2018), mengenai pengembangan musikalitas dengan dipakai rekaman audio dari suara suara alam.

PEMBAHASAN

Definisi Penggunaan

Penggunaan merupakan turunan dari kata "keuntungan" yang dibubuhi imbuhan yang berarti proses, metode, tindakan eksploitasi. Penggunaan adalah aktivitas yang menggunakan proses dan sumber belajar. Menurut Davis, manfaatnya adalah

sampai sejauh mana seseorang berpikir dengan menggunakan teknologi yang akan meningkatkan kinerjanya.

Utilitas yang dirasakan adalah penentu kuat penerimaan pengguna atas system information, adoption, dan behavoiuor pengguna. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "penggunaan" berasal dari kata "manfaat" yang artinya "pakai", "manfaat". Kemudian dapatkan imbuhan makna yang menandakan proses, metode, tindakan, penggunaan. Dengan demikian, penggunaan dapat diartikan sebagai metode atau proses dalam menggunakan suatu objek atau objek.

Pengertian penggunaan yang lain dikemukakan oleh Dennis Mc Quail dan Sven Windahl, yaitu: "Laba adalah ekspektasi yang disamakan dengan eksplorasi (menghadapi secara sederhana menunjukkan kegiatan menerima)". Dennis juga menyampaikan bahwa ada dua hal yang mendorong munculnya use, yaitu: 1) Adanya penentangan pandangan deterministik terhadap efek media massa; 2) Adanya keinginan untuk lepas dari perdebatan yang berlarut-larut tentang media massa.

Menurut Sadiman (1986): "Penggunaan media juga harus dikelola dan dirancang sebaik mungkin. Apalagi jika media tersebut sebagai media pembelajaran, agar pembelajaran efektif maka penggunaan media tersebut harus direncanakan secara sistematis". Berhasil atau tidaknya media yang digunakan itu sangat bergantung pada guru sebagai transfer ilmu.

Definisi media audio, menurut Munadi (2008), Media berarti perantara, pengantar atau perantara. Kata tengah itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, sehingga disebut juga perantara atau antara dua sisi. Karena posisinya di tengah, maka bisa juga disebut intro atau binding, yaitu menghantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu dari sisi ke sisi. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa medium adalah

alat penghubung, yang menjadi medium sebagai perantara. Kesimpulannya adalah dalam media pembelajaran, kita dapat menyimpulkan sebagai guru dan materi.

Audio adalah salah satu jenis materi pendidikan belum tercetak yang berisi sistem yang menggunakan sinyal audio langsung yang dapat dibaca dengan mendidik siswa, menurut Barker (2008), sebenarnya adalah proses kompleks yang melibatkan empat elemen: (1) mendengarkan, (2) memperhatikan, (3) memahami dan (4) mengingat, sehingga definisi mendengarkan adalah "proses selektif untuk memberi perhatian, mendengar, memahami dan mengingat simbol pendengaran".

Menurut Munadi (2008), media audio adalah "media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya dapat memanipulasi kapasitas suara. Dilihat dari sifat pesan yang diterima oleh media audio, media menerima pesan verbal dan non-verbal. Pesan verbal audi, yaitu bahasa atau kata-kata yang diucapkan, dan pesan audio non-verbal seperti suara dan vokalisasi, seperti geraman, bisikan, musik dan sejenisnya.

Definisi Pembelajaran

Pembelajaran merupakan gabungan dari kegiatan yaitu belajar mengajar yang terdiri dari beberapa unsur yaitu guru, siswa, bahan ajar, sarana dan prasarana. Proses pembelajaran terjadi dari interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, belajar merupakan proses yang membantu siswa belajar dengan baik.

Menurut Hamalik (2016), belajar merupakan modifikasi atau penguatan tingkah laku berdasarkan pengalaman (belajar diartikan sebagai modifikasi atau penguatan suatu tingkah laku oleh pengalaman). Menurut pemahaman ini, belajar adalah proses, aktivitas, bukan hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya tentang mengingat, tetapi lebih luas dari itu, yaitu pengalaman.

Hasil belajar bukanlah penguasaan hasil pelatihan tetapi perubahan tingkah laku. Pengertian ini sangat berbeda dengan pengertian belajar yang lama, yang menyatakan bahwa belajar adalah tentang memperoleh pengetahuan, belajar adalah latihan otomatis dari latihan tenaga, dll. William Burton dalam Hamalik (2016) mengatakan bahwa "mengalami berarti hidup melalui situasi nyata dan menangani dengan cermat berbagai aspek situasi ini untuk tujuan yang jelas bagi pelajar.

Pengalaman mencakup segala sesuatu yang dilakukan dan dilalui seseorang yang menghasilkan perubahan perilaku, perubahan nilai, makna, sikap, atau keterampilan. "(Pengalaman adalah tentang melalui situasi nyata dan mengoreksi berbagai aspek situasi untuk tujuan yang jelas bagi peserta didik. Pengalaman mencakup hal-hal yang dilakukan dan dialami yang mengarah pada perubahan dalam perilaku, nilai, makna. Sikap atau keterampilan.).

Sistem pembelajaran bisa dilakukan melalui membaca buku, belajar di dalam kelas atau di dalam sekolah, karena diwarnai oleh pengorganisasian dan interaksi antar komponen berbeda yang saling terkait untuk keseimbangan siswa. Dari pengertian tersebut bisa disimpulkan bahwa aktifitas belajar adalah merupakan satu upaya yang dilakukan dengan sadar oleh guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadi sebuah perubahan tingkah laku dari siswa yang belajar, yang mana perubahan adalah perolehan kemampuan baru yang diterapkan relatif lama, karena usaha.

Jenis bahan ajar audio, menurut Anderson dalam Munadi (2008), mencoba mengaitkan program audio objektif dengan pembelajaran kognitif, psikomotorik dan efektif. Tujuan kognitif adalah bahwa bahan ajar audio dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan kembali dan / atau diferensiasi rangsangan audio yang relevan, yaitu untuk mengajarkan pengenalan kembali dialek dan istilah

terkait pekerjaan, atau untuk menghasilkan suara lapangan disertai dengan suara latar ; dan memberikan pelatihan pendengaran, untuk belajar mengingat atau mengucapkan kata dan frase dalam bahasa asing atau bahasa yang tidak dikenal.

Tujuan dari keterampilan psikomotorik adalah bahwa bahan ajar audio dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan verbal, misalnya: a) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengar, meniru dan memilih melodi yang rumit atau melodi yang tidak biasa; b) Memberikan pelatihan kepada siswa agar dapat mengenali kembali dan mempraktekkan pengucapan kata untuk mengatasi kesulitan berbicara; c) Dengarkan latihan untuk berlatih menanggapi suara tanda tanya atau tanda lain dan instruksi komunikasi atau audio dalam keadaan darurat.

Tujuan efektif adalah suasana yang dapat diciptakan oleh musik latar, efek suara dan suara narator dan tujuan pembelajaran yang efektif dapat dilihat dari pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa-siswa, sehingga pada tahap ini guru dapat mengetahui tentang sikap, minat, akhlak, kepribadian, konsep, nilai siswa yang telah melakukan pembelajaran.

Menurut Munadi (2008) materi pelatihan audio ada dua jenis yaitu kaset / PH / CD dan radio. Cassette Structure Compact Disc (CD) adalah piringan optik yang digunakan untuk menyimpan data secara digital. Melalui CD, seorang guru dapat menggunakan CD tersebut untuk membantu keberhasilan pembelajaran. Dengan bantuan CD, guru dapat mempersiapkan lima elemen terpenting yaitu penyusunan judul, petunjuk pembelajaran, lomba atau mata pelajaran dasar, informasi pendukung dan evaluasi.

Struktur radio, struktur ini memiliki bahan ajar yang hampir sama dengan struktur bahan ajar, namun yang membedakan adalah tidak ada komponen petunjuk pembelajaran dalam bahan ajar ini. Dengan demikian terdapat dua

komponen yang terkandung dalam bahan ajar yaitu: judul dan informasi tambahan.

Memahami Media Visual dan Audiovisual dalam Pembelajaran Musik

Menurut Munadi (2008), media audiovisual adalah media dengan melibatkan indera pendengaran dan penglihatan dalam suatu proses. Sifat pesan yang bisa disampaikan oleh media, dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat. Sama seperti media visual, pesan suara verbal dan non verbal juga menjadi media. Pesan visual yang dapat didengar dan dilihat dapat disajikan melalui program audiovisual seperti dokumenter, film drama dan sejenisnya. Semua program ini dapat disalurkan melalui peralatan seperti bioskop, video, dan juga televisi dan dapat disalurkan ke perangkat proyeksi (Sinaga, & Triyanto, 2020; Samosir, dkk, 2019; Koto, E., 2017).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa melalui audiovisual, guru dapat mengembangkan materi pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan persepsi; kemampuan untuk meningkatkan pemahaman; kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) pembelajaran; kemampuan memberikan penguatan atau pengetahuan tentang hasil yang dicapai; kemampuan untuk meningkatkan daya ingat siswa.

Menurut Munadi (2008), media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Jenis media yang dimaksud antara lain media cetak dan grafis dan media non cetak, yaitu: a) media visual-verbal yang berisi pesan verbal (pesan kebahasaan dalam bentuk tulisan); b) media visual, non verbal dan grafis, alat peraga yang berisi pesan non verbal yaitu berupa simbol visual atau elemen grafis, seperti gambar (sketsa lukisan dan foto), grafik, tabel dan kartu bergambar; c) Media verbal tiga dimensi adalah media visual yang memiliki dimensi seperti model seperti miniatur, model, spesimen dan diameter. Oleh karena itu, materi visual

dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran berbasis visi untuk memahami dan guru dapat menggunakan media visual untuk merangsang pola berpikir siswa.

Secara umum, elemen yang ditemukan dalam media visual adalah kesederhanaan, kohesi, garis, bentuk, warna dan tekstur (Arsyad, 2008). Kesederhanaan mengacu pada pengurangan jumlah elemen, karena memudahkan siswa dalam menangkap dan memahami pesan yang disajikan secara visual. Kata-kata harus menggunakan huruf-huruf sederhana dengan gaya yang mudah dibaca dan tidak terlalu bervariasi tampilannya. Kalimat harus ringkas, ringkas dan mudah dimengerti.

Kohesi mengacu pada hubungan yang terjalin antara elemen visual yang, jika diamati, akan bekerja sama. Presentasi visual membutuhkan penekanan pada sesuatu yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan, perspektif, warna, atau ruang, fokus bisa menjadi elemen yang paling penting. Bentuk yang aneh atau asing bagi siswa dapat menimbulkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai elemen visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.

Garis digunakan untuk menghubungkan item untuk memandu perhatian siswa saat mereka mempelajari pertanyaan tertentu. Tekstur merupakan elemen visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk menyoroti elemen serta warna. Warna adalah elemen visual yang penting, tetapi harus digunakan dengan hati-hati agar memberikan pengaruh yang baik.

Penggunaan bahan ajar visual dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbal (berupa kata-kata tertulis atau lisan sederhana); Mengatasi batasan ruang, waktu dan daya indera sehingga

siswa dengan mudah merangsang ingatan dan kesulitan untuk meniru melodi yang mereka dengar dan gambar yang telah mereka lihat melalui video atau gambar yang diberikan oleh guru yang mengajar.

Penggunaan Media Audiovisual dalam Proses Pembelajaran Musik

Penggunaan media audiovisual ini untuk memberikan materi kepada siswa yang bertujuan untuk: Mempermudah proses pembelajaran dan merangsang daya ingat serta minat siswa dalam belajar musik; Proses pembelajaran di sekolah biasanya berlangsung dengan menggunakan proyektor dan speaker, dimana siswa diminta untuk mengamati terlebih dahulu tutorial yang mereka tonton kemudian mengingat melodi yang dihasilkan darinya. Penggunaan media audiovisual, dan setelah dilakukan observasi siswa mengikuti permainan musik langsung di depan proyekturnya sendiri, kemudian dimainkan oleh dua atau 1 siswa di depan kelas. Guru kemudian membagikan audio visual atau video kepada siswa agar siswa dapat mempelajarinya di rumah. Di sekolah, ulangi di lain waktu sesuai jadwal belajar seni budaya atau les musik. Kemudian evaluasi karya yang membuatnya berguna dalam proses belajar musik.

Media audiovisual sebagai alat untuk merangsang pola pikir atau stimulasi otak siswa agar siswa dapat melihat dan mendengar terlebih dahulu apa yang ingin dipelajari. Penggunaan media audiovisual memiliki kelebihan dalam pembelajaran musik yaitu siswa dapat memahami melodi yang ingin mereka mainkan pada instrumen dibandingkan tidak menggunakan media.

Anderson (1994) berpendapat bahwa beberapa tujuan pembelajaran menggunakan media video adalah tujuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan kognitif: 1) Mengembangkan kognitif partner mengenai kemampuan, mengenali dan memberikan stimulasi dan keselarasan

gerakan. 2) Dapat menampilkan rangkaian gambar diam tanpa suara sebagai penunjang foto dan frame film, walaupun kurang ekonomis. 3) Melalui video, pengetahuan tentang hukum dan prinsip tertentu juga dapat diajarkan. 4) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh dan cara berperilaku atau tampak berperilaku, terutama yang berkaitan dengan interaksi siswa.

Tujuan afektif: 1) Video adalah media yang begitu baik untuk menyampaikan informasi dalam dimensi afektif. 2) Menggunakan efek dan teknik, video bisa menjadi cara yang bagus untuk mempengaruhi sikap dan emosi. Tujuan psikomotorik: 1) Video dijadikan media yang baik untuk menunjukkan contoh keterampilan yang berkaitan dengan gerakan. Dengan alat ini dijelaskan, baik memperlambat atau mempercepat gerakan yang ditampilkan. 2) Melalui video, siswa dapat langsung mendapatkan umpan balik visual tentang kemampuannya sehingga dapat mencoba keterampilan gerak.

SIMPULAN

Orisinalitas gagasan menjadi kunci Untuk mencapai pembelajaran melalui media audiovisual, Anda harus terlebih dahulu mempersiapkan unit mata kuliah, kemudian juga harus memilih media audiovisual yang sangat tepat guna mencapai tujuan pembelajaran dan pendidikan sebagaimana diharapkan. Sebaiknya pengajar juga mengetahui durasi waktu yang diperlukan dalam pembelajaran dan juga alat bantu audiovisual, misalnya dalam bentuk film atau video, yang keduanya harus sesuai dengan durasi dan waktu pembelajaran. Pembagian urutan siswa dengan memberikan penjelasan secara menyeluruh tentang isi film, video atau televisi yang akan diputar dan penyusunan materi yang akan digunakan untuk kelancaran pembelajaran. Tindak lanjutnya, setelah pemutaran film atau video selesai, guru melakukan refleksi dan mengajukan pertanyaan kepada siswa

untuk mengetahui seberapa baik siswa memahami materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, E.W., C. Fornell and R.R Lehman., (1994), "Customer satisfaction, market share, and profitability", Findings from Sweden," journal of marketing, Vol. 58 (1) : pp. 53-66. Arsyad, A. (2007). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, O. (2008). Kurikulum Dan Pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara. kbbi.co.id/arti-kata/dampak
- Koto, E., (2017). Idiom Musikal Minangkabau dalam Komposisi Karawitan, Sebuah Analisis Konteks Adaptasi Musikal. Gondang: Jurnal Seni dan Budaya, 1 (1): 12-25.
- Munadi, Y. (2008). Media Pembelajaran. Cipayang: Gaung Persada press.
- Rumapea, M.E.M. (2019). Tantangan Pembelajaran Musik pada Era Digital. Gondang: Jurnal Seni dan Budaya, 3 (2): 101-110
- Sadiman, A. (1993). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatan. Jakarta: Grafindo Pers.
- Samosir, I.P. Ginting, P. & Wiflihani (2019). Kajian Bentuk dan Makna Lagu "Aut Boi Nian" Pada Film Toba Dreams Gondang: Jurnal Seni dan Budaya, 3(2): 74-78
- Siagian, T. H. T., Ginting, P. P., & Wiflihani, W. (2020). Fungsi dan Makna Lagu Gubang dalam Upacara Siar Mambang pada Masyarakat Tanjungbalai. JURNAL SITAKARA, 5(2), 27-39.
- Simarmata, S., (2014), Implementasi Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pada Keterampilan Membuat Spakbor Kawasaki KLX 150 Menggunakan Fiberglass Di SMALB-B, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sinaga, D., & Triyanto, R. (2020). Tinjauan Ilustrasi Cover Novel Harry Potter Edisi Indonesia Karya Nicolas Fiber Ditinjau Dari Elemen Visual. Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS), 3(1), 265-272. doi:<https://doi.org/10.34007/jehss.v3i1.292>
- Suharyanto, A (2017). Sejarah Pendidikan Seni Musik Klasik Non Formal di Kota Medan. Gondang: Jurnal Seni dan Budaya, 1 (1): 6-11.
- Wiflihani, Widiastuti, U. Sembiring, A.S. (2018). Pengembangan Musikalitas Melalui Bunyi-Bunyi Alam pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan. Gondang: Jurnal Seni dan Budaya, 2 (1): 20-27.
- Wiflihani, Hirza, H., & Silitonga, P.H.D. (2019b), Music in "Gobuk Melayu" Ritual Traditions: Study of Performance Aspects, Forms and Structures, Proceedings of the First Conference of Visual Art, Design, and Social

Wiflihani, Penggunaan Media Audiovisual dalam Pengajaran Musik

- Humanities, CONVASH, 2 November 2019, Surakarta, Central Java, Indonesia
- Wiflihani, W. (2016). Fungsi Seni Musik dalam Kehidupan Manusia. *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, 2(1), 101-107.
- Wiflihani, W., Silitonga, P. H., & Hirza, H. (2019a). Digitalization of North Sumatera Malay Ritual Music Using Cubase 5 Software. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 2(4), 556-566.