



BARANG MILIK NEGARA

MODUL PEMBELAJARAN SMP TERBUKA

SENI BUDAYA

SEMESTER 2



MODUL 4
MEMAINKAN ALAT MUSIK
CAMPURAN

KELAS
VII

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
PENDIDIKAN DASAR DAN PENDIDIKAN MENENGAH
DIREKTORAT SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
2020

© Hak Cipta pada Direktorat Sekolah Menengah Pertama
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,
Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Republik Indonesia

MODUL PEMBELAJARAN
SMP TERBUKA
SENI BUDAYA
(SEMESTER 2)
Kelas VII

MODUL 4
Memainkan Alat Musik
Campuran

Tim Penyusun Modul

Penulis :

1. Sarjiyem, M.Pd, MA.
2. Frangky Kurniawan, S.Pd., Gr

Reviewer :

Hery Santosa, M.Sn.

Tim Kreatif :

G_Designa Project

Diterbitkan oleh Direktorat Sekolah Menengah Pertama,
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
2020

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat rahmat dan hidayah Nya, Direktorat Sekolah Menengah Pertama, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah telah berhasil menyusun Modul Pembelajaran SMP Terbuka kelas VII dengan baik. Tujuan disusunnya Modul Pembelajaran ini adalah sebagai salah satu bentuk layanan penyediaan bahan belajar peserta didik SMP Terbuka agar proses pembelajarannya lebih terarah, terencana, variatif, dan bermakna. Dengan demikian, tujuan memberikan layanan SMP Terbuka yang bermutu bagi peserta didik SMP Terbuka dapat terwujud.

Modul Pembelajaran SMP Terbuka kelas VII yang telah disusun ini disajikan dalam beberapa kegiatan belajar untuk setiap modulnya dan beberapa modul untuk setiap mata pelajarannya sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan adanya modul pembelajaran SMP Terbuka kelas VII ini, kami berharap, peserta didik dapat memperoleh kemudahan dan kebermaknaan dalam menjalankan kegiatan pembelajaran mandiri dan terstrukturnya. Selain itu, Guru Pamong dan Guru Bina pun dapat merancang, mengarahkan, dan mengevaluasi proses pembelajaran dengan lebih baik sebagai bagian dari proses peningkatan mutu layanan di SMP Terbuka. Dengan layanan SMP Terbuka yang bermutu, peserta didik akan merasakan manfaatnya dan termotivasi untuk mencapai cita-citanya menuju kehidupan yang lebih baik.

Dengan diterbitkannya Modul Pembelajaran SMP Terbuka kelas VII ini diharapkan kualitas layanan pembelajaran di SMP Terbuka menjadi lebih baik. Modul Pembelajaran SMP Terbuka kelas VII ini masih jauh dari sempurna, untuk itu kami berharap dapat memperoleh kritik, saran, rekomendasi, evaluasi, dan kontribusi nyata dari berbagai pihak untuk kesempurnaan modul ini. Kami mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi aktif dalam proses penyusunan Modul Pembelajaran SMP Terbuka kelas VII ini. Apabila terdapat kekurangan atau kekeliruan, maka dengan segala kerendahan hati akan kami perbaiki sesuai dengan ketentuan yang berlaku di masa yang akan datang.



Jakarta, Oktober 2020
Direktur
Sekolah Menengah Pertama,

Drs Mulyatsyah, M.M
NIP. 196407141993041001

DAFTAR ISI

| | |
|----------------------|-----|
| Kata Pengantar | iii |
| Daftar Isi | iv |
| Daftar Gambar | v |

I. Pendahuluan

| | |
|---|---|
| A. Deskripsi Singkat | 1 |
| B. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar | 1 |
| C. Petunjuk Belajar | 2 |
| D. Peran Guru dan Orang Tua | 3 |

II. Kegiatan Belajar: Alat Musik Campuran

| | |
|---------------------------------|----|
| A. Indikator Pembelajaran | 4 |
| B. Aktivitas Pembelajaran | 4 |
| C. Tugas | 14 |
| D. Rangkuman | 14 |

III. Tes Akhir Modul

| | |
|----------------------|----|
| | 16 |
| Lampiran | 19 |
| Daftar Pustaka | 23 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 4.1. Contoh alat musik aerofon | 5 |
| Gambar 4.2. Contoh alat musik membranofon | 6 |
| Gambar 4.3. Contoh alat musik kordofon | 6 |
| Gambar 4.4. Contoh alat musik idiofon | 6 |
| Gambar 4.5. Contoh alat musik Elektrofon | 7 |
| Gambar 4.6. Gitar dimainkan dengan cara dipetik dan Dol dimainkan dengan cara Dipukul | 7 |
| Gambar 4.7. Ansambel pianica | 9 |
| Gambar 4.8. Ansambel Sasando | 9 |
| Gambar 4.9. Ansambel Rekorder | 9 |
| Gambar 4.10. Ansambel Gitar | 9 |
| Gambar 4.11. Ansambel Campuran rekorder, gitar dan pianica | 11 |
| Gambar 4.12. Ansambel Campuran musik tradisional | 11 |
| Gambar 4.13. Ansambel Campuran rekorder, gitar dan pianika | 11 |
| Gambar 4.14. Ansambel Campuran gamelan | 11 |

PENDAHULUAN



MEMAINKAN ALAT MUSIK CAMPURAN

A. Deskripsi Singkat

Dalam kegiatan pembelajaran ini Ananda akan belajar tentang bermain alat musik, baik itu alat musik ritmis, melodis dan harmonis, serta memainkannya secara bersama-sama (ansambel).

B. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

- Kompetensi Inti** : 3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar : 3.4 Memahami konsep dasar ansamble musik.

4.4 Memainkan ansamble musik sejenis dan campuran.

C. Petunjuk Belajar

Sebelum Ananda menggunakan modul 4 ini terlebih dahulu Ananda baca petunjuk mempelajari modul berikut ini:

1. Pelajarilah modul ini dengan baik. Mulailah mempelajari materi pelajaran yang ada dalam modul 4 di setiap kegiatan pembelajaran hingga Ananda dapat menguasainya dengan baik.
2. Lengkapilah setiap bagian aktivitas dan tugas yang terdapat dalam modul ini dengan semangat dan gembira. Jika mengalami kesulitan dalam melakukannya, catatlah kesulitan tersebut pada buku catatan Ananda untuk dapat mendiskusikannya bersama teman, menceritakannya kepada orang tua, atau dapat menanyakannya langsung kepada Bapak/Ibu Guru pada saat jadwal kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Lengkapi dan pahami setiap bagian dalam rangkuman sebagai bagian dari tahapan penguasaan materi modul ini.
4. Kerjakan bagian Tes Formatif pada setiap bagian Kegiatan Belajar sebagai indikator penguasaan materi dan refleksi proses belajar Ananda pada setiap kegiatan belajar. Ikuti petunjuk pengerjaan dan evaluasi hasil pengerjaannya dengan teliti.
5. Jika Ananda telah menguasai seluruh bagian kompetensi pada setiap kegiatan belajar, lanjutkan dengan mengerjakan Tes Akhir Modul secara sendiri untuk kemudian dilaporkan kepada Bapak/Ibu Guru.
6. Gunakan Daftar Pustaka dan Glosarium yang disiapkan dalam modul ini untuk membantu mempermudah proses belajar Ananda.



Teruntuk Bapak/Ibu Orang Tua peserta didik, berkenan Bapak/Ibu dapat meluangkan waktunya untuk mendengarkan dan menampung serta membantu memecahkan permasalahan belajar yang dialami oleh Ananda peserta didik. Jika permasalahan belajar tersebut belum dapat diselesaikan, arahkanlah Ananda peserta didik untuk mencatatkannya dalam buku catatan mereka untuk didiskusikan bersama teman maupun Bapak/Ibu Guru mereka saat jadwal kegiatan pembelajaran berlangsung.

Teruntuk Bapak/Ibu Guru, modul ini disusun dengan orientasi aktivitas peserta didik dan setiap modul dirancang untuk dapat mencakup satu atau lebih pasangan kompetensi-kompetensi dasar yang terdapat pada kompetensi inti 3 (pengetahuan) dan kompetensi inti 4 (keterampilan). Setiap peserta didik diarahkan untuk dapat mempelajari modul ini secara mandiri, namun demikian mereka juga diharapkan dapat menuliskan setiap permasalahan pembelajaran yang ditemuinya saat mempelajari modul ini dalam buku catatan mereka. Berkenaan dengan permasalahan-permasalahan tersebut, diharapkan Bapak/Ibu Guru dapat membahasnya dalam jadwal kegiatan pembelajaran yang telah dirancang sehingga Ananda peserta didik dapat memahami kompetensi-kompetensi yang disiapkan dengan tuntas.



KEGIATAN BELAJAR 1

Alat Musik Campuran

A. Indikator Pembelajaran

Setelah mempelajari Modul ini, Ananda diharapkan mampu:

1. Memahami konsep dasar ansambel
2. Memainkan alat musik sejenis secara ansambel
3. Memainkan alat musik campuran secara ansambel.

B. Aktivitas Pembelajaran

Halo Ananda, ayo bersama kita menganalisa permainan musik ansambel, berdasarkan kesamaan jenis alat musiknya atau keragamannya. Perhatikan nama-nama alat musiknya dan analisislah berdasar jenis alat musik ritmis, harmonis atau melodis!



1



2



3



4



5



6

| No | Jenis permainan musik ansambel (alat musik sejenis/ campuran) | Alat musik yang digunakan | Jenis Alat Musik (Melodis, Ritmis, Harmonis) |
|----|---|------------------------------|---|
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |
| 6 | | | |

Konsep Ansambel

Ansambel merupakan salah satu jenis penampilan dan permainan musik. Pertunjukan musik ansambel, setidaknya memerlukan paling sedikit tiga alat musik berbeda, kekompakan dan keharmonisan dalam memainkan alat musik merupakan hal penting dalam memainkan bermain musik ansambel.

Kata ansambel berasal dari bahasa prancis, yang artinya rombongan musik. Bermain musik ansambel maksudnya adalah memainkan alat musik secara bersama-sama dengan memperhatikan harmonisasi dalam sebuah aransemen atau lagu-lagu.

Alat musik yang dimainkan dalam permainan musik ansambel dapat dikelompokkan berdasarkan:

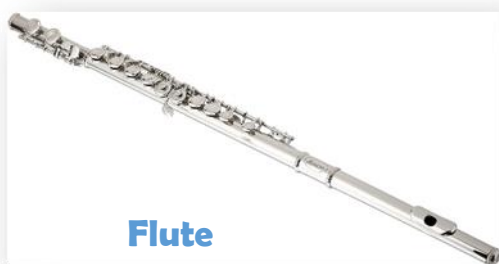
1. Sumber bunyi
2. Cara memainkan
3. Fungsi dan peranan

Penjelasan mengenai hal ini sebagai berikut:

1. Alat musik berdasarkan sumber bunyinya

a. Aerofon

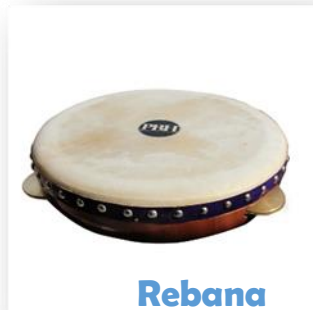
Aerofon merupakan alat musik yang sumber bunyinya itu berasal dari getaran udara yang ada. Contohnya harmonika dan flute



Gambar 4.1. Contoh alat musik aerofon

b. **Membranofon**

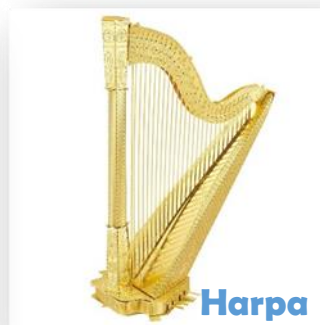
Membranofon merupakan alat musik yang mendapatkan sumber bunyi dari kulit atau lapisan sintetis menyerupai fungsi kulit dalam alat musik. Contoh membranofon ini seperti rebana atau bedug.



Gambar 4.2. Contoh alat musik membranofon

c. **Kordofon**

Kordofon merupakan alat musik yang sumber bunyinya itu didapatkan dari dawai atau juga tali. Contoh kordofon ialah gitar dan harpa



Gambar 4.3. Contoh alat musik kordofon

d. **Idiofon**

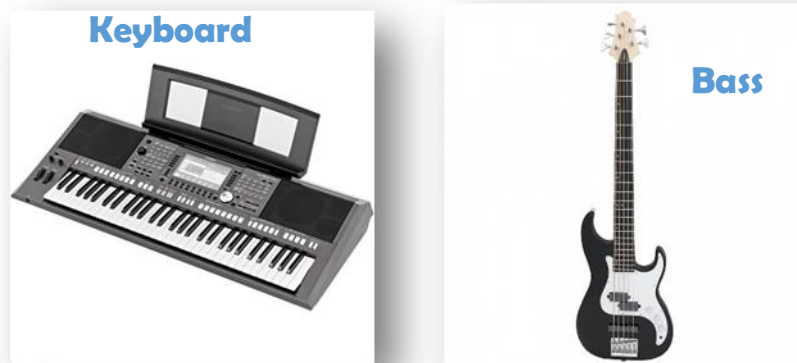
Idiofon merupakan alat musik yang sumber bunyinya itu terletak pada bunyi alat itu sendiri jika dimainkan. Contoh idiofon ini ialah calung dan bonang.



Gambar 4.4. Contoh alat musik idiofon

e. **Elektrofon**

Elektrofon merupakan alat musik yang bunyinya itu bersumber pada tegangan listrik. Contoh seperti elektrofon adalah keyboard dan juga bass.



Gambar 4.5. Contoh alat musik Elektrofon

2. **Alat musik berdasarkan cara memainkannya:**

a. **Dipukul**

Contoh dari alat musik yang dipukul ini seperti drum, bongo, gendang dan saron.

b. **Dipetik**

Contoh dari alat musik yang dipetik ini seperti gitar dan kecapi.

c. **Ditiup**

Contoh dari alat musik yang ditiup ini seperti terompet, seruling dan klarinet.

d. **Digoyangkan/digetarkan**

Contoh dari alat musik yang digoyangkan/digetarkan ini seperti angklung.

e. **Digesek**

Contoh dari alat musik yang digesek ini seperti biola, rebab dan cello.

f. **Ditekan Contoh dari alat musik ditekan seperti piano dan keyboard.**



Gambar 4.6 Gitar dimainkan dengan cara dipetik dan Dol dimainkan dengan cara dipukul.

Menebak Alat Musik

Ayo kita bermain menebak nama alat musik, cara memainkannya dan jenis alat musik berdasarkan sumber bunyinya. Perhatikan contoh dalam mengerjakan ya!

Contoh:



Contoh:
Nama Alat musik : Siter (Jawa)
Cara memainkan : Dipetik
Jenis Alat musik: Kordofon



Nama Alat musik :
Cara memainkan :
Jenis Alat musik:



Nama Alat musik :
Cara memainkan :
Jenis Alat musik:



Nama Alat musik :
Cara memainkan :
Jenis Alat musik:



Nama Alat musik :
Cara memainkan :
Jenis Alat musik:



Nama Alat musik :
Cara memainkan :
Jenis Alat musik:



Nama Alat musik :
Cara memainkan :
Jenis Alat musik:



Nama Alat musik :
Cara memainkan :
Jenis Alat musik:



Nama Alat musik :
Cara memainkan :
Jenis Alat musik:

Nama Alat musik :
Cara memainkan :
Jenis Alat musik:



Nama Alat musik :
Cara memainkan :
Jenis Alat musik:



1. Ansambel Alat Musik Sejenis

Dalam bermain musik ansambel dapat juga dibedakan berdasarkan keragaman jenis alat musik yang digunakan. Musik ansambel sejenis, yaitu bentuk penyajian musik ansambel yang menggunakan alat-alat musik sejenis. Dalam musik ansambel sejenis terdapat satu jenis musik dengan jumlah banyak. Contoh ansambel rekorder, maka semua sajianya ansambel memainkan alat musik rekorder, ataupun ansambel gitar, maka semua alat musik yang digunakan adalah gitar.



Gambar 4.7 Ansambel pianika



Gambar 4.8 Ansambel Sasando



Gambar 4.9 Ansambel Rekorder



Gambar 4.10 Ansambel Gitar

Apakah Ananda sudah memahami konsep bermain musik ansambel dengan alat musik sejenis? Coba mainkan partitur lagu “Tanah airku” berikut dengan Ananda sekalian menggunakan alat musik sejenis!

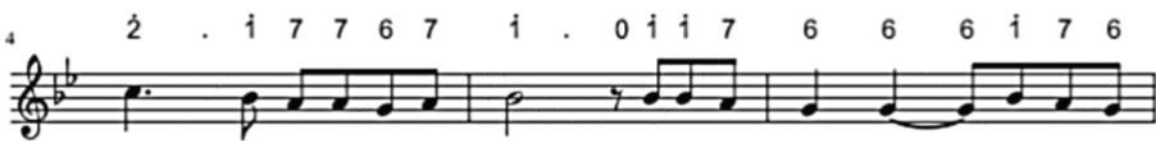
Tanah Airku

Do = Bes
4/4, Largetto

Ibu Sud



Ta nah a ir ku ti dak kulu pa kan Kan ter ke
Wa lau pun ba nyak ne geri ku ja lan i Yang su bur



nang se la ma hidup ku Biarpun sa ya per gi ja
per mai di ka ta o rang Te ta pi kam pung dan ru mah



uh Tidakkan hi lang da ri kal bu Ta nah ku yang ku
ku Di sa na lah ku ra sa se nang Ta nah ku tak ku



cin ta i eng kau ku har ga i
lu pa kan Eng kau ku bang ga kan

2. Ansambel Alat Musik Campuran

Bermain musik secara ansambel dapat juga dilakukan dengan alat musik yang tidak sejenis, atau bisa disebut juga alat musik campuran. Yang perlu diperhatikan dalam bermain alat musik ansambel campuran adalah harmonisasi dan keselarasan dalam memainkan sebuah lagu, agar tidak ada yang lebih menonjol ataupun tenggelam, semua harus bekerja sama agar tercipta permainan ansambel yang bagus.

Bermain musik ansambel campuran misalnya bersama-sama memainkan gitar, recorder dan pianika. Bermain gamelan juga merupakan contoh ansambel musik campuran.



Gambar 4.11 Ansambel Campuran rekorder, gitar dan pianika



Gambar 4.12 Ansambel Campuran musik tradisional



Gambar 4.13 Ansambel Campuran rekorder, gitar dan pianika



Gambar 4.14 Ansambel Campuran gamelan

Apakah Ananda sudah memahami konsep bermain musik ansambel dengan alat musik campuran? Coba mainkan partitur lagu “Indonesia Pusaka” berikut dengan Ananda kalian menggunakan alat musik campuran !

INDONESIA PUSAKA

G = do, 4/4. Moestoso **Ismail Marzuki**

5 1 | 3 . 1 5 1 3 6 | 5 . 3 0 1 1
In - do - ne - sia Ta - nah A - ir Be - ta , Pu - sa

1 . 7 1 7 1 3 | 2 . 0 5 1 | 3 . 1 5 1 7 7
ka a - ba - di nan ja - ya , In - do - ne - sia sejak du - lu

6 . 4 2 7 | 1 . 5 4 5 4 7 | 1 . 0 5 5
ka - la , S'la - lu di - pu - ja - pu - ja bang - sa Di sa -

5 . 6 5 4 2 7 | 5 . 0 3 3 | 3 . 4 3 2 1 7
na tempat la - hir be - ta , di - bu - ai di - besar - kan bun

6 . 0 6 7 | 1 . 7 1 2 3 4 | 6 . 5 0 5 1
da . Tempat ber - lindung di ha - ri tu - a , tempat

3 . 5 4 5 4 7 1 . 0
a - khir me - nu - tup ma - ta .

TANAH AIRKU

1 = C

Tempo = Lambat

Ibu Sud

Nada dasar asli : A Mayor

5 3 4 5 C 1̇ 3̇ 2̇ 1̇ 7 6 5 5 1̇ 3̇

Ta nah A ir ku ti dak ku lu pa kan kan ter ke
Wa lau pun ba nyak ne gri ku ja la ni yang mah syur

Dm 2̇ 1̇ 7 7 6 7 C 1̇ 1̇ 1̇ 7 6 6 1̇ 7 6 F

nang se la ma hi dup ku Bi ar pun sa ya per gi ja
per mai di ka ta o rang Te ta pi kam pung dan ru mah

C 5 3 4 5 G 7 6 2 3 4 C 3 5

uh ti dak kan hi lang da ri kal bu Ta
ku di sa na lah ku ra sa se nang Ta

C 1̇ 7 6 6 Dm 2̇ 3̇ 4̇ 6 G 5 1̇ 7 2̇ C 1̇

nah ku yang ku cin ta i eng kau ku har ga i
nah ku tak ku lu pa kan eng kau ku bang ga kan

C. Tugas

1. Jelaskan pengertian permainan musik ansambel!
2. Jelaskan yang dimaksud alat musik membranofon dan berikan contohnya!
3. Berikan contoh alat musik idiofon dan jelaskan cara memainkannya!
4. Praktikkan bermain alat musik kordofon!
5. Mainkan lagu dengan kord yang sudah kalian pelajari secara ansambel!

| No | Aspek yang dinilai | Skor maksimal | Nilai |
|----|----------------------------|---------------|-------|
| 1 | Kemampuan menjelaskan | 30 | |
| 2 | Kemampuan mempraktikkan | 30 | |
| 3 | Kemampuan teknik memainkan | 40 | |
| | Jumlah nilai | 100 | |

D. Rangkuman



Kata ansambel berasal dari bahasa Perancis. Ansambel berarti suatu rombongan musik. Sedangkan pengertian ansambel menurut kamus musik, ansambel adalah kelompok kegiatan musik dengan jenis kegiatan seperti yang tercantum dalam sebutannya. Musik ansambel adalah bermain musik secara bersama-sama dengan menggunakan beberapa alat musik tertentu serta memainkan lagu-lagu dengan aransemen sederhana. Bermain musik ansambel perlu memperhatikan harmonisasi dan kekompakan permainan antar alat musik, baik itu alat musik sejenis maupun alat musik campuran.

PENUTUP

Saya ucapkan selamat atas ketekunan dan kesungguhan Ananda mempelajari modul ini. Jika Ananda sudah mempelajari modul ini dengan baik, jangan lupa mintalah tes akhir modul pada guru pamong. Untuk mempelajari modul berikutnya Ananda harus menyelesaikan tes akhir modul dengan nilai minimal 75. Jika kalian belum mencapai nilai 75 jangan berkecil hati pelajarilah kembali modul ini hingga kalian memahami benar materinya.

Pelajarilah modul ini dengan baik, maka Ananda akan merasakan manfaatnya, jika dapat mengapresiasi, berkereasi, dan melestarikan nilai-nilai budaya bangsa kita. Hal ini dapat menghindari pengakuan bangsa lain terhadap kesenian dan kebudayaan milik bangsa Indonesia.

Tetaplah bersemangat untuk mempelajari modul berikutnya. Teriring doa semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan kekuatan, kemudahan dan kesabaran dalam belajar.

TES AKHIR MODUL

1. Penilaian Diri

- a. Apakah kelompok kalian dapat menampilkan permainan musik ansambel dengan baik?

jawab dengan menggunakan tabel dibawah ini!

| No | Pernyataan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----|--|---------------------|--------------|------------|--------|---------------|
| | | Sangat Tidak Setuju | Tidak Setuju | Biasa Saja | Setuju | Sangat Setuju |
| 1 | Saya mampu memainkan satu atau lebih alat musik ritmis secara ansambel | | | | | |
| 2 | Saya mampu memainkan satu atau lebih alat musik melodis secara ansambel | | | | | |
| 3 | Saya mampu memainkan satu atau lebih alat musik harmonis secara ansambel | | | | | |

Nilai Maksimal : 15

Nilai Minimal : 3

Nilai Kalian =

$$\text{Nilai Capaian} = \frac{\text{Skor Hasil Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

- b. Sebutkan hal-hal apa yang dapat kelompok kalian dapat tingkatkan, dan sebutkan pula hal-hal yang kelompok kalian nilai baik! (skor 10)

2. Tes Praktik

Mainkan lagu berjudul **Indonesia Pusaka** karya Ismail Marzuki, secara ansambel dengan menggunakan campuran alat-alat musik.

| Deskriptor | Indikator | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 |
| Kemampuan memainkan alat musik melodis | Mampu memainkan alat musik melodis sesuai dengan lagu yang diberikan dengan sangat lancar tanpa salah dan melakukan beberapa pengembangan yang harmoni | Mampu memainkan alat musik melodis sesuai dengan lagu yang diberikan dengan lancar | Mampu memainkan alat musik melodis sesuai dengan lagu yang diberikan namun ada beberapa nada yang perlu dibenahi | Berusaha memainkan alat musik melodis dengan bantuan | Tidak menampilkan kemampuan memainkan alat musik melodis |
| Kemampuan memainkan alat musik ritmis | Mampu memainkan alat musik ritmis sesuai dengan lagu yang diberikan dengan sangat lancar tanpa salah dan melakukan beberapa pengembangan yang harmoni | Mampu memainkan alat musik ritmis sesuai dengan lagu yang diberikan dengan lancar | Mampu memainkan alat musik ritmis sesuai dengan lagu yang diberikan namun ada beberapa nada yang perlu dibenahi | Berusaha memainkan alat musik ritmis dengan bantuan | Tidak menampilkan kemampuan memainkan alat musik ritmis |
| Kemampuan memainkan alat musik harmonis | Mampu memainkan alat musik harmonis sesuai dengan lagu yang diberikan dengan sangat lancar tanpa salah dan melakukan beberapa pengembangan yang harmoni | Mampu memainkan alat musik harmonis sesuai dengan lagu yang diberikan dengan lancar | Mampu memainkan alat musik harmonis sesuai dengan lagu yang diberikan namun ada beberapa nada yang perlu dibenahi | Berusaha memainkan alat musik harmonis dengan bantuan | Tidak menampilkan kemampuan memainkan alat musik harmonis |

Nilai Maksimal : 30

Nilai Minimal : 6

Nilai Anda =

$$\text{Nilai Capaian} = \frac{\text{Skor Hasil Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

3. Penilaian Pengetahuan

- Sebutkan contoh-contoh alat musik Kordofon, Elektrofon dan Membranofon, dan jelaskan cara memainkannya! (skor 10)
- Jelaskan keunikan permainan musik ansambel yang kalian amati di daerah kalian! (skor 10)

4. Penilaian yang Berhubungan Dengan Perilaku

- Bagaimana tanggapanmu tentang sifat orang yang selalu ingin menonjolkan diri dalam permainan musik ansambel sehingga kekompakan suara menjadi terganggu? (skor 15)
- Bagaimana caranya memberi pengertian bahwa hal tersebut tidak baik dan merusak penampilan? (skor 10)

| No | Aspek yang dinilai | Skor maksimal | Nilai |
|----|--|---------------|-------|
| 1 | Penilaian diri | 25 | |
| 2 | Penilaian praktik | 30 | |
| 3 | Penilaian pengetahuan | 20 | |
| 4 | Penilaian yang berhubungan dengan perilaku | 25 | |
| | Jumlah nilai | 100 | |

LAMPIRAN

GLOSARIUM

- Akrofon** : Akrofon merupakan alat musik yang sumber bunyinya itu berasal dari getaran udara .
- Ansambel** : Memainkan alat musik secara bersama-sama dalam suatu lagu.
- Elektrofon** : Elektrofon merupakan alat musik yang bunyinya itu bersumber pada tegangan listrik.
- Idiofon** : Idiofon merupakan alat musik yang sumber bunyinya itu terletak pada bunyi alat itu sendiri jika dimainkan.
- Kordofon** :Kordofon merupakan alat musik yang sumber bunyinya itu didapatkan dari dawai atau juga tali.
- Membranofon**: Membranofon merupakan alat musik yang mendapatkan sumber bunyi dari kulit atau lapisan sintetis
- Partitur** : Notasi musik dalam bentuk catatan/ tulisan,baik berupa not balok maupun not angka.

KUNCI JAWABAN

KUNCI JAWABAN TUGAS

1. Permainan musik ansambel adalah permainan alat musik secara bersama- sama baik dengan alat musik yang sejenis maupun campuran.
2. Alat musik membranofon merupakan alat musik yang mendapatkan sumber bunyi dari kulit atau lapisan sintetis menyerupai fungsi kulit dalam alat musik. Contoh membranofon ini seperti gendang, rebana dan drum
3. contoh alat musik idiofon adalah Bonang dimainkan dengan cara dipukul, Gong dimainkan dengan cara di pukul dan angklung dimainkan dengan cara di goyangkan.
4. Peserta didik mempraktikkan bermain alat musik kordofon
5. Peserta didik memainkan lagu sesuai dengan kord yang sudah dipelajari secara ansambel.

| No | Aspek yang dinilai | Skor maksimal | Nilai |
|----|----------------------------|---------------|-------|
| 1 | Kemampuan menjelaskan | 30 | |
| 2 | Kemampuan mempraktikkan | 30 | |
| 3 | Kemampuan teknik memainkan | 40 | |
| | Jumlah nilai | 100 | |

KUNCI JAWABAN TES AKHIR MODUL

1. Penilaian Diri

- a. menjawab berdasarkan rubrik

| No. | Pernyataan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----|--|---------------------|--------------|------------|--------|---------------|
| | | Sangat Tidak Setuju | Tidak Setuju | Biasa Saja | Setuju | Sangat Setuju |
| 1 | Saya mampu memainkan satu atau lebih alat musik ritmis secara ansambel | | | | | |
| 2 | Saya mampu memainkan satu atau lebih alat musik melodis secara ansambel | | | | | |
| 3 | Saya mampu memainkan satu atau lebih alat musik harmonis secara ansambel | | | | | |

Nilai Maksimal : 15

Nilai Minimal : 3

Nilai Kalian =

$$\text{Nilai Capaian} = \frac{\text{Skor Hasil Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

- b. Contoh: meningkatkan kekompakan dalam bermain musik ansambel. (Peserta didik menambahkan hal-hal lain sesuai dengan kemampuan dirinya)

2. Tes Praktik

Peserta didik mempraktikkan permainan musik secara ansambel lagu “Indonesia Pusaka”.

Mengisi kemampuan berdasarkan tabel rubrik.

| Deskriptor | Indikator | | | | |
|--|---|---|---|-----------------------------------|--|
| | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 |
| Kemampuan memainkan alat musik melodis | Mampu memainkan sesuai dengan lagu yang diberikan dengan sangat lancar dan melakukan beberapa pengembangan yang harmoni | Mampu memainkan sesuai dengan lagu yang diberikan dengan lancar | Mampu memainkan sesuai dengan lagu yang diberikan namun ada beberapa nada yang perlu dibenahi | Berusaha memainkan dengan bantuan | Tidak menampilkan kemampuan memainkan alat musik melodis |
| Kemampuan memainkan alat musik ritmis | Mampu memainkan sesuai dengan lagu yang diberikan dengan sangat lancar dan melakukan beberapa pengembangan yang harmoni | Mampu memainkan sesuai dengan lagu yang diberikan dengan lancar | Mampu memainkan sesuai dengan lagu yang diberikan namun ada beberapa nada yang perlu dibenahi | Berusaha memainkan dengan bantuan | Tidak menampilkan kemampuan memainkan alat musik ritmis |

| | | | | | |
|---|---|---|---|-----------------------------------|---|
| Kemampuan memainkan alat musik harmonis | Mampu memainkan sesuai dengan lagu yang diberikan dengan sangat lancar tanpa salah dan melakukan beberapa pengembangan yang harmoni | Mampu memainkan sesuai dengan lagu yang diberikan dengan lancar | Mampu memainkan sesuai dengan lagu yang diberikan namun ada beberapa nada yang perlu dibenahi | Berusaha memainkan dengan bantuan | Tidak menampilkan kemampuan memainkan alat musik harmonis |
|---|---|---|---|-----------------------------------|---|

Nilai Maksimal : 30

Nilai Minimal : 6

Nilai Ananda =

$$\text{Nilai Capaian} = \frac{\text{Skor Hasil Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

3. Penilaian Pengetahuan

- Contoh alat musik Kordofon: Gitar dimainkan dengan cara dipetik, Sape dimainkan dengan cara di petik dan Violin dimainkan dengan cara di gesek.
Contoh alat musik Elektrofon: Bass dimainkan dengan cara di petik, gitar listrik dimainkan dengan cara dipetik, dan keyboard dimainkan dengan cara ditekan.
Contoh alat musik Membranofon: Drum dimainkan dengan cara dipukul, Kompang dimainkan dengan cara dipukul, Tamborin dimainkan dengan cara dipukul.
- Peserta didik memberikan tanggapan terhadap keunikan yang mereka amati terhadap permainan musik ansambel di daerah mereka.

4. Penilaian sikap

- Kurang baik, karena bermain musik ansambel mengedepankan kekompakan untuk menghasilkan bunyi yang harmonis antar alat musik.
- Mengingatkan dan mengajak berlatih lebih giat, agar kekompakan kelompok terbentuk dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA



Purnomo, Eko dkk. 2016. *Seni Budaya Kelas VII*. Jakarta: Kemendikbud.

Saptihatmani, Eni dan Syarifudin. 2013. *Buku Kumpulan Modul SMP Terbuka*. Jakarta: Kemendikbud.

<http://pembelajaranmusik.blogspot.com/2012/05/teknik-bermain-recorder.html> (di akses 24 September 2020)

https://id.wikipedia.org/wiki/Alat_musik (di akses 24 September 2020)

<https://id-static.z-dn.net/files/da2/e83a60a16aac52f1a3dfcfd94cd3e65e.png> (di akses 24 September 2020)

<https://qqwu07.blogspot.com/2018/06/chord-lagu-tanah-airku.html> (di akses 24 September 2020)