

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI MUSIK
BAB 3 : PENYAJIAN MUSIK

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : Seni Musik
Kelas / Fase / Semester : IX / D / Ganjil
Alokasi Waktu : 12 JP (6 kali pertemuan @ 2 JP)
Tahun Pelajaran : 20... / 20...

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik telah memiliki pemahaman dasar tentang melodi dan ritme dari bab sebelumnya. Beberapa peserta didik mungkin sudah memiliki pengalaman awal memainkan alat musik sederhana seperti rekorder atau pianika di jenjang kelas sebelumnya.
- **Minat:** Peserta didik memiliki minat yang tinggi untuk mencoba memainkan alat musik, terutama yang populer seperti gitar, dan merasakan pengalaman bermain musik bersama dalam sebuah grup atau ansambel.
- **Latar Belakang:** Latar belakang peserta didik bervariasi; beberapa mungkin memiliki akses ke alat musik di rumah dan telah belajar secara otodidak, sementara yang lain mungkin belum pernah memegang alat musik sama sekali.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Membutuhkan diagram bagian-bagian alat musik, bagan penjarian (*fingering chart*), dan video tutorial cara memainkan alat musik.
 - **Auditori:** Membutuhkan contoh audio dari setiap alat musik, baik dimainkan secara solo maupun dalam konteks ansambel.
 - **Kinestetik:** Sangat membutuhkan praktik langsung dan berulang (*drill*) untuk melatih koordinasi motorik dalam memainkan alat musik.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Konseptual:** Memahami konsep ansambel musik (sejenis dan campuran), fungsi alat musik melodis, harmonis, dan ritmis dalam sebuah sajian musik.
 - **Prosedural:** Mampu memainkan melodi sederhana pada rekorder dan pianika, memainkan akor dasar pada gitar, memainkan pola ritmis sederhana pada perkusi, dan berkolaborasi untuk menyajikan sebuah lagu secara berkelompok.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Mengembangkan keterampilan non-akademis seperti kerja sama tim, disiplin dalam berlatih, manajemen waktu, dan rasa percaya diri untuk tampil. Keterampilan ini sangat berguna dalam berbagai aspek kehidupan sosial.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang hingga Tinggi. Materi ini menuntut keterampilan psikomotorik yang perlu dilatih secara konsisten dan kemampuan untuk berkolaborasi

secara efektif dengan orang lain.

- **Struktur Materi:** Materi disusun dari pengenalan dan latihan keterampilan individu pada beberapa alat musik, kemudian digabungkan dalam sebuah proyek kolaboratif, yaitu penyajian musik ansambel sederhana.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menghargai keindahan harmoni sebagai cerminan keteraturan ciptaan Tuhan.
 - **Bernalar Kritis:** Menentukan pembagian peran dan aransemen yang paling sesuai untuk lagu yang dipilih oleh kelompok.
 - **Kreativitas:** Menciptakan aransemen sederhana yang unik untuk lagu yang akan disajikan.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama secara intensif dalam kelompok, saling mendengarkan, dan menyesuaikan permainan masing-masing untuk mencapai keselarasan.
 - **Kemandirian:** Bertanggung jawab untuk melatih bagiannya masing-masing di luar latihan kelompok.
 - **Kepedulian:** Saling membantu teman dalam kelompok yang mengalami kesulitan dalam memainkan bagiannya.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menghayati proses menciptakan keindahan melalui kerja sama, sebagai bentuk rasa syukur.
- **Kewargaan:** Memainkan lagu-lagu daerah atau nasional dalam format ansambel untuk memperkuat rasa cinta pada budaya Indonesia.
- **Penalaran Kritis:** Menganalisis sebuah lagu untuk dipecah menjadi bagian-bagian (melodi, harmoni, ritme) dan menyusunnya kembali dalam sebuah aransemen kelompok.
- **Kreativitas:** Menghasilkan sebuah sajian musik yang merupakan interpretasi orisinal dari kelompok terhadap sebuah lagu yang sudah ada.
- **Kolaborasi:** Dimensi ini menjadi inti dari bab ini, di mana keberhasilan proyek sangat bergantung pada kemampuan setiap anggota untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan saling mendukung.
- **Kemandirian:** Menunjukkan inisiatif dan tanggung jawab dalam menguasai keterampilan memainkan alat musik yang menjadi perannya dalam kelompok.
- **Kesehatan:** Menjaga postur tubuh yang benar saat memainkan alat musik untuk menghindari cedera dan memaksimalkan performa.
- **Komunikasi:** Belajar berkomunikasi secara efektif dalam kelompok untuk menyatukan ide dan menyelaraskan permainan 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

- **Matematika:** Memahami konsep ketukan, birama, dan pembagian nilai not sebagai dasar permainan ritmis yang akurat.
- **Fisika:** Memahami bagaimana sumber bunyi yang berbeda (tiupan, petikan, pukulan) menghasilkan suara dengan timbre yang khas.
- **Sosiologi:** Mempelajari dinamika kelompok, kepemimpinan, dan kerja sama tim dalam konteks ansambel musik.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu memainkan melodi sederhana pada alat musik rekorder dengan menggunakan teknik penjarian dan pernapasan yang benar. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu memainkan melodi sederhana pada alat musik pianika dengan menggunakan teknik penjarian yang benar. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu memainkan progresi akor dasar (misalnya C-G-Am-F) pada alat musik gitar menggunakan pola *strumming* sederhana. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu memainkan pola ritmis sederhana menggunakan alat perkusi (atau *body percussion*) dan mulai membentuk kelompok ansambel. (2 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu berkolaborasi dalam kelompok untuk membuat aransemen sederhana sebuah lagu, membagi peran alat musik (melodi, harmoni, ritme). (2 JP)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu menyajikan sebuah lagu secara berkelompok dalam

format ansambel musik sederhana. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Menganransemen dan menyajikan *jingle* sekolah, lagu populer saat ini, atau lagu daerah asal mayoritas siswa dalam format ansambel untuk ditampilkan pada acara pentas seni atau perpisahan sekolah.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning* (Proyek akhirnya adalah pertunjukan ansambel).
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Peserta didik berlatih fokus memainkan perannya sambil secara sadar mendengarkan permainan teman-temannya untuk menjaga keselarasan tempo dan harmoni.
 - **Meaningful Learning:** Kelompok memilih lagu yang memiliki makna khusus bagi mereka, sehingga proses latihan dan penampilan menjadi lebih personal dan mendalam.
 - **Joyful Learning:** Menikmati proses eksplorasi bunyi dan keseruan menciptakan musik bersama teman-teman, yang berpuncak pada kepuasan saat berhasil tampil kompak.
- **Metode Pembelajaran:** Demonstrasi, Latihan Terbimbing (*Drill*), Kerja Kelompok, Praktik, Penampilan (*Performance*).
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Diferensiasi Konten:** Memberikan pilihan lagu dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Memberikan pilihan peran/alat musik sesuai minat dan kemampuan (misalnya, siswa yang kesulitan dengan melodi bisa fokus pada perkusi).
 - **Diferensiasi Proses:** Membentuk kelompok secara heterogen agar bisa saling mengajari (*tutor sebaya*). Guru memberikan bimbingan yang berbeda-beda sesuai kebutuhan setiap kelompok.
 - **Diferensiasi Produk:** Kompleksitas aransemen dan sajian musik disesuaikan dengan kemampuan kelompok. Penilaian lebih menekankan pada proses kolaborasi dan kemajuan, bukan hanya kesempurnaan teknis.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Memanfaatkan studio musik sekolah (jika ada) atau berkolaborasi dengan ekstrakurikuler band untuk meminjam alat.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Menonton pertunjukan grup musik lokal (akustik, band) untuk mendapatkan inspirasi aransemen dan penampilan panggung.
- **Mitra Digital:** Menggunakan aplikasi seperti *Ultimate Guitar* untuk mencari akor lagu atau YouTube untuk melihat tutorial dan contoh aransemen ansambel.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Menata ruang kelas agar cukup luas untuk latihan per kelompok tanpa saling mengganggu.

- Menyediakan alat musik yang dibutuhkan (rekorder, pianika, gitar, perkusi sederhana).
- Memasang papan tulis atau *whiteboard* untuk menuliskan progresi akor atau struktur lagu.
- **Ruang Virtual:**
 - Membagikan materi (partitur, video tutorial) melalui *Google Classroom*.
 - Kelompok dapat menggunakan aplikasi perekam suara di gawai untuk merekam progres latihan mereka dan mengevaluasinya.
- **Budaya Belajar:**
 - Membangun budaya saling menghargai peran setiap anggota dalam ansambel.
 - Menciptakan suasana latihan yang serius tapi santai, di mana setiap anggota berani memberikan masukan konstruktif.
 - Menekankan bahwa dalam ansambel, keberhasilan adalah milik bersama.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** YouTube (untuk tutorial alat musik dan referensi aransemen), Spotify (untuk mendengarkan lagu yang akan diaransemen).
- **Forum Diskusi Daring:** Grup WhatsApp per kelompok untuk koordinasi jadwal latihan mandiri.
- **Penilaian Daring:** Mengumpulkan video rekaman latihan kelompok sebagai bagian dari asesmen formatif.
- **Media Presentasi Digital:** Tidak relevan untuk bab ini.
- **Media Publikasi Digital:** Video penampilan akhir kelompok dapat diunggah ke media sosial sekolah sebagai bentuk apresiasi.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Bermain Alat Musik Rekorder

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi:** Guru bertanya, "Siapa yang pernah melihat atau mendengar suara seruling? Hari ini kita akan belajar memainkan saudaranya, yaitu rekorder."
- **Motivasi (Joyful):** Guru memainkan sebuah melodi yang dikenal siswa (misal: lagu tema film) menggunakan rekorder.
- **Pemberian Acuan:** Menyampaikan tujuan pembelajaran: mampu memainkan melodi sederhana di rekorder.

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Mengamati:** Guru menunjukkan bagian-bagian rekorder dan cara memegangnya dengan benar (tangan kiri di atas).
- **Mencoba (Kinestetik):**
 - Peserta didik berlatih meniup rekorder dengan tiupan yang lembut ("tu...") untuk menghasilkan suara yang baik.
 - Guru mendemonstrasikan penjarian nada-nada dasar (misal: G, A, B, C') satu per satu, dan peserta didik menirukan.
 - Peserta didik berlatih memainkan lagu sederhana yang hanya menggunakan 3-4 nada

tersebut (misal: "Mary Had a Little Lamb" atau penggalan "Suwe Ora Jamu").

- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**

- **Proses:** Siswa yang cepat menangkap bisa mencoba nada-nada lain. Guru memberikan bimbingan individual kepada siswa yang kesulitan menutup lubang dengan rapat.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Apa bagian tersulit dari memainkan rekorder hari ini?"
- **Rangkuman:** Guru mengulas kembali posisi tangan dan penjarian nada-nada kunci.
- **Tindak Lanjut:** Menugaskan siswa untuk berlatih penjarian di rumah (bisa tanpa ditiup).
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Bermain Alat Musik Pianika

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi & Apersepsi:** Salam, doa. Mengulas singkat tentang rekorder. "Hari ini kita akan beralih ke alat musik tiup lainnya yang menggunakan tuts seperti piano."
- **Motivasi:** Guru memainkan melodi lagu populer yang energik menggunakan pianika.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Mengamati:** Guru menjelaskan bagian-bagian pianika dan cara memegangnya.
- **Mencoba (Kinestetik):**
 - Peserta didik berlatih meniup sambil menekan tuts untuk merasakan hubungan antara tiupan dan bunyi.
 - Guru memperkenalkan sistem penomoran jari (1=jempol, dst.) dan mendemonstrasikan latihan penjarian tangga nada C mayor.
 - Peserta didik berlatih memainkan lagu sederhana (misal: "Twinkle Twinkle Little Star" atau "Indonesia Pusaka") menggunakan penjarian yang benar.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Siswa yang sudah lancar bisa mencoba memainkan lagu dengan tempo lebih cepat. Siswa yang kesulitan koordinasi fokus pada latihan penjarian tanpa harus memainkan lagu utuh.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Menurut kalian, lebih mudah memainkan rekorder atau pianika? Mengapa?"
- **Rangkuman:** Guru menekankan pentingnya penjarian yang benar untuk kelancaran bermain.
- **Tindak Lanjut:** Siswa berlatih melancarkan satu lagu sederhana di pianika.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Bermain Alat Musik Gitar (Akor Dasar)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi & Apersepsi:** Salam, doa. "Siapa di sini yang bercita-cita bisa bermain gitar?"
- **Motivasi:** Guru memainkan sebuah lagu populer dengan 4 akor sederhana (misal: C-G-Am-F) sambil bernyanyi.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Mengamati:** Guru menunjukkan cara memegang gitar dan posisi jari tangan kiri dan kanan. Guru menampilkan diagram akor C, G, Am, dan F.
- **Mencoba (Kinestetik & Mindful):**
 - Peserta didik berlatih menekan akor C, memastikan semua senar yang ditekan berbunyi jernih. Latihan dilakukan satu akor per satu akor.
 - Setelah bisa menekan beberapa akor, peserta didik berlatih perpindahan antar akor (misal: C ke G).
 - Guru memperkenalkan pola *strumming* sederhana (misal: Bawah-Bawah-Atas-Atas-Bawah-Atas).
 - Peserta didik mencoba memainkan progresi akor C-G-Am-F dengan pola *strumming* tersebut.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Siswa yang kesulitan menekan akor F balok bisa menggunakan versi yang lebih mudah. Siswa yang sudah bisa bisa mencoba pola *strumming* yang lebih bervariasi.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Akor mana yang paling sulit ditekan? Perpindahan antar akor mana yang paling menantang?"
- **Rangkuman:** Guru memberikan tips agar jari tidak sakit dan perpindahan akor lebih mulus.
- **Tindak Lanjut:** Siswa berlatih melancarkan progresi 4 akor dasar di rumah.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Bermain Perkusi dan Pembentukan Kelompok

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi & Apersepsi:** Salam, doa. Mengulas 3 alat musik yang sudah dipelajari. "Sebuah lagu butuh melodi dan harmoni, tapi juga butuh 'detak jantung'. Itulah fungsi perkusi."
- **Motivasi (Joyful):** Guru mengajak seluruh kelas melakukan *body percussion* sederhana, menirukan pola ritmis yang diberikan.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Mencoba (Kinestetik):**
 - Guru mendemonstrasikan pola ritmis dasar (*single stroke*) pada alat perkusi sederhana (misal: jimbe, kahon, atau bahkan ember).
 - Peserta didik menirukan pola ritmis tersebut menggunakan tepuk tangan, tepuk paha, atau alat perkusi yang tersedia.
- **Mengomunikasikan (Meaningful):**
 - Guru menjelaskan konsep ansambel dan peran setiap jenis alat musik.
 - Peserta didik membentuk kelompok (4-6 orang).
 - Setiap kelompok berdiskusi untuk memilih satu lagu sederhana (disarankan yang menggunakan akor dasar yang sudah dipelajari) dan menentukan pembagian peran: siapa yang memainkan melodi (rekorder/pianika), harmoni (gitar), dan ritme (perkusi).

- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**

- **Proses:** Guru memfasilitasi pembentukan kelompok, memastikan setiap kelompok memiliki variasi alat musik. Siswa diberi kebebasan memilih peran sesuai minatnya.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Setiap kelompok menyampaikan lagu yang dipilih dan pembagian perannya.
- **Rangkuman:** Guru menekankan pentingnya komitmen pada peran masing-masing.
- **Tindak Lanjut:** Tugas kelompok: setiap anggota mulai berlatih bagiannya masing-masing untuk lagu yang telah dipilih.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Latihan Ansambel Kelompok

KEGIATAN PENDAHULUAN (5 MENIT)

- **Orientasi & Apersepsi:** Salam, doa. "Hari ini adalah hari latihan bersama. Kunci utama adalah: saling mendengarkan!"

KEGIATAN INTI (65 MENIT)

- **Mengomunikasikan (Kolaborasi):**
 - Setiap kelompok mencari tempatnya masing-masing di dalam kelas.
 - Mereka mulai berlatih menggabungkan permainan masing-masing sesuai lagu yang dipilih.
 - Fokus latihan: menjaga tempo bersama-sama. Pemain perkusi bertugas sebagai penjaga tempo.
 - Guru berkeliling ke setiap kelompok, memberikan bimbingan, masukan, dan solusi jika ada kesulitan (misalnya, melodi tidak pas dengan akor, atau ritme tidak kompak).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Kelompok yang sudah kompak bisa mencoba menambahkan variasi sederhana (misal: intro atau *ending*). Kelompok yang masih kesulitan fokus untuk bisa memainkan lagu dari awal sampai akhir secara bersamaan tanpa berhenti.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Apa kesulitan terbesar saat menggabungkan semua alat musik?"
- **Rangkuman:** Guru memberikan tips umum tentang cara memulai lagu bersama dan menjaga kekompakan.
- **Tindak Lanjut:** Latihan terakhir di rumah sebelum penampilan minggu depan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Penyajian Musik Ansambel (Asesmen Sumatif)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa. Guru memberikan kata-kata penyemangat untuk semua kelompok.
- **Pemberian Acuan:** Guru menjelaskan urutan penampilan dan aspek yang akan dinilai (kekompakan, kesesuaian peran, kreativitas sederhana, dan ekspresi).

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Mengomunikasikan (Performance):**
 - Setiap kelompok tampil secara bergiliran menyajikan lagu pilihan mereka.
 - Kelompok lain yang sedang tidak tampil menjadi audiens yang apresiatif.
- **Apresiasi (Joyful & Meaningful):** Setelah setiap penampilan, seluruh kelas memberikan tepuk tangan. Guru memberikan umpan balik yang positif dan membangun.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Bagaimana perasaan kalian setelah berhasil tampil bersama sebagai satu tim?"
- **Rangkuman:** Guru mengapresiasi kerja keras dan proses belajar semua kelompok, menekankan bahwa pengalaman bermain musik bersama lebih berharga daripada kesempurnaan teknis.
- **Tindak Lanjut:** -
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru bertanya, "Siapa yang sudah pernah mencoba memainkan alat musik? Alat musik apa?"
- **Kuis Singkat:** Menunjukkan gambar rekorder, pianika, dan gitar, lalu meminta siswa menamainya.

ASESMEN FORMATIF

- **Observasi:** Guru mengamati dan menilai keterampilan dasar siswa saat sesi latihan individu (pertemuan 1-3) menggunakan checklist (misal: postur, posisi jari, kualitas suara/bunyi).
- **Diskusi Kelompok:** Mengamati proses diskusi kelompok saat pembagian peran dan aransemen (pertemuan 4-5).
- **Produk (Proses):**
 - Kemampuan memainkan tangga nada sederhana (rekorder/pianika).
 - Kemampuan memainkan progresi 4 akor (gitar).
 - Draf aransemen sederhana dari kelompok.

ASESMEN SUMATIF

- **Praktik (Kinerja):**
 - **Penampilan Ansambel Kelompok:** Penilaian utama bab ini, dilakukan pada pertemuan ke-6. Rubrik penilaian mencakup:
 - **Kekompakan:** Kemampuan bermain bersama dengan tempo yang stabil.
 - **Keterampilan Individual:** Ketepatan nada/akor/ritme sesuai perannya.
 - **Kerja Sama:** Interaksi dan komunikasi non-verbal antar anggota saat tampil.
 - **Ekspresi dan Penyajian:** Menunjukkan antusiasme dan keseriusan saat tampil.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual.

Contoh Tes Tertulis :

A. Pilihan Ganda

1. Dalam permainan rekorder, tangan yang seharusnya berada di posisi atas adalah...
 - a. Tangan kanan
 - b. Tangan kiri
 - c. Tangan yang lebih dominan

- d. Bebas, boleh kanan atau kiri
- 2. Alat musik yang sumber bunyinya berasal dari tiupan dan memiliki tuts berwarna hitam putih seperti piano adalah...
 - a. Rekorder
 - b. Gitar
 - c. Pianika
 - d. Jimbe
- 3. Dalam sebuah grup musik atau ansambel, alat musik seperti gitar yang memainkan akor berfungsi sebagai...
 - a. Melodi utama
 - b. Penjaga tempo
 - c. Iringan harmonis
 - d. Instrumen ritmis
- 4. Sebuah kelompok musik yang terdiri dari rekorder, gitar, dan karon memainkan lagu bersama-sama. Bentuk penyajian musik ini disebut...
 - a. Ansambel sejenis
 - b. Paduan suara
 - c. Orkestra
 - d. Ansambel campuran
- 5. Kunci utama keberhasilan dalam permainan musik ansambel adalah...
 - a. Setiap pemain memainkan bagiannya sekeras mungkin
 - b. Saling mendengarkan satu sama lain untuk menjaga kekompakan
 - c. Memainkan alat musik yang paling mahal
 - d. Semua pemain memainkan melodi yang sama persis

B. Esai

- 1. Jelaskan peran atau fungsi dari masing-masing alat musik berikut dalam sebuah ansambel sederhana: Pianika, Gitar, dan Perkusi (misalnya Jimbe)!
- 2. Ceritakan pengalamanmu saat berlatih dalam kelompok untuk persiapan penampilan ansambel. Apa tantangan terbesar yang kelompokmu hadapi dan bagaimana kalian mengatasinya?

Mengetahui,
Kepala Sekolah

....., 20..
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.