

PECAH BELAH BUNYIKAN MELODI INDAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PEMBELAJARAN SENI MUSIK SISWA KELAS IX 1 SMP NEGERI 4 MATARAM

Endang Sriningsih¹

¹SMPN 4 Mataram: ningsihendang68@gmail.com

Artikel Info

Abstrak

Kata Kunci: *Pecah Belah, Melodi, Indah, Pembelajaran, dan PAIKEM*

Inovasi Pembelajaran ini terinspirasi oleh keinginan inovator untuk bermain musik secara sederhana dan menarik. Terkait dengan revolusi industri 4.0, sebenarnya inti dari revolusi industri adalah mengedepankan teknologi untuk teknologi dan kreativitas yang dimaksud adalah terkait alat musik angklung yang tidak mudah didapatkan di Mataram NTB, sehingga inovator memunculkan ide menemukan alat yang mudah diperoleh dan bisa digunakan untuk bermain sesuai kemajuan zaman. Alat (*tools*) yang digunakan berupa pecah belah difungsikan sebagai alat musik melodis. Ide ini menjadi Inovasi Pembelajaran yang diterapkan di kelas IX 1 SMPN 4 Mataram, dengan menggunakan model pembelajaran PAIKEM. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain musik. Inovasi Pembelajaran ini terdiri dari 3 tahap. Tahap 1. Mendeteksi nada yang dihasilkan pecah belah pada saat dipukul; tahap 2. Mengelompokkan nada-nada dari pecah belah dalam 1 oktaf (7 nada pokok); Tahap 3. Bermain musik ansambel menggunakan pecah. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata siswa Aktivitas 1 ke 2 meningkat 14,5%, dan aktivitas 2 ke 3 meningkat 12,8%. Berdasarkan hasil ketuntasan belajar: aktivitas 1 jumlah siswa yang dinyatakan tuntas 20,7%. aktivitas 2: 51,7%. aktivitas 3: 100%, dan data hasil kuesioner para siswa, 100% siswa menyatakan bahwa keterampilan bermain musik mereka meningkat.

A. PENDAHULUAN

Kesenian merupakan hasil budi daya manusia yang bersifat indah. Pendidikan Seni dibutuhkan untuk menyeimbangkan otak kanan dengan otak kiri. Inovasi Pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pembelajaran Seni Musik. Belajar Seni Musik, selain kepekaan pendengaran juga diperlukan rasa suka dan ketekunan.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut, inovator memiliki ide mengkolaborasikan antara definisi teknologi sebagai *tools* untuk mempermudah mencapai suatu kebutuhan, dengan kreativitas dalam berkesenian. Kreativitas dibutuhkan untuk menghindari

kebosanan dalam belajar. Ide ini menjadi Inovasi Pembelajaran yang diterapkan di kelas IX 1 SMPN 4 Mataram, dengan menggunakan model pembelajaran PAIKEM.

Kolaborasi antara teknologi dan kreativitas yang dimaksud adalah terkait alat musik angklung, yaitu alat musik melodis yang bersifat tradisional, berasal dari Jawa Barat, terbuat dari bahan bambu, dan cara memainkannya digoyangkan. Alat musik angklung tidak mudah didapatkan di Mataram NTB, sehingga inovator memunculkan ide terkait alat yang mudah diperoleh dan dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain musik. Ide ini

memanfaatkan pecah belah yang ada di lingkungan rumah maupun di masyarakat.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh:

1. Drawan Kabul Priyono, S.Pd tenaga pengajar di SMP Yayasan Pupuk Kaltim Bontang Kalimantan Timur 2009. "Bekas Peralatan Rumah Tangga sebagai Media Pembelajaran Aransemen"
2. Dina Febriyanti. Universitas Pendidikan Indonesia 2013. "Meningkatkan Kreativitas Musikal Anak Melalui Permainan Musik dari Barang Bekas" Repository UPI – Perpustakaan UPI.
3. Aji Darmawan Wicaksono, NIM: 2503406558, 2013. "Pemanfaatan Sampah Keras untuk Alat Musik Perkusi pada Grup Musik PSH (Paguyupan Syung Hore) Dewan Kesenian Semarang di Gedung TBRS Semarang". Jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Penelitian tersebut di atas membahas peralatan rumah tangga diantaranya barang pecah belah yang difungsikan sebagai alat musik ritmis (alat musik yang digunakan untuk menentukan ketepatan irama), sedangkan dalam inovasi pembelajaran ini pecah belah difungsikan sebagai alat musik melodis (alat musik yang digunakan untuk memainkan melodi/nada).

Dengan pengalaman membunyikan pecah belah sebagai alat musik melodis, hal ini membimbing siswa terkait dengan kepekaan pendengaran, agar termotivasi untuk berkreasi dan berinovasi dalam mengembangkan ide, sehingga proses pembelajaran Seni Musik yang kreatif, inovatif dapat diaktualisasikan secara sistematis dan efektif. Menjadikan para siswa semakin giat belajar dan tercipta sebuah budaya belajar atau *learning culture*. Melalui penerapan Inovasi Pembelajaran ini diharapkan keterampilan pembelajaran Seni Musik para siswa meningkat.

Model pembelajaran yang digunakan dalam inovasi pembelajaran ini yaitu PAIKEM. Para siswa dituntut berperan aktif, inovatif, kreatif, dengan suasana yang menyenangkan. Seperti teori yang dikemukakan oleh Kulsum (2011: 57) bahwa pembelajaran aktif berarti pembelajaran yang memerlukan keaktifan semua siswa dan guru secara fisik, mental, emosional, bahkan spiritual. Membangun pembelajaran yang inovatif dapat dilakukan dengan cara-cara menampung setiap karakteristik siswa dan mengukur kemampuan atau daya serap setiap siswa (Kulsum, 2011: 59). Ahmadi dan Amri (2011: 3) bahwa kreatif berarti menggunakan hasil ciptaan atau kreasi baru yang berbeda dengan sebelumnya. Pembelajaran kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan, mengimajinasikan, melakukan inovasi, dan hal-hal yang artistik lainnya. Menurut Mulyasa (Rusman, 2012:326) pembelajaran menyenangkan (*joyfull instruction*) merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*).

Berdasarkan pengalaman dan teori tersebut di atas inovator mencoba meneliti untuk mengetahui: apakah penggunaan pecah belah bisa dijadikan sebagai alat musik melodis seperti angklung dan bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi bermain musik ansambel setelah menggunakan peralatan pecah belah yang difungsikan sebagai alat musik melodis.

B. METODE PENELITIAN

Inovasi pembelajaran ini menggunakan metode penelitian kualitatif, karena menekankan pada kualitas informasi yang diperoleh dari hasil pencarian media, cara penggunaan media, hasil inovasi pembelajaran, dan respon dari subjek penelitian.

Inovasi Pembelajaran ini dilaksanakan di Kelas IX 1 SMPN 4 Mataram, Tahun Ajaran 2018/2019, dari

bulan Maret sampai dengan April, jumlah peserta didik 29 dengan proses pembelajaran yang bersifat aktif, inovatif, kreatif, efisien, dan menyenangkan. Para siswa aktif di rumah dan di sekolah. Di rumah mencari gelas, piring, dan mangkuk yang berasal dari pecah belah serta sendok sebagai alat pemukulnya. Pecah belah tersebut dicocokkan nadanya dengan *stem digital* (salah satu fitur yang diinstal dari *play store* yang ada di *HP Android*). Selain menggunakan *stem digital*, untuk mencocokkan nada yang dihasilkan pecah belah bisa menggunakan *keyboard*, pianika atau *recorder*.

Dalam inovasi pembelajaran ini inovator mengajak para siswa berkreasi memainkan alat musik angklung seperti yang diajarkan oleh Bapak Djoko Nugraha pada saat diundang untuk memotivasi para finalis Lomba Inovasi Pembelajaran Guru Pendidikan Khusus dan Guru Sekolah Penyelenggara Pendidikan Inklusi Tingkat Nasional 2018, namun di Kota Mataram NTB sulit untuk mendapatkan alat musik angklung. Inovator mencoba membunyikan benda-benda yang ada di dalam kehidupan sehari-hari dan pecah belah merupakan benda yang paling tepat untuk diajarkan kepada para siswa.

Semua pecah belah apabila dipukul menimbulkan bunyi, namun tidak semua bunyi yang dihasilkan pecah belah bernada. Untuk mengetahui pecah belah tersebut bernada dan nada apa yang dapat dibunyikan, perlu kepekaan pendengaran dalam menentukan/mendeteksinya, yaitu dengan cara mencocokkan atau mencari nada yang sama pada *Digital tuner* yang ada di aplikasi *play store HP Android*. Selain menggunakan *Digital tuner*, inovator juga mengajarkan kepada para siswa cara mendeteksi nada yang dihasilkan pecah belah dengan menggunakan alat musik *keyboard*.

Setiap siswa ditugaskan untuk membawa 1 piring, 1 gelas, 1 mangkuk, dan 1 sendok. Piring, gelas, dan mangkuk yang bernada dijadikan alat musik, dan sendok

sebagai alat pukulnya. Pecah belah yang diperintahkan kepada para siswa untuk dibawa ke sekolah bukan hanya satu, hal ini dimaksudkan agar nada-nada yang dihasilkan lebih variatif sehingga bisa mendapatkan deretan nada hingga satu oktaf, dalam setiap kelompoknya. Sebelum dibawa ke sekolah, para siswa harus sudah mengecek bunyi yang dihasilkan pecah belah pada saat dipukul menggunakan sendok. Di rumah para siswa mengecek dengan menggunakan *Digital tuner* dengan cara mengunduhnya dari aplikasi yang ada di *play store HP Android*. Bagi siswa yang tidak memiliki *HP Android*, cara mendeteksi pecah belah bernada ataupun tidak bernada dengan menggunakan alat musik yang sangat sederhana yang telah dimiliki yaitu alat musik *rekorder*. Pecah belah yang dibawa para siswa dalam kenyataan nada-nadanya belum sesuai semua dengan nada yang sebenarnya, bahkan ada beberapa pecah belah yang tidak bernada. Hal ini menggugah inovator untuk melatih para siswa terkait kepekaan pendengaran dengan cara pecah belah yang telah dibawa para siswa dicek ulang dengan menggunakan *Digital tuner*, *keyboard*, dan *recorder* agar para siswa benar-benar paham terkait ketepatan nada yang dibunyikan pecah belah dengan nada yang dibunyikan alat musik. Langkah ini membuat para siswa menjadi lebih mudah memahami cara mendeteksi nada yang dibunyikan pecah belah.

Pecah belah yang telah terdeteksi nadanya dikelompokkan sesuai dengan urutan nadanya masing-masing, yaitu: 1/do (C), 2/re (D), 3/mi (E), 4/fa (F), 5/sol (G), 6/la (A), dan 7/si (B). Hal ini memudahkan para siswa dalam memainkan suatu lagu, khususnya bagi para siswa yang sulit membaca dan menghafal nada. Sehingga proses pembelajaran terkait keterampilan bermain musik menggunakan pecah belah berlangsung sesuai dengan harapan.

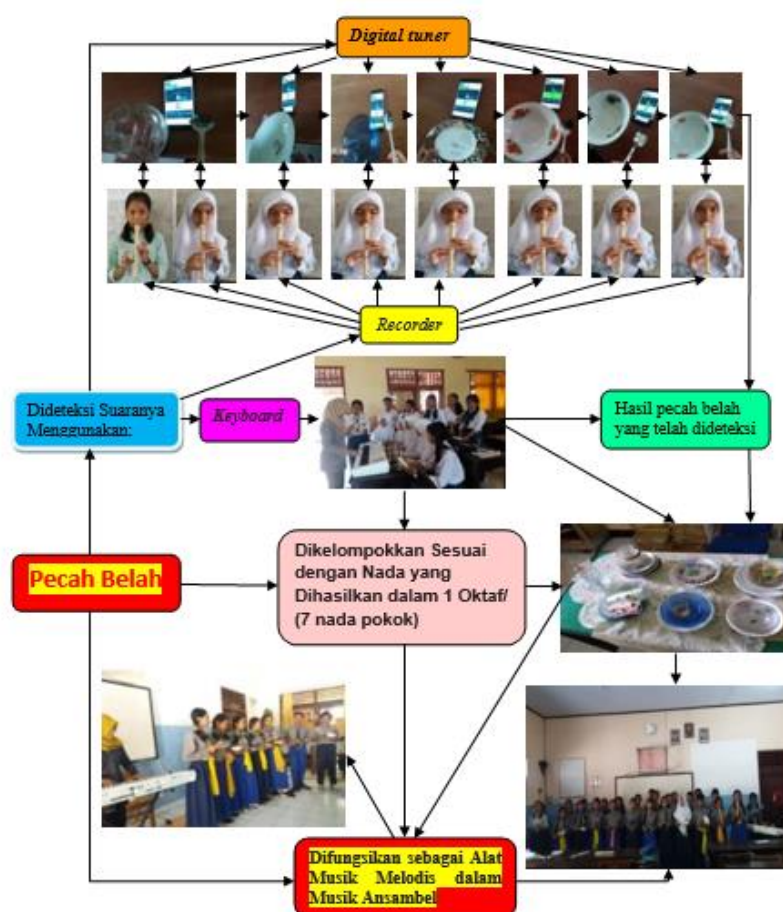
Alat peraga yang digunakan dalam Inovasi Pembelajaran ini antara: pecah belah, sendok, *Digital tuner*, *keyboard*, *recorder*, dan

naskah lagu Terima Kasihku ciptaan Sri Widodo. Proses pembuatan alat peraga berupa naskah lagu yaitu dengan cara: kertas manila diukur menggunakan penggaris, digaris dan dikotak-kotak untuk menentukan tempat penulisan notasi lagu secara samar-samar menggunakan pensil, agar hasil penulisannya rapi, simetris, dan menarik jika dipandang. Penulisan notasi lagu menggunakan pensil, setelah selesai kemudian ditimpa menggunakan spidol besar. Notasi lagu yang ditulis pada kertas manila tersebut berupa judul lagu, komponis, tanda tempo, nada dasar, tanda birama, melodi, dan syair lagu. Naskah lagu sangat dibutuhkan

dalam pembelajaran bermain musik, hal ini sebagai panduan secara teori terkait melodi, jumlah ketukan, tanda birama, tanda tempo, nada dasar, syair lagu, garis birama, garis penutup, hingga pencipta lagu. Selain itu, untuk mempermudah para siswa dalam memainkan lagu khususnya bagi siswa yang sulit menghafal nada.

Rancangan karya Inovasi Pembelajaran Pecah Belah Bunyikan Melodi Indah untuk Meningkatkan Keterampilan Pembelajaran Seni Musik Siswa Kelas IX 1 SMP Negeri Mataram, dijelaskan melalui gambar berikut:

Gambar 1 : Rancangan Karya Inovasi Pembelajaran



C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini disajikan hasil inovasi pembelajaran yang berupa apresiasi praktis Inovasi Pembelajaran Pecah Belah Bunyikan Nada Indah yang diterapkan dengan menggunakan metode pembelajaran PAIKEM, dijelaskan melalui tahapan berikut:

Tahap 1. Mendeteksi nada.

Setiap siswa ditugaskan membawa 1 piring, 1 mangkuk, 1 gelas, dan 1 sendok. Pecah belah yang dibawa para siswa ke sekolah disarankan sudah dideteksi nadanya dengan menggunakan *Digital tuner* (alat untuk menyesuaikan/ menyinkronkan nada) diperoleh dengan cara *download* mengunduh dari fitur *play store*.

Bagi siswa yang tidak memiliki *HP Android* mendeteksi nada dengan cara menggunakan *recorder* ataupun pianika yang telah mereka miliki. Dalam kenyataan, pecah belah yang dibawa para siswa rata-rata belum terdeteksi nadanya, hal ini terkait dengan fasilitas dan kepekaan pendengaran yang dimilikinya. Di sekolah para siswa juga diajarkan cara mendeteksi nada dengan menggunakan *recorder* maupun *keyboard*.

Tahap 2. Mengelompokkan Nada.

Pecah belah dalam penelitian ini, terbukti dapat difungsikan sebagai alat musik ritmis maupun melodis. Sepertihalnya angklung, apabila hanya satu alat, maka angklung tersebut hanya berfungsi sebagai alat musik ritmis, namun jika terdiri dari satu oktaf (7 nada pokok) maka berperan sebagai alat musik melodis. Agar menjadi alat musik melodis, pecah belah yang sudah terdeteksi nadanya dikelompokkan dan diurutkan menjadi 1 oktaf. Untuk memudahkan para siswa mempelajari melodi lagu yang dimainkan. Alat peraga yang berupa naskah lagu ditempel pada papan tulis yang berada di depan kelas, sehingga para siswa mudah melihat dan memanfaatkan alat peraga tersebut, pada saat guru mengajarkan kepada para siswa cara memainkan lagu dengan

menggunakan pecah belah maupun alat musik *recorder* dan pianika. Dalam Inovasi Pembelajaran ini, alat musik *recorder* dan pianika tetap berfungsi sebagai alat musik melodis, dan *keyboard* berfungsi sebagai alat musik harmonis. Dalam bermain musik, alat musik harmonis bisa berfungsi sebagai alat musik melodis maupun ritmis dan alat musik melodis bisa berfungsi sebagai alat musik ritmis, namun alat musik ritmis tidak bisa berfungsi sebagai alat musik melodis maupun harmonis.

Tahap 3. Bermain Musik Ansambel Lagu “Terima Kasihku” secara Klasikal dan Berkelompok dengan Menggunakan Pecah Belah yang Difungsikan sebagai Alat Musik Melodis.

Dari rangkaian 3 tahap dalam Inovasi Pembelajaran “Pecah Belah Bunyikan Melodi Indah untuk Meningkatkan Keterampilan Pembelajaran Seni Musik Siswa Kelas IX 1 SMP Negeri 4 Mataram” menunjukkan hasil pembelajaran sebagai berikut:

1. Penggunaan pecah belah bisa dijadikan sebagai alat musik melodis seperti angklung. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas penerapan Inovasi Pembelajaran, dan telah didokumentasikan berupa hasil penilaian, foto, dan video
2. Terbukti adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi bermain musik ansambel setelah menggunakan peralatan pecah belah yang difungsikan sebagai alat musik melodis. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari meningkatnya nilai yang diperoleh para siswa dan jumlah persentasi ketuntasan belajar.

Data hasil aplikasi praktis Inovasi Pembelajaran “Pecah Belah Bunyikan Melodi Indah untuk Meningkatkan Kemampuan Pembelajaran Seni Budaya Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Mataram” dengan materi pelajaran musik ansambel, dapat dilihat sebagai berikut:

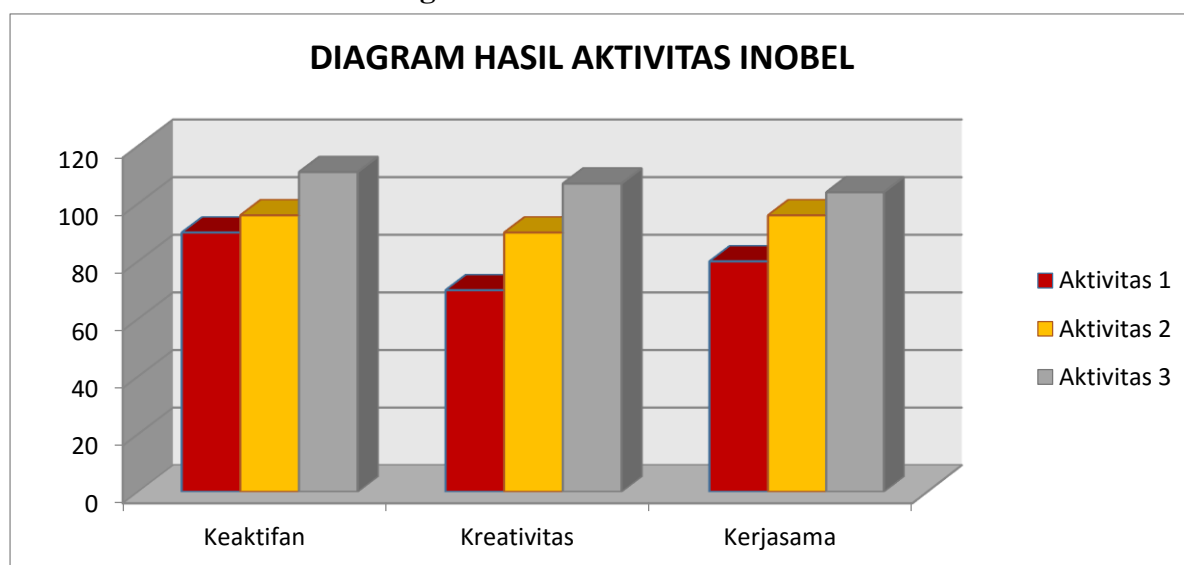
Tabel 1: Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai			Jml siswa		
1. Kamis, 21 Maret 2019	Keaktifan	Kreativitas	Kerjasama	Jml Skor	Nilai	Ket
Jumlah	90	70	80	240	2000	6 tuntas
Rata-rata	3,1	2,4	2,8	8,3	69	
2. Kamis, 4 April 2019	Keaktifan	Kreativitas	Kerjasama	Jml Skor	Nilai	Ket
Jumlah	96	90	95	281	2342	15 tuntas
Rata-rata	3,3	3,1	3,3	9,7	80,7	
3. Kamis, 18 April 2019	Keaktifan	Kreativitas	Kerjasama	Jml Skor	Nilai	Ket
Jumlah	111	107	104	322	2683	29
Rata-rata	3,8	3,7	3,6	11,1	92,5	

Keterangan: 4= sangat baik
 3= baik
 2= sedang
 1= kurang

Analisis Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran Selama proses pembelajaran diperoleh data sebagai berikut:

Diagram 1: Hasil Aktivitas INOBEL



Berdasarkan diagram tersebut di atas dapat dilihat bahwa hasil penilaian:

1). Keaktifan pertemuan I skor rata-rata 3,1, keaktifan pertemuan II skor rata-rata 3,3

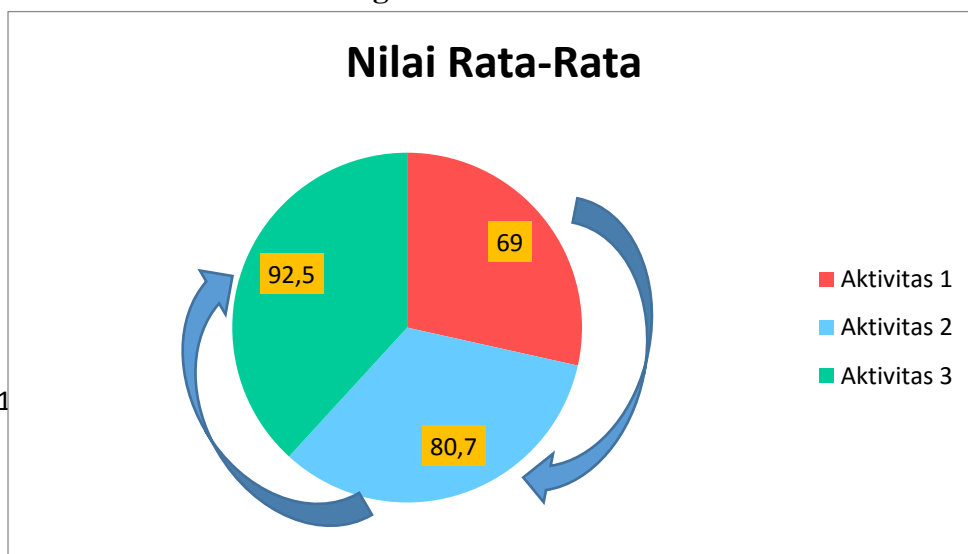
meningkat 5%, dan keaktifan pertemuan 3 skor rata-rata 3,8 meningkat 12,5%.

2). Kreativitas pertemuan I skor rata-rata 2,4, kreativitas pertemuan II skor rata-rata 3,1 meningkat 17,5%, dan keaktifan pertemuan 3 skor rata-rata 3,7 meningkat 15%.

3). Kerjasama pertemuan I skor rata-rata 2,8, kreativitas pertemuan II skor rata-rata 3,3 meningkat 12,5%, dan keaktifan pertemuan 3 skor rata-rata 3,6 meningkat 7,5%.

Keterangan skor: (4) Sangat baik, (3): Baik, (2): Cukup, (1): Kurang

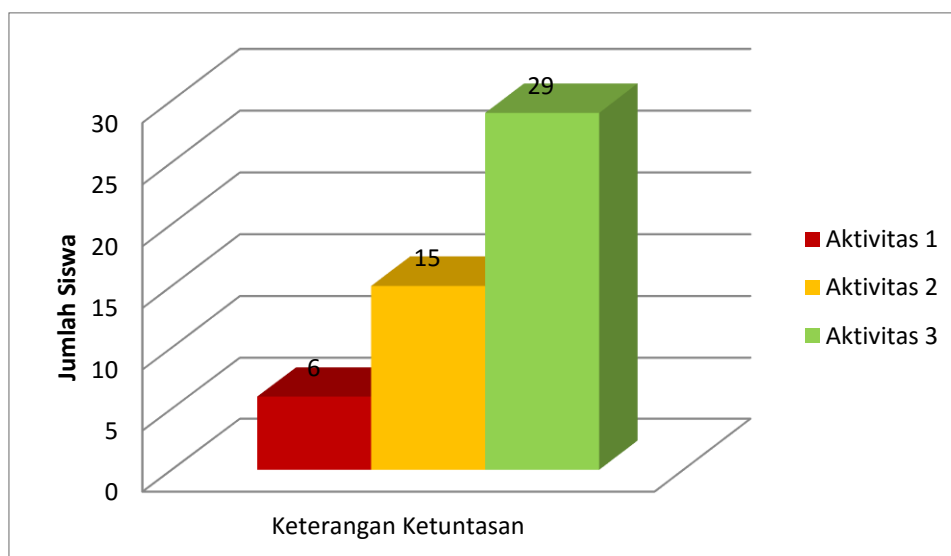
Diagram 2. Nilai Rata-rata



Berdasarkan diagram tersebut di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata:

Aktivitas 1 (69) menuju aktivitas 2 (80,7) meningkat 14,5%, dan aktivitas 2 (80,7) menuju aktivitas 3 (92,5) meningkat 12,8%.

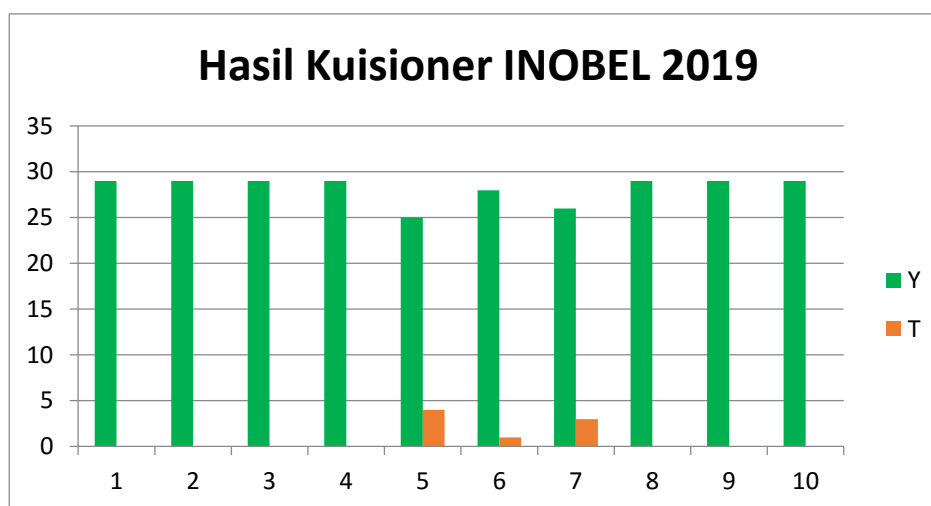
Diagram 3: Diagram Ketuntasan



Berdasarkan diagram tersebut di atas dapat dilihat bahwa pada: aktivitas 1 jumlah siswa yang dinyatakan tuntas hanya 6 siswa atau 20,7%. Aktivitas 2 jumlah siswa yang

dinyatakan tuntas 15 siswa atau 51,7%. Aktivitas 3 jumlah siswa yang dinyatakan tuntas 29 siswa atau 100%.

Diagram 4: Hasil Kuesioner



Berdasarkan diagram tersebut di atas dapat dilihat bahwa hasil kuesioner yang telah diisi, 100% siswa mengaku bahwa keterampilan bermain musik mereka meningkat dengan menggunakan pecah belah yang difungsikan sebagai alat musik melodis.

D. SIMPULAN

Hasil pengembangan Inovasi Pembelajaran “Pecah Belah Bunyikan Melodi Indah untuk Meningkatkan Keterampilan Pembelajaran Seni Musik Siswa Kelas IX 1 SMP Negeri 4 Mataram” menjawab rumusan Inovasi Pembelajaran ini. Berdasarkan hasil pembelajaran yang dapat dilihat dari data hasil aplikasi praktis Inovasi Pembelajaran dan analisisnya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

3. Penggunaan pecah belah bisa dijadikan sebagai alat musik melodis seperti angklung. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas penerapan Inovasi Pembelajaran, dan telah didokumentasikan berupa hasil penilaian, foto, dan video
4. Terbukti adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi bermain musik

ansambel setelah menggunakan peralatan pecah belah yang difungsikan sebagai alat musik melodis. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari meningkatnya nilai yang diperoleh para siswa dan jumlah persentasi ketuntasan belajar.

Data kumulatif dari hasil Observasi Inovasi Pembelajaran adalah sebagai berikut: Jumlah siswa Kelas IX 1 SMP Negeri 4 Mataram, dengan indikator keberhasilan ≥ 80 , pada saat Observasi Siswa Aktivitas I yang tuntas hanya 6 siswa (21%), Observasi Siswa Aktivitas II yang tuntas 15 siswa (52%), dan Observasi Siswa Aktivitas III yang tuntas 29 siswa (100%).

Dampak nyata dari peningkatan aktivitas belajar adalah hasil belajar yang meningkat. Data tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran PAIKEM dalam mempelajari seni musik khususnya penggunaan pecah belah yang difungsikan sebagai alat musik melodis memotivasi para siswa sehingga hasil belajarnya meningkat. Nilai ini merupakan gambaran bahwa siswa antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Peningkatan nilai

tersebut sangat berarti bagi siswa maupun guru, diharapkan bertahan pada pelaksanaan pembelajaran berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan dkk. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Edisi Ketiga. Cetakan kedua.. Jakarta: Balai Pustaka.
- Darmawan Wicaksono, Aji. (2013). *Pemanfaatan Sampah Keras untuk Alat Musik Perkusi pada Grup Musik PSH (Paguyuban Syung Hore) Dewan Kesenian Semarang di Gedung TBRS Semarang*.
<https://www.bing.com/search?FORM=U513DF&PC=U513&q=penelitian+pdf+3.%09Aji+Darmawan+Wicaksono%2C+NIM%3A+2503406558%2C+2013.+%E2%80%9CPemanfaatan+Sampah+Keras+untuk+Alat+Musik+Perkusi+pada+Grup+Musik+PSH+%28Paguyuban+Syung+Hore%29+Dewan+Kesenian+Semarang+di+Gedung+TBRS+Semarang%E2%80%9D.+Jurusan+Pendidikan+Seni+Drama%2C+Tari%2C+dan+Musik+Fakultas+Bahasa+dan+Seni+Universitas+Negeri+Semarang>. Diunduh di Mataram, 20 Mei 2019.
- Dina Febriyanti, Dina. (2014). *Meningkatkan Kreativitas Musikal Anak Melalui Permainan Musik dari Barang Bekas*. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung,
<http://repository.upi.edu/14322/>. Diunduh di Mataram, 20 Mei 2019.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hardini, Dewi Puspitasari. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta. Familia (Group Relasi Inti Media).
- Hendro. 2005. *Terampil Musik*. Jakarta: Puspa Swara.
- Heriawaan, Asep Herry dkk. 2005. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Pusat*. Jakarta: Penerbitan Universitas Terbuka.
- Kabul Priyono, Drawan. (2009). *Bekas Peralatan Rumah Tangga sebagai Mesia Pembelajaran Aransemen*. Bontang,
<https://drawankabulpriyono.blogspot.com/2011/11/makalah-penelitian-tinadakan-kelas-ptk.html>. Diunduh di Mataram, 20 Mei 2019.
- Kulsum, U. 2011. *Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis PAIKEM*. Surabaya: Gena Pratama Pustaka.
- Kemendikbud, 2018. *Seni Budaya*. Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Kementerian pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2018. *Seni Budaya Edisi Revisi Kelas IX*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Machfauzia, Ayu Nisa. 2006. *Diktat Metode Kelas Perkusi Melodis (Bernada)*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Seni Musik FBS UNY.
- Miiler, Hugh M, 2017. *Apresiasi Musik*. Yogyakarta: Thafa Media Yogyakarta.
- Mulyanto, Eko S. 2006. *Iringan Musik Pop dengan Piano dan Keyboard*. PT. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Standar Kompetensi Kelompok Mata Pelajaran (SK-KMP) pada mata pelajaran estetika SMP/MTs/ SMPLB/ Paket B
- Poerwadarminta, W.J.S. 2013. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. PT. BALAI Pustaka (Persero).
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Setyobudi, dkk (Tim Abdi Guru). 2007. *Seni Budaya Kelas VIII*. Demak: Penerbit Erlangga.

- Siagian, M. Perdosi. 1981. *Indonesia yang Kucinta*. Yogyakarta: Penyebar Musik Indonesia.
- Subagyo, dkk. 2004. *Terampil Bermain Musik*. Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet. XV). Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung
- Tim Abdi Guru. 2007. *Seni Budaya Kelas IX*. Demak: Penerbit Erlangga.
- Usman, Moh Uzer dan Lilis Setiawati. 2001. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wahidmurni, Alifin Mustikawan, dan Ali Ridho. 2010. *Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta: Nuha Letera.
- Wibowo, Hari 2012. *Pengantar Teori-teori Belajar dan Model-modek Pembelajaran*. Jakarta: Puri Cipta Media.
- <https://tokoonline88.com/digital-tuner-gitar-solusi-mudah-untuk-stem-gitar/>
- <https://books.google.co.id/books?id=teJjDwAAQBAJ&pg=PA95&lpg=PA95&dq=alat+musik+berasal+dari+pecah+belah&source=bl&ots=LMMCwYvzJS&sig=A>