

**PENERAPAN METODE DEMONSTRASI UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN BERMAIN RECORDER PADA MATA PELAJARAN  
SBdP SISWA KELAS VB SD INPRES MINASA UPa 1 KECAMATAN  
RAPPOCINI KOTA MAKASSAR**

**Sri Rahayu Anwar**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNM

Email: [sriahayuanwar44@gmail.com](mailto:sriahayuanwar44@gmail.com)

**Abstrak:** Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya keterampilan bermain alat music khususnya Recorder pada mata pelajaran SBdP. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan metode demonstrasi untuk meningkatkan keterampilan bermain recorder pada mata pelajaran SBdP siswa kelas VB SD Inpres Minasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode demonstrasi untuk meningkatkan keterampilan bermain recorder pada mata pelajaran SBdP siswa kelas VB SD Inpres Minasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dan jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan. Setiap siklus melalui 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, tahap refleksi. Fokus penelitian ini adalah penerapan metode demonstrasi untuk meningkatkan keterampilan bermain recorder pada mata pelajaran SBdP siswa kelas VB SD Inpres Minasa Upa 1 kecamatan rappocini kota makassar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VB SD Inpres Minasa Upa 1 sebanyak 29 orang terdiri dari 14 murid laki-laki dan 15 murid perempuan. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai observer dan guru sebagai pengajar. Teknik analisis data adalah kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP dengan ketuntasan siklus I 65,51% sedangkan siklus II pencapaian ketuntasan keterampilan 100% pada kategori baik (B). Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan metode demonstrasi dapat meningkatkan keterampilan bermain recorder pada mata pelajaran SBdP siswa kelas VB SD Inpres Minasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

**Kata Kunci:** *keterampilan bermain recorder, pembelajaran SBdP, demonstrasi*

**Abstract:** The problem in this study is the low skills of playing musical instruments, especially the Recorder in SBdP subjects. The formulation of the problem in this study is how to apply the demonstration method to improve the skill of playing the recorder in the SBdP class of VB class students of SD Inpres Minasa Upa 1, Rappocini District, Makassar City. This study aims to describe the application of the demonstration method to improve the skill of playing the recorder in the VB class VB subjects of SD Inpres Minasa Upa 1, Rappocini District, Makassar City. The approach used is descriptive quantitative and the essence of this research is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles and each cycle is carried out two meetings. Each cycle goes through 4 stages, namely the planning stage, the implementation stage, the observation stage, the reflexion stage. The focus of this research is the application of the demonstration method to improve the skills of playing the recorder in the SBdP subjects of the VB grade students of SD Inpres Minasa Upa 1, Rappocini district, Makassar city. The subjects of this study were 29 students of class VB SD Inpres Minasa Upa 1 consisting of 14 boys and 15 girls. In this study, researchers acted as observers and teachers as teachers. The data analysis techniques are qualitative and quantitative. The results showed that student learning outcomes in SBdP subjects with completeness cycle I 65.51% while cycle II achievement of 100% skill completeness in good category (B). The conclusion in this study is that the application of the demonstration method can improve the skills to play the recorder in the SBdP class of VB class students of SD Inpres Minasa Upa 1, Rappocini District, Makassar City.

**Keywords:** recorder playing skills, SBdP learning, demonstration

Seni musik harus dimulai dari jenjang pendidikan dasar yang tertuai dalam Pelajaran SBdP atau Seni Budaya dan Prakarya. Agar peserta didik mulai mengenal dasar – dasar dari Seni. Pada dasarnya tidak semua pelajaran seni musik di sekolah diwujudkan dalam bentuk mata pelajaran atau yang termasuk dalam kurikulum pendidikan, bisa juga terdapat pada kegiatan ekstrakurikuler sekolah tersebut. Maka dari itu, konsep pembelajaran tematik terintegrasi yang diusung kurikulum 2013 sangatlah tepat untuk membelajarkan secara lebih bermakna muatan Deni Budaya dan Prakarya (SBdP) tersebut, sebab antar muatan pembelajaran dalam kurikulum

Upaya yang dapat dilakukan antara lain menggunakan Metode Pembelajaran Demonstrasi agar siswa lebih fokus dalam proses pembelajaran karena dapat melihat langsung pada saat guru mengajarkan atau mendemonstrasikan. Menurut peneliti kelebihan pada metode ini tepat digunakan dalam meningkatkan keterampilan bermain alat musik recorder pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

karena melibatkan siswa secara langsung untuk mengamati dan melakukan aktivitas pembelajaran bukan hanya teori saja.

Proses pembelajaran yang dilakukan dengan cara siswa melihat guru yang sedang mendemonstrasikan cara memegang, menutup lubang-lubang recorder dan memainkan recorder dengan benar. Setelah itu guru dan peneliti akan membimbing siswa pada saat proses pembelajaran. Dan bagi siswa yang sudah paham dapat saling membantu, saling memberikan masukan kepada temannya yang belum mengerti, agar dapat meningkatkan keterampilan siswa memainkan alat musik recorder tersebut.

Sehubungan dengan hal ini, maka calon peneliti bersama guru bermaksud untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengadakan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Metode Demonstrasi untuk meningkatkan keterampilan Bermain Recorder pada mata pelajaran SBdP Siswa Kelas VB SD Inpres Minasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran adalah metode pembelajaran. Penerapan metode yang terarah akan mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal. Metode secara harfiah berasal dari bahasa Yunani *methodos*, yang artinya jalan/cara. Menurut Suprihatinigrum Jamil (2017; 281) “Metode pembelajaran diartikan sebagai cara berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, khususnya kegiatan penyajian materi pelajaran kepada siswa”. Metode dalam mengajar berperan sebagai alat untuk menciptakan proses pembelajaran antara siswa dengan guru dalam proses pembelajaran.

Metode demonstrasi dilakukan dengan cara memeragakan kejadian, cara kerja alat, atau urutan kegiatan baik secara langsung atau dibantu media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.” Menurut Suprihatiningrum Jamil (2017; 290). Sedangkan menurut Mukrimaa Syifa (2014; 84) “mengatakan metode demonstrasi yang digunakan untuk membelajarkan peserta dengan cara menceritakan dan memperagakan suatu langkah-langkah pengerjaan sesuatu”. Sedangkan Menurut Nana Sudjana (2010; 121), “metode demonstrasi adalah suatu metode mengajar memperhatikan bagaimana jalannya suatu proses terjadinya sesuatu”. Menurut Mukrimaa (2014; 84) “metode demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk membelajarkan peserta dengan cara menceritakan dan memperagakan suatu langkah-langkah pengerjaan sesuatu.

Demonstrasi merupakan praktek yang diperagakan, karena itu demonstrasi dapat dibagi menjadi dua tujuan: demonstrasi proses untuk memahami langkah demi

langkah; dan demonstrasi hasil untuk memperlihatkan atau memeragakan hasil dari sebuah proses. Biasanya, setelah demonstrasi dilanjutkan dengan praktek oleh peserta sendiri. Sebagai hasil peserta akan memperoleh pengalaman belajar langsung setelah melihat, melakukan dan merasakan sendiri. Tujuan dari demonstrasi yang dikombinasikan dengan praktek adalah membuat perubahan pada rana keterampilan.

Hanifah dan Suhana (2012), juga berpendapat tentang langkah-langkah metode demonstrasi yakni: 1) Guru menjelaskan indikator pembelajaran yang diharapkan, 2) Guru menyajikan sekilas materi yang akan di sampaikan, 3) Guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, 4) Guru mendemonstrasikan sesuai scenario yang telah disiapkan, 5) Seluruh peserta didik memerhatikan demonstrasi, 6) guru meminta siswa bertanya mengenai hal yang belum dipahami, 7) Setiap peserta didik atau kelompok bergantian untuk mendemonstrasikan.

Adapun kelebihan yaitu a) Demonstrasi dapat mendorong motivasi belajar peserta didik, b) Demonstrasi dapat menghidupkan pelajaran karena peserta didik hanya mendengar tetapi juga melihat peristiwa yang terjadi, c) Demonstrasi dapat mengaitkan teori dengan peristiwa alam lingkungan sekitar .dengan demikian peserta didik dapat lebih meyakini kebenaran materi pelajaran, d) Demonstrasi apabila dilakukan dengan tepat dapat terlihat hasilnya, e) Demonstrasi seringkali mudah teringat daripada bahasa dalam buku pegangan atau penjelasan pendidikan, f) Melalui demonstrasi peserta didik terhindar dari verbalisme karena langsung memerhatikan bahan pengajaran yang dijelaskan.

Adapun kelemahan yaitu a) Peserta didik kadang sukar melihat dengan jelas benda yang akan di pertunjukkan, b) Tidak semua benda dapat didemonstrasikan, c) Sukar dimengerti apabila didemonstrasikan oleh guru yang kurang menguasai apa yang didemonstrasikan, d) Demonstrasi memerlukan persiapan yang lebih matang, sebab tanpa persiapan yang memadai demonstrasi bisa gagal sehingga dapat menyebabkan model ini tidak efektif lagi, e) Demonstrasi memerlukan peralatan, bahan-bahan dan tempat yang memadai berarti penggunaan metode ini lebih mahal jika dibandingkan dengan ceramah, f) Demonstrasi memerlukan kemampuan dan keterampilan guru yang khusus sehingga guru dituntut untuk bekerja lebih profesional.

Menurut Siahaan (2017) keterampilan merupakan kemampuan untuk mengerjakan/melaksanakan sesuatu dengan baik. Keterampilan yaitu kemampuan untuk menggunakan akal, fikiran, ide dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah

nilai dari hasil pekerjaan tersebut (Sudarto, 2016). Secara umum keterampilan adalah suatu kemampuan dalam mempergunakan akal, ide serta kreatifitas dalam mengerjakan, membuat apapun ataupun mengubah sesuatu menjadi yang lebih bermakna sehingga dapat menghasilkan sebuah nilai tambah dari hasil yang dikerjakan tersebut.

Keterampilan juga dapat diartikan sebagai suatu kemampuan dan kapasitas yang dipoles melalui usaha yang sistematis dan berkelanjutan secara lancar dan adaptif dalam melaksanakan aktivitas-aktivitas yang kompleks atau fungsi pekerjaan yang melibatkan ide-ide atau keterampilan kognitif, hal-hal atau keterampilan teknis dan orang-orang atau keterampilan interpersonal

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) pada sekolah dasar sangat kontekstual dan diajarkan secara konkret, utuh, serta menyeluruh serta terintegrasi pada satu tema yang dikaitkan dengan mata pelajaran lain. Pada konteks ini, kedudukan guru sekolah dasar harus memiliki wawasan yang baik tentang eksistensi seni budaya yang hidup dalam konteks lingkungan sehari-hari di mana siswa tinggal, sehingga guru dapat melakukan proses enkulturasi maupun pengenalan budaya lokal, agar peserta didik mengenal, menyenangi dan mempelajari budaya daerahnya.

Recorder adalah alat music yang sering digunakan di sekolah dasar. (Usman, 2015: 20). Menurut Hanggayuh (2014: 6), recorder adalah instrument atau alat musik tiup yang tergolong alat musik melodis. Alat musik ini sangat sederhana dan cukup mudah dimainkan. Wilayah nada recorder dapat mencapai lebih dari dua oktaf. Pengetahuan bermain recorder sangat berguna apabila seseorang ingin mempelajari alat tiup lainnya. Karena secara teknis, bila seseorang sudah dapat memainkan recorder maka lebih mudah baginya untuk mempelajari alat musik tiup lainnya.

Teknik bermain recorder menurut Wahyu (2010: 73) adalah posisi recorder diarahkan kedepan dengan sudut 30°- 45°. Teknik yang paling pokok dalam memainkan alat musik recorder yaitu teknik pernapasan, teknik penjarian, dan teknik peniupan (produksi nada). Teknik pernapasan yang digunakan dalam meniup alat musik recorder adalah dengan teknik pernapasan perut/diafragma, seperti pada teknik menyanyi. Untuk teknik penjarian yang baik adalah menutup lubang-lubang recorder dengan jari bagian atas dari ruas yang paling ujung sedangkan teknik peniupan agar produksi nada yang tepat, dilakukan teknik pembentukan nada-nada tinggi dan rendah.

## **METODE**

Pendekatan yang dipilih dalam pelaksanaan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. “Pendekatan kualitatif merupakan suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan metodologi yang menyelidiki fenomena social dan masalah manusia”. Noor (2012: 33) Pendekatan ini dipilih karena dalam penerapannya peneliti melakukan observasi untuk melihat gambaran seluruh aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan metode demonstrasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Jenis penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena relevan dengan upaya pemecahan masalah pembelajaran. Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara daring/virtual untuk memperbaiki kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran di kelas, khususnya pada keterampilan bermain recorder.

Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan alat peraga, model, atau prosedur percobaan, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan dan diterapkan secara daring/virtual menggunakan aplikasi Zoom.

Keterampilan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat psikomotorik siswa dalam memainkan recorder, serta mengetahui teknik-teknik dasar dari recorder tersebut. Keterampilan di kelas VB yang dinilai yaitu setelah tes dengan menerapkan metode demonstrasi.

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas VB SD Inpres Minasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar Pelaksanaan penelitian direncanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Alasan peneliti memilih sekolah tersebut karena peneliti menemukan permasalahan berdasarkan pertimbangan (1) Di kelas tersebut tidak pernah diajarkan mengenai rekorder (2) Adanya dukungan dari wali kelas terhadap pelaksanaan penelitian ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 11 Agustus 2020 dan 18 Agustus 2020. Meliputi pengumpulan data dan pelaksanaan tindakan. Surat izin meneliti selesai tanggal 13 maret 2020 dan pada hari itu juga peneliti membawa surat ke kepala sekolah tetapi pada tanggal 14 Maret 2020 diterapkan PSBB karena pandemic Covid19. Pelaksanaan penelitian akan dibahas secara rinci pada paparan data penelitian yang mencakup dua hal yaitu, paparan data sebelum tindakan dan paparan data tindakan (siklus I dan siklus II).

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan komunikasi bersama guru kelas VB mengenai bagaimanakah pembelajaran SBdP dikelas ini dan gurunya mengatakan pada pembelajaran SBdP guru belum pernah mengajarkan mengenai alat music sederhana yaitu recorder . Hal ini menunjukkan perlu adanya suatu tindakan dalam pembelajaran SBdP sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa bermain recorder di kelas VB SD Inpres Minasa Upa 1 dengan menerapkan metode demonstrasi.

Hasil dari keterampilan bermain recorder siswa setelah dilaksanakan siklus I dalam pembelajaran SBdP bermain alat music sederhana dengan menggunakan metode demonstrasi. Analisis deskriptif hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata siswa secara keseluruhan pada siklus I adalah 53,96 di peroleh dari jumlah nilai keseluruhan siswa kelas VB. Analisis data juga menunjukkan hasil keterampilan bermain recorder dari 29 siswa, hanya 19 siswa yang mencapai standar KKM dengan presentase 65,51% sedangkan siswa yang tidak mencapai standar KKM sebanyak 10 siswa dengan presentase sebesar 34,49% Adapun Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang harus dicapai adalah 75.

Pada proses pembelajaran di siklus I sudah menunjukkan perubahan namun masih kurang. Hal ini karena kekurangan-kekurangan yang terjadi ditiap tahap kegiatan pembelajaran baik yang terjadi pada aspek guru dalam hal ini guru kelas VB dan juga dari aspek siswa. Kekurangan yang terjadi dari aspek guru ini dapat dilihat pada lembar observasi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Hasil belajar siswa pada siklus I berada pada kategori cukup, disebabkan karena penerapan langkah-langkah metode pembelajaran yang digunakan belum berjalan sebagaimana mestinya. Pada penyajian materi juga belum maksimal sehingga proses pembelajaran tidak tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa

pada mata pelajaran SBdP masih tergolong rendah, karena siswa belum mengerti memainkan recorder dengan baik dan benar. Melihat hasil belajar siswa pada siklus I yang belum mencapai KKM, maka disinilah ada tuntutan agar diadakannya siklus II sebagai tindak lanjut dari siklus I.

Dilakukan tindakan selanjutnya yang bertujuan untuk memperbaiki kinerja guru dan siswa yang belum tercapai saat proses pembelajaran berlangsung. Maksud dari kinerja yang diperbaiki, yaitu: aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pada siklus II guru memberikan pemahaman secara rinci dan jelas kepada siswa tentang cara memainkan recorder dengan baik dan benar dengan menggunakan metode demonstrasi dan siswa juga diminta lebih fokus dan memperhatikan penjelasan guru.

Hasil yang diperoleh pada siklus II jauh lebih baik dari pada siklus I. Maka dari itu, dapat dikatakan siklus II merupakan siklus dimana guru berhasil menerapkan metode demonstrasi pada mata pelajaran SBdP di kelas VB SD Inpres Minasa Upa 1.

Hal ini dibuktikan dari perolehan hasil belajar siswa yang mampu mencapai kategori baik sekali. Analisis deskriptif hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata siswa secara keseluruhan pada siklus II adalah 86,89 diperoleh dari jumlah nilai keseluruhan siswa 2520 dibagi jumlah siswa kelas VB. Analisis data juga menunjukkan bahwa hasil tes siklus II yaitu sebanyak 29 siswa dinyatakan lulus dengan presentase sebesar 100%. Adapun kriteria ketuntasan minimum KKM adalah 75. Hasil belajar siswa berdasarkan perolehan dari tes siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik, yaitu dari hasil tes siklus I nilai rata-rata siswa adalah 53,96 menjadi meningkat di siklus II dengan nilai rata-rata keseluruhan siswa adalah 86,89

Dari uraian pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tindakan penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Dengan demikian, dari hasil yang diperoleh siklus II, maka penelitian penerapan metode demonstrasi untuk meningkatkan keterampilan bermain recorder



## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, diperoleh peningkatan baik dari segi proses pembelajaran maupun keterampilan bermain recorder siswa. Ditinjau proses pelaksanaan penerapan metode demonstrasi, proses pembelajaran melalui pelaksanaan langkah atau skenario yang telah disusun sesuai dengan alat atau bahan yang akan didemonstrasikan dikategorikan baik dalam proses penerapannya. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa pada siklus I dikategorikan cukup (C) serta pada siklus II dikategorikan baik (B) dengan mencapai taraf keberhasilan.

Dimensi hasil pembelajaran melalui penerapan metode pembelajaran demonstrasi menunjukkan adanya peningkatan keterampilan siswa yang merupakan dampak dari efektifitas pelaksanaan penerapan metode demonstrasi oleh guru yang ditunjukkan dengan nilai hasil tes evaluasi yang dilakukan setiap akhir siklus yang mengalami peningkatan yaitu pada siklus I dikategorikan Sangat Rendah. Kemudian berlanjut pada siklus II yang dikategorikan Tinggi dan telah tuntas secara klasikal.

Peneliti menyimpulkan bahwa hasil pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran demonstrasi dapat meningkatkan keterampilan bermain recorder siswa pada mata pelajaran SBdP kelas VB SD Inpres Minasa Upa 1 kota Makassar.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, diajukan beberapa saran yang perlu dipertimbangkan:

1. Bagi Lembaga dinas dan penyuluhan pendidikan sebaiknya lebih mengadakan pengajaran dan bimbingan bagi tenaga pendidik tentang pembelajaran yang inovatif sehingga akan terjadi peningkatan kualitas pembelajaran.
2. Bagi guru, diharapkan selalu mengikuti perkembangan yang berhubungan dengan inovasi dalam pembelajaran sehingga metode pembelajaran yang konvensional dan membosankan bagi siswa bisa diatasi dengan menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif agar kemudian pembelajaran dapat menjadi lebih menarik bagi siswa dan tujuan pembelajaran bisa tercapai. Dan dengan adanya skripsi ini, diharapkan dapat menerapkan metode pembelajaran demonstrasi pada proses belajar mengajar di kelas.

3. Bagi siswa, hendaknya benar-benar mengikuti pembelajaran dengan baik dan tertib agar tujuan dari pembelajaran bisa tercapai secara efektif karena pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi siswa yaitu untuk meningkatkan keterampilan bermain recorder.
4. Bagi calon peneliti yang berminat, hendaknya dalam melaksanakan penelitian dengan menerapkan metode pembelajaran ini, mencoba materi atau pelajaran yang lain agar metode demonstrasi ini memiliki manfaat untuk meningkatkan keterampilan siswa.

### **Daftar Pustaka**

Arikunto, S. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara. Banoe, P. (2013). Metode Kelas Musik. Jakarta: P\T. Indeks.

Cristian Albert. (2016). Upaya peningkatan Keterampilan Bermain Recorder siswa kelas VIII D Melalui Penggunaan Media Video Di SMP Negeri 2 Sukarta. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Cintang Nyai. (2016). Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya Sebagai sarana Pembentukan Karakter Pada Kurikulum 2013. Jurnal (Online). ISBN : 978- 602-14377-4-2. <https://www.semnas-pgsd.ump.ac.id/index>

Durotul. 2017. Landasan Pendidikan. Jakarta: CV ALUMGADAN MANDIR.

Djohan , S. (2015). Psikologi Musik. Jakarta: Galang Press.

Fathurrohman, S. (2014). Strategi belajar Mengajar . Bandung: Refika Aditama.

Hanafiah , N. (2012). Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: Refika Aditama.

Hanggayuh, G. (2014). PAnduan Bermain Pianika dan Recorder. Yogyakarta: Cakrawala.

Huda, M. (2015). Model - Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Iru, A. (2012). Pendekatan, Metode, Strategi dan Model - odel Pembelajaran .

Bantul: Presindo.

Kamus Besar, B. (n.d.). [Kemdikbud.go.id](http://Kemdikbud.go.id). Retrieved Januari Rabu, 2020, from [kemdikbud.go.id](http://kemdikbud.go.id) web site: [Kbbi.kemdikbud.go.id/entri](http://Kbbi.kemdikbud.go.id/entri).

Maolani , R. (2016). *Metodologi Penelitian* . Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Mukrimaa, S. (2014). *53 Metode Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Siliwangi.

Nana, S. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Noor, J. (2012). *Metodelogi Penelitian* . Jakarta: Kencana Perdana Media.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 27 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar. Jakarta.

