

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI MUSIK
BAB 4 : BERMAIN ANSAMBEL

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : Seni Musik
Kelas / Fase / Semester : VII / D / Genap
Alokasi Waktu : 16 JP (8 kali pertemuan @ 2 JP)
Tahun Pelajaran : 20... / 20...

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik telah mampu bernyanyi (Bab 1 & 3) dan memainkan setidaknya satu alat musik sederhana (Bab 2). Mereka memiliki pemahaman dasar tentang ritme, melodi, dan membaca notasi sederhana.
- **Minat:** Minat siswa bervariasi; beberapa mungkin lebih percaya diri dalam memainkan instrumen, sementara yang lain mungkin lebih tertarik pada aspek organisasi pertunjukan atau vokal.
- **Latar Belakang:** Beberapa siswa mungkin memiliki pengalaman bermain dalam grup musik di luar sekolah (misalnya, band, angklung, atau drumben), sementara yang lain belum pernah bermain musik secara bersama-sama dalam format ansambel.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Membutuhkan partitur ansambel yang jelas, diagram penataan panggung, dan contoh video pertunjukan ansambel.
 - **Auditori:** Membutuhkan kemampuan untuk mendengarkan bagian musik instrumen lain sambil memainkan bagiannya sendiri, serta mendengarkan arahan dari pemimpin kelompok/guru.
 - **Kinestetik:** Membutuhkan praktik langsung dalam memainkan alat musik secara sinkron, serta terlibat aktif dalam penataan ruang dan perlengkapan untuk pertunjukan.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual:** Memahami definisi ansambel, jenis-jenis ansambel (sejenis, campuran), fungsi alat musik dalam ansambel (melodis, ritmis, harmonis), dan konsep dasar manajemen pertunjukan musik.
 - **Prosedural:** Menerapkan keterampilan bermain musik dalam konteks kelompok, membaca partitur ansambel, berkoordinasi dengan pemain lain, serta merencanakan dan melaksanakan sebuah pertunjukan musik sederhana.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Mengembangkan keterampilan tingkat tinggi seperti manajemen proyek, kepemimpinan, kerja tim, komunikasi interpersonal, dan pemecahan masalah secara kolaboratif.

- **Tingkat Kesulitan:** Tinggi. Bab ini merupakan puncak dari semua keterampilan yang telah dipelajari, menuntut integrasi keterampilan musik individu ke dalam sebuah kerja sama kelompok yang kompleks dan terstruktur.
- **Struktur Materi:** Dimulai dengan praktik bermain musik bersama dalam ansambel, kemudian berkembang menjadi sebuah proyek yang lebih besar, yaitu merencanakan, mempersiapkan, dan melaksanakan sebuah pertunjukan musik di kelas.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Mensyukuri talenta bermusik dan menggunakannya untuk menciptakan keindahan dan kebahagiaan bersama.
 - **Bernalar Kritis:** Mengevaluasi hasil latihan bersama, mengidentifikasi kekurangan, dan mencari solusi untuk meningkatkan kualitas penampilan kelompok.
 - **Kreativitas:** Merancang konsep pertunjukan, membuat dekorasi, dan menampilkan aransemen musik dengan interpretasi yang unik.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Menjadi inti dari seluruh kegiatan, mulai dari latihan musik hingga pembagian tugas dalam kepanitiaan pertunjukan.
 - **Kemandirian:** Setiap siswa dan seksi dalam kepanitiaan bertanggung jawab penuh atas tugas yang diembannya untuk kesuksesan acara bersama.
 - **Kepedulian:** Menunjukkan sikap saling menghargai peran setiap anggota, baik sebagai pemain musik maupun sebagai panitia.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Bekerja sama dalam harmoni untuk menciptakan karya yang indah sebagai bentuk rasa syukur.
- **Kewargaan:** Menampilkan lagu-lagu daerah dan nasional dalam format ansambel untuk memperkuat identitas budaya dan rasa cinta tanah air.
- **Penalaran Kritis:** Menganalisis partitur, mengevaluasi keselarasan permainan, dan membuat keputusan logis dalam perencanaan acara.
- **Kreativitas:** Menghasilkan sebuah acara pertunjukan musik yang utuh, mulai dari konsep, aransemen, hingga eksekusi panggung.
- **Kolaborasi:** Berinteraksi dan bekerja sama secara efektif dalam dua tingkatan: sebagai musisi dalam ansambel dan sebagai anggota dalam tim kepanitiaan.
- **Kemandirian:** Mengelola waktu dan tugas secara individu untuk memastikan kontribusi maksimal pada proyek kelompok.
- **Kesehatan:** Menjaga stamina fisik dan mental selama proses latihan dan persiapan pertunjukan yang intensif.
- **Komunikasi:** Mempraktikkan komunikasi yang jelas dan efektif dalam rapat kepanitiaan dan saat berkoordinasi selama latihan musik.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut:

- **Mengalami (Experiencing)**
Mengenali dan menerapkan unsur-unsur musik berupa nada, irama, dan melodi, dengan alat musik berbasis teknologi yang sesuai dengan kondisi setempat serta mengidentifikasi karakteristik musik dari berbagai genre dan era.
- **Merefleksikan (Reflecting)**
Melakukan umpan balik kemampuan bermain musik, karya musik diri sendiri atau orang lain sesuai dengan genre menggunakan istilah musik yang tepat.
- **Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically)**
Menerapkan seluruh proses berpraktik musik untuk perbaikan dan perkembangan keterampilan bermusik; menyajikan musik sederhana dari daerah setempat dan Nusantara; dan menyajikan karya-karya musik modern Indonesia dengan interpretasi dan ekspresi yang tepat, baik secara individu maupun berkelompok.
- **Menciptakan (Creating)**
Mengenali dan menghasilkan lagu sederhana dengan mengembangkan irama dan melodi menggunakan berbagai alat musik.
- **Berdampak (Impacting)**
Menunjukkan minat, empati, dan kepedulian terhadap isu-isu di lingkungan sekitar melalui kegiatan bermusik.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Manajemen & Ekonomi:** Mempelajari dasar-dasar perencanaan, pengorganisasian, dan pengelolaan sumber daya (waktu, tenaga, peralatan) dalam sebuah proyek.
- **Seni Rupa:** Merancang dan membuat dekorasi panggung serta materi publikasi (poster) untuk pertunjukan musik.
- **Bahasa Indonesia:** Menyusun proposal kegiatan, teks untuk pembawa acara (MC), dan laporan evaluasi kegiatan.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Menggunakan perangkat digital untuk dokumentasi (foto dan video), membuat musik pengiring, dan publikasi acara.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. **Pertemuan 1-2:** Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis ansambel dan memainkan sebuah lagu sederhana secara bersama-sama dalam format ansambel campuran. (2 JP)
2. **Pertemuan 3-4:** Peserta didik mampu menerapkan dinamika dan ekspresi dalam permainan ansambel serta meningkatkan kekompakan dan keselarasan. (2 JP)
3. **Pertemuan 5-6:** Peserta didik mampu memahami tahapan persiapan sebuah pertunjukan musik dan membentuk kepanitiaan untuk merancang proyek "Pertunjukan Musik Kelas". (2 JP)
4. **Pertemuan 7-8:** Peserta didik mampu berkolaborasi untuk melaksanakan gladi bersih dan menampilkan hasil proyek pertunjukan musik kelas secara terstruktur. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Proyek utama bab ini adalah "**Ayo Tampil: Menggelar Pentas Musik Kelas**". Seluruh kegiatan, mulai dari latihan musik hingga perencanaan, diarahkan untuk menyukseskan sebuah acara pertunjukan musik mini yang diorganisir sepenuhnya oleh siswa di dalam kelas.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*).
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Siswa berlatih dengan kesadaran penuh akan perannya dalam ansambel dan kepanitiaan, mendengarkan masukan, dan fokus pada detail untuk mencapai hasil terbaik.
 - **Meaningful Learning:** Siswa merasakan pengalaman nyata mengelola sebuah acara dari awal hingga akhir, memahami bahwa setiap peran memiliki kontribusi penting untuk kesuksesan bersama.
 - **Joyful Learning:** Merasakan kebanggaan, kegembiraan, dan kepuasan saat acara pertunjukan yang mereka organisir sendiri berjalan dengan sukses dan mendapat apresiasi dari teman-temannya.
- **Metode Pembelajaran:** Kerja Kelompok, Simulasi, Proyek, Presentasi.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Siswa dapat memilih lagu dengan tingkat kesulitan yang berbeda untuk ditampilkan. Partitur disesuaikan dengan kemampuan instrumen yang beragam.
 - **Diferensiasi Proses:** Siswa dapat memilih peran sesuai minat dan bakatnya, baik sebagai pemain musik (memilih instrumen yang dikuasai) maupun sebagai panitia (memilih seksi yang diminati seperti acara, dekorasi, atau dokumentasi).
 - **Diferensiasi Produk:** Produk akhir adalah sebuah acara pertunjukan yang utuh, namun bentuk laporannya bisa bervariasi (proposal tertulis, presentasi digital, atau video dokumenter "behind the scenes").

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Mengundang kepala sekolah, guru lain, atau siswa dari kelas lain sebagai penonton untuk memberikan suasana pertunjukan yang lebih nyata dan apresiatif.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Orang tua siswa dapat dilibatkan sebagai sumber daya untuk membantu pengadaan properti sederhana atau sebagai audiens.
- **Mitra Digital:** Memanfaatkan platform *streaming* sederhana (seperti Instagram Live) untuk menyiarkan pertunjukan kepada audiens yang lebih luas di lingkungan sekolah.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:** Menata ruang kelas menjadi sebuah "panggung pertunjukan" sederhana dengan area penampil dan area penonton.
- **Ruang Virtual:** Menggunakan Google Docs atau platform kolaboratif lainnya untuk menyusun proposal dan *rundown* acara secara bersama-sama oleh panitia.
- **Budaya Belajar:** Membangun budaya profesionalitas, tanggung jawab, dan saling

percaya. Menekankan bahwa kesuksesan pertunjukan adalah hasil kerja keras seluruh kelas, bukan individu.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** YouTube sebagai sumber inspirasi untuk konsep acara, desain panggung, dan aransemen lagu.
- **Forum Diskusi Daring:** Grup WhatsApp per seksi panitia untuk koordinasi tugas yang lebih efektif dan efisien.
- **Penilaian Daring:** Mengumpulkan produk digital seperti proposal, desain poster, dan video dokumentasi melalui Google Classroom.
- **Media Presentasi Digital:** Panitia menggunakan Google Slides untuk mempresentasikan rencana pertunjukan kepada guru dan seluruh kelas.
- **Media Publikasi Digital:** Seksi dokumentasi dan publikasi membuat poster digital sederhana yang disebar di media sosial sekolah untuk mengumumkan acara.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : AYO BERMAIN MUSIK BERSAMA

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
 - **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
 - **Apersepsi (Joyful):** Guru menampilkan video ansambel musik yang unik dan energik (misalnya, menggunakan alat musik dari barang bekas atau ansambel perkusi).
 - **Motivasi:** Guru bertanya, "Apa yang membuat penampilan mereka seru dan kompak?". Jawaban diarahkan pada konsep "bermain bersama" atau ansambel.
- **KEGIATAN INTI (50 MENIT)**
 - **Eksplorasi Konsep (Meaningful):** Guru menjelaskan apa itu ansambel, serta perbedaan ansambel sejenis dan campuran. Siswa mengidentifikasi jenis ansambel dari video yang ditayangkan.
 - **Pembentukan Kelompok:** Siswa membentuk kelompok-kelompok kecil berdasarkan instrumen yang mereka kuasai (vokal, pianika, rekorder, perkusi tubuh/gelas).
 - **Latihan Lagu Sederhana:** Guru membagikan partitur lagu "Yamko Rambe Yamko" yang sudah diaransemen sederhana untuk ansambel campuran.
 - **Latihan per Bagian:** Setiap kelompok instrumen berlatih bagiannya masing-masing.
 - **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Partitur memiliki tingkat kesulitan yang berbeda: perkusi memainkan ritme dasar, pianika memainkan akor sederhana, rekorder dan vokal memainkan melodi utama.
- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**
 - **Refleksi:** "Apa tantangan terbesar saat mencoba memainkan musik bersama teman-teman?".
 - **Rangkuman:** Guru merangkum konsep ansambel dan pentingnya mendengarkan satu sama lain.
 - **Tindak Lanjut:** Siswa diminta untuk terus berlatih bagiannya masing-masing.

- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : PEMANTAPAN ANSAMBEL

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Pemanasan:** Setiap kelompok instrumen melakukan pemanasan singkat secara terpisah.

- **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**

- **Latihan Gabungan (Mindful & Kolaborasi):** Seluruh kelompok mencoba memainkan lagu "Yamko Rambe Yamko" secara bersama-sama. Guru bertindak sebagai dirigen.
- **Fokus pada Kekompakan:** Latihan diulang beberapa kali dengan fokus pada tempo yang stabil dan memulai serta berhenti secara bersamaan.
- **Pengenalan Dinamika:** Guru memperkenalkan konsep dinamika (keras-lembut) dalam konteks ansambel dan memberikan aba-aba sederhana.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru memberikan perhatian lebih pada seksi yang kesulitan menjaga tempo atau intonasi.

- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**

- **Penampilan Latihan:** Seluruh kelas menampilkan hasil latihan lagu "Yamko Rambe Yamko" secara utuh.
- **Refleksi:** "Apa yang membuat penampilan kita terdengar lebih baik di akhir latihan dibandingkan di awal?".
- **Tindak Lanjut:** Guru mengumumkan bahwa pada pertemuan berikutnya, siswa akan merencanakan pertunjukan mereka sendiri.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MERANCANG PERGELARAN MUSIK KELAS

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Motivasi (Meaningful):** Guru menyatakan, "Kalian sudah bisa bermain musik bersama dengan hebat. Sekarang, bagaimana kalau kita membuat pertunjukan sendiri untuk ditampilkan?".

- **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**

- **Penjelasan Proyek:** Guru menjelaskan konsep dan tahapan "Pergelaran Musik Kelas", mulai dari perencanaan hingga evaluasi.
- **Pembentukan Panitia:** Siswa secara demokratis membentuk sebuah struktur kepanitiaan sederhana: Ketua, Sekretaris, Bendahara (opsional), dan seksi-seksi (Acara, Perlengkapan & Dekorasi, Dokumentasi).
- **Diskusi Kelompok Panitia (Kolaborasi):** Siswa berkumpul sesuai seksinya masing-masing untuk pertama kalinya. Guru memberikan panduan tugas untuk setiap seksi.
 - **Seksi Acara:** Mulai menyusun *rundown* dan memilih MC.

- Seksi Perlengkapan: Mendata alat musik dan properti yang dibutuhkan.
 - Seksi Dekorasi: Brainstorming tema dekorasi panggung.
 - Seksi Dokumentasi: Merencanakan cara mengambil foto/video.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Siswa memilih seksi berdasarkan minat dan keterampilan non-musiknya.
- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**
 - **Presentasi Awal:** Setiap seksi melaporkan hasil diskusi awalnya.
 - **Refleksi:** "Menurut kalian, seksi mana yang tugasnya paling menantang? Mengapa?"
 - **Tindak Lanjut:** Panitia diminta untuk mulai menyusun proposal sederhana. Kelompok musik diminta memilih satu lagu final untuk ditampilkan.
 - **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4-6 (6 JP : 240 MENIT)

Topik : PERSIAPAN INTENSIF: LATIHAN MUSIK DAN KERJA PANITIA

- **KEGIATAN PEMBELAJARAN:** Pertemuan ini bersifat fleksibel dan berbasis proyek. Waktu kelas dibagi dua:
 - **Sesi Latihan Ansambel (Mindful):** Kelompok-kelompok musik berlatih lagu pilihan mereka dengan bimbingan guru. Fokus pada pemantapan aransemen, dinamika, dan ekspresi.
 - **Sesi Kerja Panitia (Kolaborasi):** Panitia melanjutkan tugasnya.
 - Menyelesaikan proposal dan *rundown* acara.
 - Membuat poster digital sederhana.
 - Mulai membuat properti dekorasi.
 - Mengatur tata letak ruang kelas untuk pertunjukan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru bertindak sebagai konsultan proyek, berpindah dari kelompok musik ke kelompok panitia, memberikan masukan, dan membantu memecahkan masalah.
- **Target:** Di akhir pertemuan ke-6, proposal, *rundown*, dan konsep dekorasi sudah final. Kelompok musik sudah menguasai lagu yang akan ditampilkan.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : GLADI BERSIH

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
 - **Pembukaan:** Salam, doa, dan *briefing* singkat dari Ketua Panitia dan Guru.
- **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**
 - **Penataan Ruang:** Seksi perlengkapan dan dekorasi menata ruang kelas sesuai rencana.
 - **Simulasi Acara (Meaningful):** Seluruh acara dijalankan sesuai *rundown*, dipandu oleh MC. Setiap kelompok ansambel tampil satu per satu. Seksi dokumentasi berlatih mengambil gambar.
 - **Evaluasi Gladi Bersih:** Setelah simulasi selesai, seluruh kelas (pemain dan panitia) berkumpul untuk evaluasi. Apa yang sudah berjalan baik? Apa yang perlu diperbaiki

untuk penampilan besok (misalnya, transisi antar penampil, posisi di panggung, dll.)?

- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**

- **Rangkuman Final:** Guru dan Ketua Panitia memberikan rangkuman final dan semangat untuk acara puncak.
- **Pemberesan:** Seluruh siswa bekerja sama membereskan kembali ruang kelas.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : PELAKSANAAN DAN EVALUASI PERGELARAN

- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Persiapan Akhir:** Panitia menyiapkan ruang dan perlengkapan 15 menit sebelum acara dimulai. Audiens (jika ada) dipersilakan masuk.
- **Pergelaran Musik Kelas (Joyful):** Acara dilaksanakan sesuai *rundown*. MC memandu acara, setiap kelompok ansambel tampil, dan seksi dokumentasi bekerja. Guru bertindak sebagai penonton dan penilai.
- **Penutupan Acara:** Setelah semua tampil, MC menutup acara, diakhiri dengan tepuk tangan meriah dari seluruh kelas.

- **KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)**

- **Pemberesan dan Evaluasi Cepat:** Siswa bergotong royong mengembalikan ruang kelas seperti semula.
- **Refleksi Proyek:** Guru memimpin refleksi singkat. "Apa perasaan kalian setelah berhasil membuat pertunjukan sendiri? Pelajaran apa yang paling berharga dari proyek ini?"
- **Apresiasi:** Guru memberikan apresiasi setinggi-tingginya kepada seluruh siswa atas kerja keras, kolaborasi, dan tanggung jawab mereka.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru bertanya, "Siapa yang pernah menonton konser musik? Apa saja yang kalian lihat selain para pemain musik di panggung?"

ASESMEN FORMATIF

- **Observasi:** Guru mengamati keaktifan siswa dalam latihan ansambel dan diskusi kepanitiaan menggunakan lembar ceklis.
- **Produk (Proses):** Menilai draf proposal dan *rundown* yang dibuat oleh panitia, memberikan masukan untuk perbaikan.
- **Presentasi:** Panitia mempresentasikan rencana pertunjukan mereka di depan kelas.

ASESMEN SUMATIF

- **Praktik (Kinerja):**
 - **Penampilan Ansambel:** Penilaian penampilan setiap kelompok musik saat pertunjukan. Kriteria: kekompakan, ketepatan nada & ritme, ekspresi.
- **Produk (Proyek):**
 - **Kinerja Kepanitiaan:** Penilaian terhadap kinerja setiap seksi panitia berdasarkan

keterlaksanaan tugas dan kelancaran acara secara keseluruhan.

- **Laporan Proyek:** Proposal final dan laporan evaluasi singkat yang disusun oleh sekretaris dan ketua panitia.

- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konsep.

Contoh Tes Tertulis :

Soal Pilihan Ganda

1. Penyajian musik yang menggunakan beberapa jenis alat musik yang berbeda, seperti pianika, rekorder, dan gitar secara bersama-sama disebut...
 - a. Ansambel sejenis
 - b. Ansambel campuran
 - c. Orkestra
 - d. Vokal grup
2. Dalam sebuah ansambel, alat musik seperti drum atau tamborin berfungsi sebagai...
 - a. Ansambel melodis
 - b. Ansambel harmonis
 - c. Ansambel ritmis
 - d. Ansambel vokal
3. Seksi dalam kepanitiaan yang bertugas menyusun urutan acara dan memandu jalannya pertunjukan adalah...
 - a. Seksi Dekorasi
 - b. Seksi Dokumentasi
 - c. Seksi Acara
 - d. Seksi Perlengkapan
4. Kegiatan latihan terakhir sebelum sebuah pertunjukan yang mensimulasikan seluruh jalannya acara disebut...
 - a. Pemanasan
 - b. Gladi bersih
 - c. Evaluasi
 - d. Rapat panitia
5. Sumber bunyi alat musik angklung berasal dari getaran badan alat musik itu sendiri, sehingga digolongkan sebagai...
 - a. Aerophone
 - b. Chordophone
 - c. Membranophone
 - d. Idiophone

Soal Esai

1. Sebutkan dan jelaskan tugas dari 3 (tiga) seksi yang penting dalam sebuah kepanitiaan pertunjukan musik!
2. Menurutmu, mengapa sebuah pertunjukan musik perlu direncanakan dengan matang? Jelaskan apa yang mungkin terjadi jika sebuah pertunjukan tidak memiliki perencanaan yang baik!

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.