



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DASAR
DAN MENENGAH
2025

Panduan Guru

SENI MUSIK

Edisi Revisi

DJ. Dimas Phetorant
Dede Kurniawan

SD/MI KELAS III

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Dilindungi Undang-Undang

Penafian: Buku ini disiapkan oleh pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku. kemendikdasmen.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Panduan Guru Seni Musik untuk SD/MI Kelas III (Edisi Revisi)**Penulis**

DJ. Dimas Phetorant
Dede Kurniawan

Penelaah

Heni Kusumawati
Jubing Kristianto

Penyelia/Penyelarar

Supriyatno
Maharani Prananingrum
Sofia Nida Khoerunnisa
Agustina

Kontributor

Kondrat Lumban Tobing
Eli Awaliah

Ilustrator

Reddy Fajar Ciptoadi

Editor

Rudi Norman Permana
Sofia Nida Khoerunnisa

Editor Visual

Siti Wardiyah

Desainer

Dono Merdiko

Penerbit

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Dikeluarkan oleh

Pusat Perbukuan Kompleks Kemdikdasmen
Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
<https://buku.kemdikbud.go.id>

Edisi Revisi, 2025

ISBN 978-623-118-386-6 (no.jil.lengkap)
ISBN 978-634-00-3144-7 (jil.3 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Isi buku ini menggunakan huruf Noto Sans 11/18 pt, SIL License.
xviii, 206 hlm.: 21 × 29,7 cm.

Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran, buku senantiasa menyesuaikan diri dengan arah kebijakan pendidikan dan perkembangan kurikulum dari waktu ke waktu.

Sejalan dengan dinamika tersebut, pemerintah melakukan penyesuaian terhadap buku teks utama agar tetap relevan dan mendukung proses pembelajaran yang bermutu. Buku teks utama yang terdiri atas buku siswa dan panduan guru, disiapkan sebagai sumber belajar utama bagi peserta didik dan menjadi salah satu referensi atau inspirasi bagi guru dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik. Keberadaan buku teks utama ini diharapkan, dapat membentuk generasi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; berpengetahuan luas; mandiri; kritis; kreatif; mampu bekerja sama; serta berdaya saing di tingkat nasional maupun global.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkolaborasi dalam upaya menghadirkan buku teks utama ini. Semoga buku teks utama ini dapat menjadi tonggak perubahan yang menginspirasi, membimbing, dan mengangkat kualitas pendidikan kita ke puncak keunggulan.

Jakarta, Desember 2025

Kepala Pusat Perbukuan,

Supriyatno, S.Pd., M.A.

Prakata

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena rahmat-Nya Buku Panduan Guru Seni Musik SD/MI Kelas III (Edisi Revisi) berada di hadapan Bapak/Ibu Guru. Kami menulis buku ini bertujuan untuk membantu para guru kelas III SD/MI membelajarkan seni musik kepada peserta didiknya.

Buku ini menyajikan pembelajaran materi esensial seni musik kelas III SD/MI dalam pembelajaran mendalam yaitu nada dan pola irama, pola irama dan melodi, karakteristik alat musik dan bunyinya, membuat bunyi menggunakan anggota tubuh, dan minat dalam bermusik. Aktivitas pembelajaran dalam buku ini sudah menyesuaikan dengan kerangka kerja Pembelajaran Mendalam. Begitu pula dengan contoh-contoh asesmennya, yang diharapkan dapat memudahkan guru untuk mengukur efektivitas proses pembelajaran dan tingkat ketercapaian tujuan pembelajarannya.

Panduan dalam buku ini hanya bersifat sebagai inspirasi. Maka dari itu, strategi pembelajaran maupun asesmen dalam buku ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik dan kondisi riil satuan pendidikan masing-masing.

Kami menyadari buku guru ini belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat kami harapkan untuk kesempurnaan buku ini. Semoga buku ini bermanfaat untuk Bapak/Ibu Guru dan semua pihak yang menggunakannya.

Jakarta, Desember 2025

Tim Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Prakata.....	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel.....	xiii
Petunjuk Penggunaan Buku	xvi
Panduan Umum	1
A. PENDAHULUAN	2
1. Latar Belakang dan Tujuan Panduan.....	2
2. Pengantar Pembelajaran Mendalam.....	2
3. Dimensi Profil Lulusan.....	4
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	5
1. Karakteristik Mata Pelajaran.....	5
2. Capaian Pembelajaran per Fase.....	5
3. Tujuan Pembelajaran per Fase	6
4. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) per Fase.....	7
5. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Alternatif	7
C. KERANGKA PEMBELAJARAN.....	8
1. Praktik Pedagogis.....	8
2. Kemitraan Pembelajaran.....	9
3. Lingkungan Pembelajaran	10
4. Pemanfaatan Digital	10
D. PRINSIP PEMBELAJARAN.....	11
E. ASESMEN.....	12
Bab 1 Nada, Bunyi dan Irama.....	17
A. PENDAHULUAN	18
1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator	18
2. Pokok Materi dan Hubungan Antarpokok Materi dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.....	18
3. Hubungan Pembelajaran Bab 2 dengan Materi lain yang Ada di Mata Pelajaran/Bidang Ilmu yang Sama	19
4. Peta Konsep	19
5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran Satu Bab	19
6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	19

7. Kerangka Pembelajaran	20
8. Apersepsi.....	21
9. Formatif awal.....	21
B. KEGIATAN PEMBELAJARAN	22
Kegiatan Pembelajaran 1: Nada dan Irama.....	22
1. Tujuan Kegiatan.....	22
2. Langkah-Langkah Kegiatan	22
3. Formatif	32
Kegiatan Pembelajaran 2: Bunyi di Sekitar	34
1. Tujuan Kegiatan.....	34
2. Langkah-Langkah Kegiatan	34
3. Formatif	39
C. SUMATIF	40
D. KUNCI JAWABAN.....	41
E. REFLEKSI.....	41
1. Refleksi Peserta Didik	41
2. Refleksi Guru.....	42
F. PENGAYAAN	43
G. SUMBER BELAJAR	43
H. LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK	44
Bab 2 Karakteristik Alat Musik dan Bunyi	45
A. PENDAHULUAN	46
1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator	46
2. Pokok Materi dan Hubungan Antarpokok Materi dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.....	46
3. Hubungan Pembelajaran Bab 2 dengan Materi lain yang Ada di Mata Pelajaran/Bidang Ilmu yang Sama	46
4. Peta Konsep	48
5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran.....	49
6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	49
7. Kerangka Pembelajaran	49
8. Apersepsi.....	51
9. Formatif Awal.....	52
B. KEGIATAN PEMBELAJARAN	54
Kegiatan Pembelajaran 1: Alat Musikku	54
1. Tujuan Kegiatan.....	54

2. Langkah-Langkah Kegiatan	55
3. Formatif	71
Kegiatan Pembelajaran 2: Bunyi Anggota Tubuhku	75
1. Tujuan Kegiatan	75
2. Langkah-Langkah Kegiatan	75
C. SUMATIF	96
1. Uji Kompetensi Tes Tertulis	96
D. KUNCI JAWABAN	100
1. Formatif Awal	100
2. LKPD I	100
3. LKPD II	100
4. LKPD III	101
5. LKPD IV	101
E. REFLEKSI	103
F. PENGAYAAN	104
G. SUMBER BELAJAR	105
H. LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK	106
Alat Musikku	106
Bab 3 Bermusik	111
A. PENDAHULUAN	112
1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator	112
2. Pokok Materi dan Hubungan Antarpokok Materi dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran	112
3. Hubungan Pembelajaran Bab 3 dengan Materi Lain yang Ada di Mata Pelajaran/Bidang Ilmu yang Sama	112
4. Peta Materi	113
5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran	114
6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	114
7. Kerangka Pembelajaran	114
8. Apersepsi	115
9. Formatif Awal	116
B. KEGIATAN PEMBELAJARAN	116
Kegiatan Pembelajaran 1: Alat Musik	116
1. Tujuan Kegiatan	116
2. Langkah-Langkah Kegiatan	117
3. Formatif	121

Kegiatan Pembelajaran 2: Cepat Lambat.....	122
1. Tujuan Kegiatan.....	122
2. Langkah-Langkah Kegiatan	122
3. Formatif	129
C. SUMATIF	130
D. KUNCI JAWABAN.....	132
E. REFLEKSI.....	132
1. Refleksi Peserta Didik	132
2. Refleksi Guru.....	133
F. PENGAYAAN	134
G. SUMBER BELAJAR	134
H. LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK	135
Bab 4 Aku Suka Musik	137
A. PENDAHULUAN	138
1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator	138
2. Pokok Materi dan Hubungan Antarpokok Materi dalam mencapai Tujuan Pembelajaran.....	138
3. Hubungan Pembelajaran Bab 4 dengan Materi lain yang ada di Mata Pelajaran/Bidang Ilmu yang Sama	138
4. Peta Materi.....	140
5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran.....	141
6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	141
7. Kerangka Pembelajaran	141
8. Apersepsi.....	144
9. Formatif Awal.....	145
B. KEGIATAN PEMBELAJARAN	147
Kegiatan Pembelajaran 1: Aku dan Musik	147
1. Tujuan Kegiatan.....	147
2. Langkah-Langkah Kegiatan	147
3. Formatif	163
Kegiatan Pembelajaran 2: Aku Bisa Bermain Musik.....	166
1. Tujuan Kegiatan.....	166
2. Langkah-Langkah Kegiatan	166
3. Formatif	174
C. SUMATIF	177
D. KUNCI JAWABAN.....	181

E. REFLEKSI.....	182
F. PENGAYAAN	183
G. SUMBER BELAJAR	184
H. LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK	185
Glosarium	191
Daftar Pustaka	194
Indeks.....	196

Daftar Gambar

Gambar 1	Empat Kerangka Pembelajaran diadaptasi dari Four Elements of Learning Design ©copyright 2018 Education in Motion (New Pedagogies for Deep Learning) https://deep-learning.global	3
Gambar 1.1	Balon Meledak dan Piring Pecah	24
Gambar 1.2	Burung dan Orang Berjalan	24
Gambar 1.3	Kereta Api dan Binatang	26
Gambar 1.4	Nada Satu Oktaf	28
Gambar 1.5	Pola Irama <i>Prok Prok</i>	31
Gambar 1.6	Pola Irama <i>Dung Crek</i>	31
Gambar 1.7	Pola Irama Lagu "Cicak di Dinding"	31
Gambar 1.8	Tepuk Tangan	35
Gambar 1.9	Jentikan Jari	35
Gambar 1.10	Tepuk Paha	35
Gambar 1.11	Entakan Kaki	35
Gambar 1.12	Klik Mulut	35
Gambar 1.13	Siulan	35
Gambar 1.14	Dengungan Mulut	36
Gambar 1.15	Ketuk Pintu	38
Gambar 1.16	Menekan Bel	38
Gambar 1.17	Petir	38
Gambar 1.18	Kipas angin	38
Gambar 2.1	Rebana Kasidah	53
Gambar 2.2	Angklung	53
Gambar 2.3	Pianika	53
Gambar 2.4	Gitar Klasik	56
Gambar 2.5	Akordeon	58
Gambar 2.6	Angklung	58
Gambar 2.7	Biola	58
Gambar 2.8	Calung	58
Gambar 2.9	Kastanyet	58
Gambar 2.10	Konga	58
Gambar 2.11	Jimbe	59
Gambar 2.12	Drum Set	59
Gambar 2.13	Flute	59

Gambar 2.14	Gamelan	59
Gambar 2.15	Gendang Dangdut	59
Gambar 2.16	Gitar	59
Gambar 2.17	Harmonika	60
Gambar 2.18	Harpa	60
Gambar 2.19	Kecapi	60
Gambar 2.20	Kendang	60
Gambar 2.21	Keyboard	60
Gambar 2.22	Kolintang	60
Gambar 2.23	Marakas.....	61
Gambar 2.24	Rebab.....	61
Gambar 2.25	Saluang.....	61
Gambar 2.26	Siter.....	61
Gambar 2.27	Trompet.....	61
Gambar 2.28	Talempong	61
Gambar 2.29	Ukulele.....	62
Gambar 2.30	Suasana Permainan “Barisan Semut”	66
Gambar 2.31	Partitur Piano Lagu “Paman Datang”	82
Gambar 2.32	Partitur Lagu “Apuse”	84
Gambar 2.33	Partitur Lagu “Burung Kakak Tua”	88
Gambar 3.1	Birama	118
Gambar 3.2	Seruling, dimainkan dengan cara ditiup.....	118
Gambar 3.3	Gitar, dimainkan dengan cara dipetik.....	118
Gambar 3.4	Biola, dimainkan dengan cara digesek.....	118
Gambar 3.5	Drum, dimainkan dengan cara dipukul.....	118
Gambar 3.6	Kendang	120
Gambar 3.7	Tamborin.....	120
Gambar 3.8	Marakas.....	120
Gambar 3.9	Pianika	120
Gambar 3.10	Lagu “Tanah Airku”	124
Gambar 3.11	Lagu “Hujan”	124
Gambar 3.12	Lagu “Dari Sabang Sampai Merauke”.....	125
Gambar 3.13	Metronom Analog.....	126
Gambar 3.14	Metronom Daring	126
Gambar 3.15	Angklung dimainkan dengan cara digoyangkan.....	128
Gambar 3.16	Sampek dimainkan dengan cara dipetik.....	128
Gambar 3.17	Sasando dimainkan dengan cara dipetik.....	128

Gambar 3.18	Gong dimainkan dengan cara dipukul.....	128
Gambar 4.1	Aktivitas anak menggambar di teras rumah.....	145
Gambar 4.2	Aktivitas anak bernyanyi di depan cermin.....	145
Gambar 4.3	Aktivitas anak menari di dalam kelas.....	146
Gambar 4.4	Aktivitas anak bermain drama di panggung kreasi sekolah.....	146
Gambar 4.5	Pertunjukan Perkusi dari Barang Bekas	152
Gambar 4.6	Bermain Musik Angklung.....	152
Gambar 4.7	Pertunjukan Gamelan Jawa	153
Gambar 4.8	Pertunjukan <i>Band</i>	153
Gambar 4.9	Pertunjukan Paduan Suara	154
Gambar 4.10	Pertunjukan Orkestra	155
Gambar 4.11	Arena Permainan N'MIRA.....	156
Gambar 4.12	Bahan dan Cara Membuat Marakas	158
Gambar 4.13	Bahan dan Cara Membuat Gendang dari Kaleng Bekas.....	159
Gambar 4.14	Partitur Lagu "Aku Kamu"	169

Daftar Tabel

Tabel 1	Tabel 1 Distribusi Dimensi Profil Lulusan dalam Setiap Bab.....	4
Tabel 2	Tujuan Pembelajaran Seni Musik Fase B	6
Tabel 3	Lingkup Materi dalam Buku Panduan Guru Seni Musik Kelas III SD/MI	6
Tabel 4	Alur Tujuan Pembelajaran Seni Musik Fase B	7
Tabel 5	Praktik Pedagogis dalam Pembelajaran Seni Musik	8
Tabel 6	Contoh Asesmen pada Awal Pembelajaran dan Tindak Lanjutnya.....	12
Tabel 7	Contoh Deskripsi Kriteria Observasi Proses Pembelajaran	14
Tabel 8	Contoh Refleksi Peserta Didik	14
Tabel 9	Contoh Penilaian Diri	14
Tabel 10	Contoh Jurnal Refleksi Mengajar	15
Tabel 1.1	Tujuan Pembelajaran dan Indikator Bab 1	18
Tabel 1.2	Formatif Awal Bab 1	22
Tabel 1.3	Pengalaman Belajar pada Kegiatan Pembelajaran 1	22
Tabel 1.4	Formatif Bunyi 1 (Ayo Dengarkan)	32
Tabel 1.5	Formatif Bunyi 2 (Ayo Tirukan)	33
Tabel 1.6	Formatif Nada 1 (Ayo Dengarkan).....	33
Tabel 1.7	Formatif Nada 2 (Ayo Tirukan).....	33
Tabel 1.8	Formatif Pola Irama (Ayo Dengarkan)	34
Tabel 1.9	Pengalaman Belajar pada Kegiatan Pembelajaran 2.....	34
Tabel 1.10	Formatif Bunyi 3 (Ayo Mainkan)	39
Tabel 1.11	Formatif Bunyi 4 (Ayo Bedakan)	40
Tabel 1.12	Refleksi Guru	42
Tabel 1.13	Pengayaan	43
Tabel 1.1	Tujuan Pembelajaran dan Indikator.....	46
Tabel 1.2	Tindak Lanjut Formatif Awal.....	54
Tabel 1.3	Pengalaman Belajar pada Kegiatan Pembelajaran 1	55
Tabel 1.4	Contoh Deskripsi Kriteria Ayo Amati.....	72
Tabel 1.5	Contoh Deskripsi Kriteria Ayo Dengarkan.....	72
Tabel 1.6	Contoh Deskripsi Kriteria Aktivitas Permainan “Barisan Semut”	72
Tabel 1.7	Contoh Lembar Penilaian Diri Ayo Bermain.....	73
Tabel 1.8	Contoh Deskripsi Kriteria Ayo Menjelajah	73
Tabel 1.9	Contoh Rubrik Kinerja Kelompok dan Presentasi	74
Tabel 1.10	Contoh Rubrik dan Tindak Lanjut Aktivitas Ayo Bercerita.....	74
Tabel 1.11	Contoh Lembar Penilaian Diri Bercerita	75

Tabel 1.12	Pengalaman Belajar pada Kegiatan Pembelajaran 2.....	75
Tabel 1.13	Pembagian Tahap Pelaksanaan Membuat Bunyi.....	81
Tabel 1.14	Contoh Deskripsi Kriteria “Tebak Bunyi Berantai”	90
Tabel 1.15	Contoh Deskripsi Kriteria Ayo Tirukan.....	91
Tabel 1.16	Contoh Lembar Penilaian Formatif Ayo Tirukan Membuat Bunyi.....	91
Tabel 1.17	Contoh Rubrik Ayo Lakukan	91
Tabel 1.18	Contoh Lembar Penilaian Formatif Ayo Lakukan	92
Tabel 1.19	Contoh Penilaian Diri Ayo Lakukan.	92
Tabel 1.20	Contoh Deskripsi Kriteria Observasi Ayo Berkreasi	93
Tabel 1.21	Contoh Rubrik Formatif Pertunjukan Musik Ayo Berkreasi	93
Tabel 1.22	Lembar Penilaian Diri.....	95
Tabel 1.23	Contoh Refleksi Pentas Kreativitas.....	95
Tabel 1.24	Pentas Kreativitas	99
Tabel 1.25	LKPD V Kegiatan Pembelajaran 1	101
Tabel 1.26	Pedoman Penskoran Uji Kompetensi	102
Tabel 3.1	Tujuan Pembelajaran dan Indikator.....	112
Tabel 3.2	Formatif Awal	116
Tabel 3.3	Pengalaman Belajar pada Kegiatan Pembelajaran 1	117
Tabel 3.4	Formatif 1 (Ayo Bermain)	122
Tabel 3.5	Formatif 2 (Ayo Dengarkan).....	122
Tabel 3.6	Pengalaman Belajar pada Kegiatan Pembelajaran 2.....	122
Tabel 3.7	Formatif 3 (Ayo Bermain)	130
Tabel 3.8	Formatif 4 (Ayo Sebutkan).....	130
Tabel 3.9	Rubrik Praktik/Keterampilan.....	132
Tabel 3.10	Refleksi Guru	133
Tabel 3.11	Pengayaan	134
Tabel 4.1	Tujuan Pembelajaran dan Indikator.....	138
Tabel 4.2	Tindak Lanjut Formatif Awal.....	147
Tabel 4.3	Pengalaman Belajar pada Kegiatan Pembelajaran 1	147
Tabel 4.4	Pola Ritme Kegiatan Bermain Musik.....	149
Tabel 4.5	Penggalan Musik Pembuka Pembelajaran.....	160
Tabel 4.6	Contoh Deskripsi Kriteria Ayo Bermain	163
Tabel 4.7	Contoh Deskripsi Kriteria Ayo Menjelajah.....	163
Tabel 4.8	Contoh Deskripsi Kriteria Ayo Berkarya	164
Tabel 4.9	Contoh Rubrik Kinerja Membuat Alat Musik Perkusi Sederhana	164
Tabel 4.10	Contoh Lembar Penilaian Kinerja Membuat Alat Musik Perkusi Sederhana	165

Tabel 4.11	Contoh Deskripsi Kriteria Ayo Ekspresikan	165
Tabel 4.12	Contoh Rubrik Ayo Ekspresikan.....	165
Tabel 4.13	Pengalaman Belajar pada Kegiatan Pembelajaran 2.....	166
Tabel 4.14	Lembar Pemetaan Praktik Bermain Musik.....	171
Tabel 4.15	Teknis Penyelenggaraan Gebyar Musik dan Seni Siswa (GEMES).....	173
Tabel 4.16	Contoh Deskripsi Kriteria Ayo Tirukan.....	174
Tabel 4.17	Contoh Rubrik Ayo Tirukan Praktik Bermain Musik.....	174
Tabel 4.18	Contoh Deskripsi Kriteria Ayo Lakukan	175
Tabel 4.19	Contoh Rubrik Praktik Bermain Musik.....	175
Tabel 4.20	Contoh Deskripsi Kriteria Ayo Tunjukkan Aksimu	177
Tabel 4.21	Refleksi Guru	182

Petunjuk Penggunaan Buku

Panduan Umum

Berisi penjelasan tentang implementasi Pembelajaran Mendalam pada mata pelajaran Seni Musik Kelas III SD. Pada bagian ini juga memuat Alur Tujuan Pembelajaran dalam satu fase, pemetaan Dimensi Profil Lulusan di setiap babnya, dan kerangka pembelajaran dalam Pembelajaran Mendalam berikut asesmennya. Rangkaian penjelasan tersebut diharapkan mampu menjadi inspirasi bagi guru membelajarkan seni musik kepada peserta didiknya.

Panduan Khusus

Memuat penjabaran dari tujuan pembelajaran menjadi kegiatan pembelajaran berikut asesmennya. Pada bagian awal terdapat pokok materi, peta konsep, saran periode pembelajaran, konsep dan keterampilan prasyarat, kerangka pembelajaran, apersepsi, dan formatif awal. Selanjutnya, penjelasan kegiatan pembelajaran yang dilengkapi dengan pengalaman belajar dengan karakteristik Pembelajaran Mendalam. Langkah-langkah yang dapat dipersiapkan oleh guru untuk mengembangkan pembelajaran, dapat dimulai dengan mempersiapkan aktivitas dan proses pembelajaran yang menyenangkan, yang dapat menghasilkan pengalaman belajar sepanjang hayat. Kemudian terdapat pula contoh inspiratif penilaian formatif dan sumatif, kegiatan refleksi dan pengayaan, serta sumber belajar untuk guru dan lembar kerja peserta didik.

Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Penjelasan tentang kemampuan apa saja yang harus dimiliki peserta didik sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Kerangka Pembelajaran

Penjelasan tentang bagaimana praktik pedagogisnya, siapa saja kemitraan pembelajarannya, serta seperti apa lingkungan pembelajaran dan pemanfaatan digitalnya, berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran seni musik dengan pendekatan Pembelajaran Mendalam.

Apersepsi

Bagian ini berisi petunjuk untuk guru memulai pembelajaran. Kegiatan inspirasi untuk memantik kesadaran peserta didik terhadap materi yang mereka telah dan akan pelajari.

Formatif Awal

Bagian ini berisi contoh asesmen pada awal pembelajaran. Asesmen yang berfungsi untuk mengukur kesiapan dan kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan mereka pelajari.

Kegiatan Pembelajaran

Bagian ini berisi langkah-langkah pembelajaran berbentuk aktivitas yang menggembirakan dan bermakna, lengkap dengan karakteristik pengalaman belajar pada Pembelajaran Mendalam. Dilengkapi pula dengan penjelasan tentang kemungkinan pelibatan orang tua, kegiatan pembelajaran alternatif, dan diferensiasi pembelajaran. Asesmen formatif pada bagian ini diperuntukan untuk merefleksikan proses dan hasil pembelajaran peserta didik.

Sumatif

Sumatif pada setiap bab bertujuan untuk membantu dalam mengukur tingkat capaian dan pemahaman peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Pada bagian ini, memuat penilaian capaian tujuan pembelajaran yang dilakukan dengan tes tertulis dan kinerja lengkap dengan rubrik penilaian dan pedoman penskoran.

Refleksi

Bagian refleksi ini diperuntukkan untuk guru dan peserta didik. Tujuan dari refleksi ini untuk memudahkan guru menemukan kekuatan dan kelemahan serta kelebihan dan kekurangan, baik dari sisi peserta didik, guru, dan desain pembelajaran.

Pada setiap akhir dari proses pembelajaran di setiap bab, guru dapat melakukan refleksi mengenai proses dan sistematik pembelajaran yang telah dilakukan, sehingga dapat menjadi refleksi dan referensi dalam mempersiapkan pembelajaran di bab selanjutnya.

Sumber Belajar

Bagian ini merupakan rekomendasi bagi guru terkait sumber referensi materi ajar sebelum membelajarkan seni musik kepada peserta didik.

Lembar Kerja Peserta Didik

Teknik asesmen ini dilaksanakan pada proses pembelajaran untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik sesuai kriteria capaian pembelajaran.

Lembar Kerja terdapat pada setiap akhir dari Bab, dan dapat dipergunakan oleh guru untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran pada proses belajar mengajar bagi peserta didik.

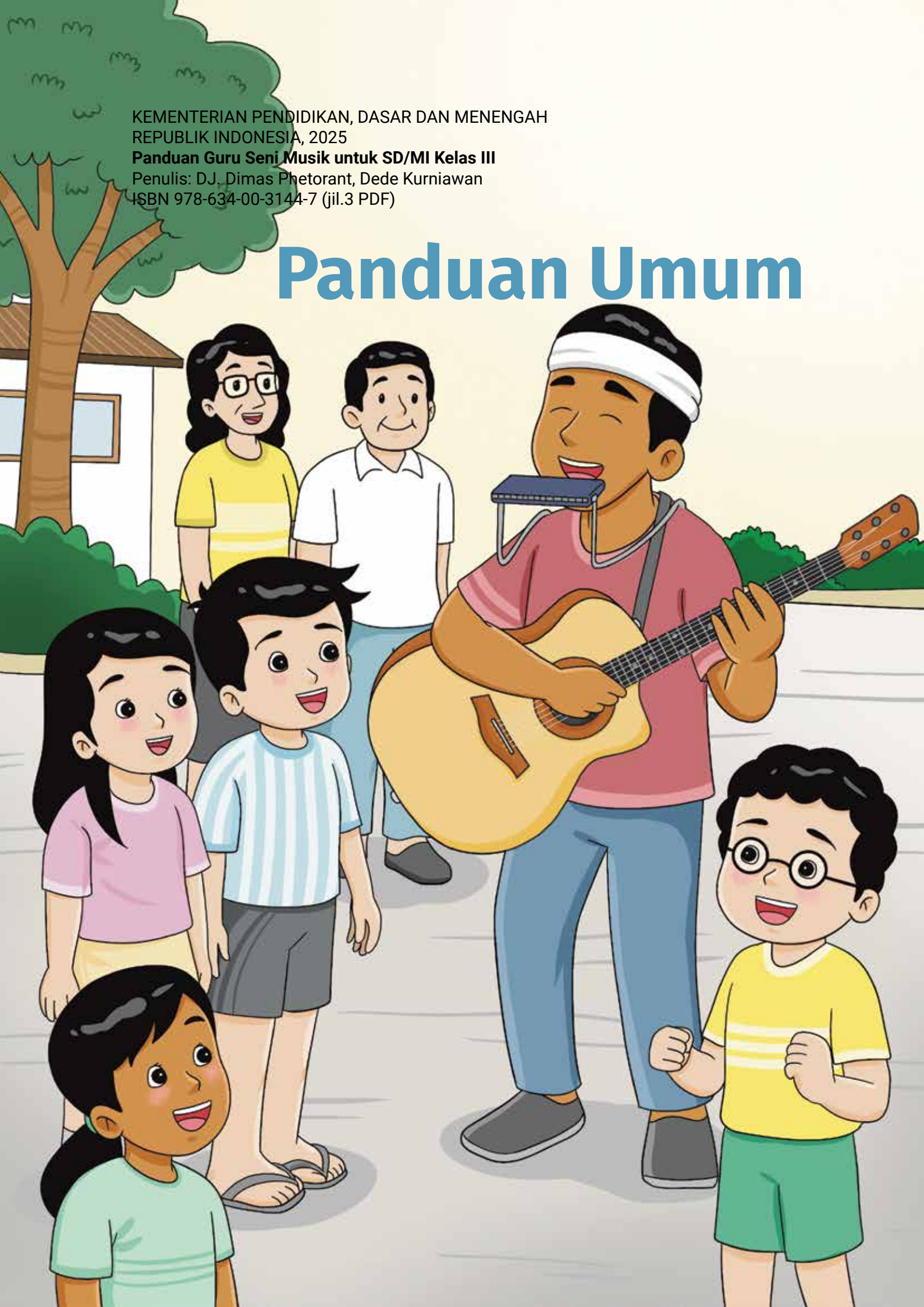
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA, 2025

Panduan Guru Seni Musik untuk SD/MI Kelas III

Penulis: DJ. Dimas Phetorant, Dede Kurniawan

ISBN 978-634-00-3144-7 (jil.3 PDF)

Panduan Umum



1. Latar Belakang dan Tujuan Panduan

Pembelajaran Seni Musik di kelas III merupakan fase penting karena pada fase ini peserta didik mulai mengembangkan kemampuan mendengarkan, mengekspresikan diri, dan berkreasi secara lebih mendalam. Pada usia ini, peserta didik mulai mampu memahami konsep nada, irama, dan dinamika dengan bantuan aktivitas yang kontekstual, interaktif, dan bermakna.

Buku panduan guru ini dirancang untuk memfasilitasi proses perkembangan melalui pendekatan pembelajaran mendalam yang menekankan kontekstualitas dan kebermaknaan sehingga mendorong kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan penyelesaian masalah peserta didik. Hal tersebut juga diakselerasi dengan teknologi yang semakin terjangkau dan dapat diakses oleh berbagai lapisan masyarakat.

Buku panduan guru ini dibuat sebagai respons untuk mengintegrasikan keterampilan abad 21, daya kritis, serta sarana untuk mengembangkan kreativitas peserta didik secara holistik. Kolaborasi antara guru, orang tua, kepala sekolah, serta seluruh pemangku kepentingan menjadi elemen esensial dalam mewujudkan ekosistem pembelajaran yang produktif dan relevan.

Buku panduan guru ini dibuat untuk membantu para guru dengan fokus tujuan sebagai berikut.

- Memandu guru mengembangkan materi pembelajaran mendalam secara berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.
- Memandu guru dalam merancang kegiatan pembelajaran mendalam yang dapat meningkatkan kecakapan bermusik peserta didik.
- Memandu guru dalam membuat asesmen kompetensi untuk menguji ketercapaian pembelajaran peserta didik.

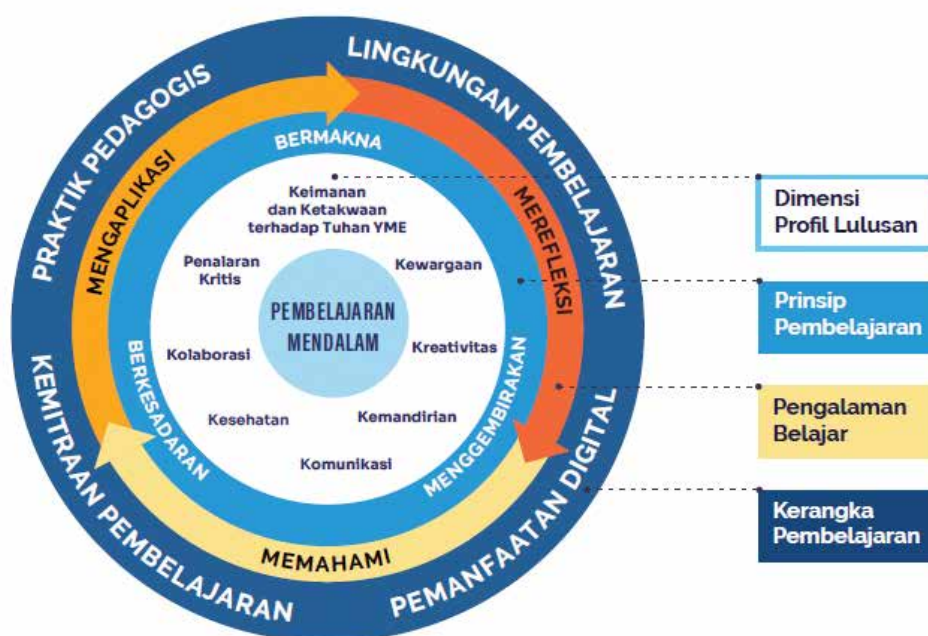
2. Pengantar Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran Mendalam (PM) merupakan pendekatan pembelajaran yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu. Pembelajaran Mendalam telah diterapkan di beberapa negara, baik secara eksplisit maupun implisit sebagai prinsip kurikulum dan pendekatan pembelajaran.

Pembelajaran Mendalam, dalam konteks penerapannya di Indonesia, bukan merupakan kurikulum, melainkan suatu pendekatan pembelajaran. Pembelajaran Mendalam diharapkan dapat menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan proses dan mutu pembelajaran.

Kerangka kerja Pembelajaran Mendalam terdiri atas empat komponen, yaitu dimensi profil lulusan, prinsip pembelajaran, pengalaman belajar, dan kerangka pembelajaran. Pembelajaran Mendalam difokuskan pada pencapaian delapan dimensi profil lulusan yang merupakan kompetensi utuh yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan pendidikan. Profil lulusan tersebut ialah keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi. Delapan profil lulusan ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pengembangan karakter dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Profil lulusan peserta didik Indonesia dapat diwujudkan melalui prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Prinsip tersebut direalisasikan melalui pengalaman belajar peserta didik, yaitu memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Penerapan pendekatan PM didukung dengan praktik pedagogis progresif oleh guru, lingkungan belajar yang memberikan keamanan dan kenyamanan kepada peserta didik, pemanfaatan digitalisasi, serta adanya kemitraan pembelajaran yang optimal.



Gambar 1 Empat Kerangka Pembelajaran diadaptasi dari Four Elements of Learning Design ©copyright 2018 Education in Motion (New Pedagogies for Deep Learning) <https://deep-learning.global>

Implementasi PM pada jenjang SD/MI atau yang sederajat difokuskan pada perkembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Untuk mencapai perkembangan optimal ketiga aspek tersebut, dikembangkan sesuai kemampuan belajar bagaimana menjadi seorang pembelajar. Hal ini dilakukan agar peserta didik memiliki dasar-dasar kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah.

3. Dimensi Profil Lulusan

Pembelajaran Mendalam difokuskan pada pencapaian delapan dimensi profil lulusan, yaitu keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi. Dimensi profil lulusan tersebut merupakan kompetensi utuh yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik setelah menyelesaikan proses kegiatan pembelajaran. Kompetensi delapan dimensi profil lulusan tersebut terintegrasi dengan setiap aktivitas pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pengembangan karakter dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tidak ada penilaian secara khusus pada setiap aktivitas pembelajarannya.

Berikut tabel distribusi dimensi profil lulusan dalam setiap bab pembelajaran Seni Musik Kelas III SD/MI.

Tabel 1 Tabel 1 Distribusi Dimensi Profil Lulusan dalam Setiap Bab

Dimensi Profil Lulusan (DPL)	Bab
DPL 1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	1, 4
DPL 2 Kewargaan	2, 3
DPL 3 Penalaran Kritis	1, 2, 3, 4
DPL 4 Kreativitas	2, 4
DPL 5 Kolaborasi	2, 4
DPL 6 Kemandirian	1, 2, 3, 4
DPL 7 Kesehatan	1, 2, 4
DPL 8 Komunikasi	1, 2, 3, 4

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Karakteristik Mata Pelajaran

Mata pelajaran Seni Musik menyediakan konteks unik bagi pembelajaran mendalam bagi murid. Karakteristik mata pelajaran Seni Musik diuraikan di bawah ini.

- a. Pelajaran Seni Musik mencakup pengembangan musikalitas, kebebasan berekspresi, pengembangan imajinasi secara luas, menjalani disiplin kreatif, penghargaan akan nilai-nilai keindahan, pengembangan rasa kemanusiaan, toleransi dan menghargai perbedaan, pengembangan karakter/kepribadian manusia secara utuh (jasmani, mental/psikologis, dan rohani) yang dapat memberikan dampak bagi diri sendiri, sesama, dan alam sekitar.
- b. Pelajaran Seni Musik membantu mengembangkan musikalitas dan kemampuan bermusik murid melalui berbagai macam praktik musik secara ekspresif dan indah. Murid juga didorong mengembangkan kesadaran, pemahaman, dan penghayatan akan unsur/elemen bunyi musik dan kaidahnya dengan penerapan yang tepat guna.

2. Capaian Pembelajaran per Fase

Pada akhir Fase B, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Mengalami
Mengenali nada dan pola irama menggunakan anggota tubuh maupun alat musik.
- b. Merefleksikan
Melakukan umpan balik mengenai praktik bermusik diri sendiri atau orang lain menggunakan istilah musik.
- c. Berpikir dan Bekerja Artistik
Menirukan pola irama dan melodi menggunakan alat musik ritmis atau melodis; menyebutkan karakteristik ragam alat musik dan bunyi yang dihasilkan; mengetahui cara memainkan dan merawat alat musik.
- d. Menciptakan
Membuat bunyi menggunakan anggota tubuh atau alat musik ritmis dan melodis yang tersedia di lingkungan sekitar.
- e. Berdampak
Menunjukkan minat dalam kegiatan bermusik.

3. Tujuan Pembelajaran per Fase

Berikut tujuan pembelajaran yang diturunkan dari Capaian Pembelajaran Seni Musik Fase B.

Tabel 2 Tujuan Pembelajaran Seni Musik Fase B

Elemen	Tujuan Pembelajaran Kelas III	Tujuan Pembelajaran Kelas IV
Mengalami	Mengenali nada dan pola irama menggunakan anggota tubuh.	Mengenali nada dan pola irama alat musik ritmis dan melodis.
Merefleksikan	Membedakan bunyi yang tidak memiliki pola dengan bunyi yang memiliki pola.	Memberikan umpan balik mengenai praktik orang lain dengan menggunakan istilah musik.
	Meninjau ulang mengenai praktik bermain musik diri sendiri.	
Berpikir dan Bekerja Artistik	Menirukan pola irama, tempo, dan bunyi dasar ragam alat musik ritmis dan melodis.	Mengetahui cara memainkan alat musik yang digunakan.
	Menyebutkan karakteristik ragam alat musik dan bunyi yang dihasilkannya.	Mengetahui cara merawat instrumen musik yang digunakan.
Menciptakan	Membuat bunyi menggunakan anggota tubuh.	Menciptakan pola bunyi baru dengan salah satu sumber bunyi.
	Membuat bunyi dengan menggunakan alat musik ritmis dan melodis.	
Berdampak	Menunjukkan minat dalam kegiatan bermusik.	

Selanjutnya ialah lingkup materi yang berisikan konten dan konsep utama/materi esensial di dalam setiap bab pada buku panduan guru ini.

Tabel 3 Lingkup Materi dalam Buku Panduan Guru Seni Musik Kelas III SD/MI

Bab	Konten	Konsep Utama
1. Nada, Bunyi, dan Irama	Nada, menirukan, membuat, bermain bunyi	Nada 1 oktaf, bunyi di sekolah-lingkungan-rumah, pola irama

Bab	Konten	Konsep Utama
2. Alat Musik dan Bunyinya	Ragam alat musik dan bunyinya, bunyi anggota tubuh	Karakteristik alat musik dan bunyinya, membuat bunyi menggunakan anggota tubuh
3. Bermusik	Membuat pola irama, menirukan dan menyusun melodi, bunyi alat musik	Pola irama 2/4, 3/4, 4/4; tempo lambat, sedang, cepat; alat musik ritmis dan melodis
4. Aku Suka Musik	Minat dan apresiasi dalam bermusik	Praktik dan apresiasi bermusik

4. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) per Fase

Tabel 4 Alur Tujuan Pembelajaran Seni Musik Fase B

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran Kelas III	Alur Tujuan Pembelajaran Kelas IV
1	1. Mengenali nada dan pola irama menggunakan anggota tubuh. 2. Membedakan bunyi yang tidak memiliki pola dengan bunyi yang memiliki pola.	1. Mengenali nada dan pola irama alat musik ritmis dan melodis;
2	2. Menyebutkan karakteristik ragam alat musik dan bunyi yang dihasilkannya. 3. Membuat bunyi menggunakan anggota tubuh.	2. Mengetahui cara memainkan alat musik yang digunakan. 3. Mengetahui cara merawat instrumen musik yang digunakan.
3	4. Menirukan pola irama, tempo, dan bunyi dasar ragam alat musik ritmis atau melodis. 5. Membuat bunyi dengan menggunakan alat musik ritmis dan melodis.	4. Menciptakan pola bunyi baru dengan salah satu sumber bunyi.
4	5. Menunjukkan minat dalam kegiatan bermusik. 6. Meninjau ulang mengenai praktik bermain musik diri sendiri.	5. Memberikan umpan balik mengenai praktik orang lain dengan menggunakan istilah musik.

5. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Alternatif

Guru dapat membuat ATP alternatif sesuai dengan kondisi murid melalui hal-hal sebagai berikut.

- Menganalisis kondisi peserta didik dengan melihat kemampuan akademik, ketersediaan alat/bahan, ruang waktu pembelajaran, dan dukungan orang tua atau sekolah.
- Memperluas atau menurunkan indikator. Bila peserta didik kesulitan pada nada satu oktaf, guru dapat mengurangi dengan fokus pada penguasaan empat nada, misalnya nada do sampai fa.
- Memodifikasi sumber dan media belajar. Guru dapat menggunakan media virtual, aplikasi, atau yang lainnya.
- Menyesuaikan bentuk penilaian.

C. KERANGKA PEMBELAJARAN

Pada pembelajaran mendalam Seni Musik sangat diperlukan empat komponen penting yang berfungsi untuk mewujudkan pengalaman belajar yang holistik, bermakna, reflektif, dan kontekstual bagi peserta didik. Empat komponen penting tersebut merupakan kerangka pembelajaran mendalam, yaitu sebagai berikut.

1. Praktik Pedagogis

Ada tiga prinsip pembelajaran mendalam, yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Untuk mewujudkannya pada pembelajaran Seni Musik Fase B, diperlukan sebuah strategi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, selaras dengan karakteristik materi esensialnya, dan sesuai dengan tahap perkembangan belajar peserta didik. Jadi, sangat dimungkinkan guru akan memodifikasi strategi pembelajaran yang umum digunakan. Misalnya, pembelajaran kontekstual, kolaboratif, inkuiri, simulasi, hingga pembelajaran berbasis proyek dengan berbagai permainan tradisional, modern, atau bahkan hasil kreativitas guru.

Berikut adalah tabel keterkaitan praktik pedagogis dalam pembelajaran Seni Musik.

Tabel 5 Praktik Pedagogis dalam Pembelajaran Seni Musik

Praktik Pedagogis	Contoh	Bentuk/Hasil
Berbasis Proyek	Peserta didik secara berkelompok membuat proyek musik seperti membuat pola irama.	Kolaborasi, pembagian tugas, dan pertunjukan depan kelas.

Praktik Pedagogis	Contoh	Bentuk/Hasil
Inkuiri	Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik: "Bagaimana bunyi kereta api?"	Mengeksplorasi bunyi, mendemonstrasikan cara kerja, dan peserta didik menirukan/mencoba sendiri.
Demonstrasi/Praktik Langsung	Guru mendemonstrasikan pola irama dengan tepuk tangan.	Peserta didik mengamati, meniru, dan dilatih secara berulang.
Kooperatif	Peserta didik dibuat berkelompok seperti "jigsaw" untuk mempelajari ragam bunyi secara terpisah, lalu saling mengajarkan.	Pembagian peran: bunyi meja, tepuk tangan, hingga bernyanyi.
Kontekstual	Nada atau bunyi di lingkungan sekitar (bunyi hujan atau lalu lintas) dijadikan bahan pembelajaran ritme dan dinamika.	Mengaitkan konsep musik dengan pengalaman hidup peserta didik agar lebih bermakna.
Simulasi	Peserta didik berperan sebagai "pengaba" atau "pimpinan kelompok".	Menumbuhkan rasa percaya diri dan empati, serta memperdalam pemahaman peran dalam ensambel.

2. Kemitraan Pembelajaran

Untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, sudah semestinya guru melibatkan keluarga, masyarakat, atau komunitas sebagai mitra yang memberikan dukungan dalam pembelajaran.

Pada beberapa aktivitas pembelajaran dalam buku panduan ini, seperti Ayo Berkreasi, Ayo Ekspresikan, dan Ayo Tunjukkan Aksimu sangat memerlukan dukungan, bantuan, dan partisipasi aktif dari orang tua/wali, warga sekolah yang kompeten di bidang musik, seniman musik (jika memungkinkan), dan sebagainya.

Kolaborasi dengan mitra pembelajaran tersebut dapat dilakukan melalui *in house training*, diskusi, mentoring, atau pelibatan langsung orang tua/wali sebagai pembimbing peserta didik di rumah. Bahkan, orang tua/wali peserta didik dapat dilibatkan sebagai panitia kecil pada kegiatan apresiasi seni dan musik di sekolah. Keterlibatan beberapa pihak dalam pembelajaran Seni Musik dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

3. Lingkungan Pembelajaran

Ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar merupakan lingkungan pembelajaran yang saling terintegrasi satu sama lain dalam pembelajaran mendalam. Hal tersebut selaras dengan manajemen kelas sebagai salah satu upaya guru mengondisikan perilaku peserta didik dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Tujuannya adalah untuk memaksimalkan perilaku yang tepat dan meminimalkan perilaku peserta didik yang tidak sesuai yang dapat menghambat aktivitas pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran. Bahkan, dengan pengelolaan lingkungan pembelajaran yang tepat, dapat membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

Dalam pembelajaran Seni Musik pada buku panduan ini, sebaiknya guru selalu melakukan penataan ruang kelas dan mengondisikan kesiapan belajar peserta didik dengan tepat agar peserta didik lebih kondusif saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemudian untuk jenjang sekolah dasar, pemanfaatan ruang virtual sebaiknya digunakan pada kompetensi dan materi yang tepat, sesuai dengan tahap perkembangan belajar peserta didik, serta dalam pengawasan penuh dari guru dan orang tua.

Lingkungan rumah juga memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan belajar peserta didik. Kenyamanan peserta didik di rumah bersama keluarga dengan pola asuh, pola didik, dan budaya positif yang memuliakan anak juga menjadi dasar motivasi peserta didik untuk semangat belajar di sekolah. Maka dari itu, guru perlu menjalin komunikasi yang efektif kepada orang tua/wali guna memfasilitasi peserta didik mendapatkan lingkungan pembelajaran yang kondusif di rumah.

4. Pemanfaatan Digital

Dalam pembelajaran Seni Musik pada buku panduan ini, guru dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti *speaker portable* dan proyektor sebagai media pembelajaran. Guru juga dapat menggunakan produk dari platform digital yang umum digunakan, seperti Canva, Google Form and Classroom, Kahoot, Wordwall, dan Wayground dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran ataupun asesmennya.

Pemanfaatan teknologi digital tersebut tidak hanya untuk kegiatan pembelajaran yang interaktif, menggembirakan, kolaboratif, dan kontekstual, tetapi juga untuk mendukung eksplorasi dan inovasi peserta didik. Dengan demikian, mereka mampu menyaring, memilih, dan menerima informasi secara kritis. Namun, dalam penggunaannya tetap memerlukan pengawasan dan bimbingan dari guru dan orang tua.

Dengan mengintegrasikan keempat komponen tersebut, penerapan pembelajaran mendalam pada pembelajaran Seni Musik menjadi lebih efektif dan menyeluruh, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Masing-masing komponen saling terkait dan berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan serta relevan dengan kebutuhan peserta didik saat ini.

D. PRINSIP PEMBELAJARAN

Prinsip pembelajaran menjadi landasan penting yang memastikan proses belajar berjalan efektif. Tiga prinsip utama yang mendukung pembelajaran mendalam adalah berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Ketiga prinsip ini saling melengkapi dalam membangun pembelajaran Seni Musik yang lebih mendalam bagi peserta didik.

1. **Berkesadaran** merupakan pengalaman belajar peserta didik yang diperoleh ketika mereka memiliki kesadaran untuk menjadi pembelajar yang aktif dan mampu meregulasi diri. Peserta didik memahami tujuan pembelajaran, termotivasi secara intrinsik untuk belajar musik, serta aktif mengembangkan strategi belajar musik untuk mencapai tujuan. Ketika peserta didik memiliki kesadaran belajar, mereka akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan bermusik.
2. Pembelajaran **bermakna** terjadi ketika peserta didik dapat menerapkan pengetahuannya secara kontekstual. Proses belajar peserta didik tidak hanya sebatas memahami informasi/penguasaan konten, tetapi berorientasi pada kemampuan mengaplikasi pengetahuan. Kemampuan ini mendukung retensi jangka panjang. Pembelajaran terkoneksi dengan lingkungan peserta didik membuat mereka memahami siapa dirinya, bagaimana menempatkan diri, dan bagaimana mereka dapat berkontribusi kembali. Konsep pembelajaran yang bermakna melibatkan peserta didik dengan isu nyata dalam konteks personal/lokal/nasional/global. Pembelajaran harus melibatkan orang tua, masyarakat, atau komunitas sebagai sumber pengetahuan praktis, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepedulian sosial.
3. Pembelajaran yang **menggembirakan** merupakan suasana belajar yang positif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi. Rasa senang dalam belajar membantu peserta didik terhubung secara emosional sehingga lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan. Ketika peserta didik menikmati proses belajar, motivasi intrinsik mereka akan tumbuh, mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterlibatan aktif. Dengan demikian, pembelajaran membangun pengalaman belajar yang berkesan. Bergembira dalam belajar juga

diwujudkan ketika setiap peserta didik merasa nyaman, diapresiasi, dalam setiap aktivitas kegiatan belajar musik.

E. ASESMEN

Dalam buku panduan guru ini, ada dua bentuk asesmen yang digunakan, yaitu asesmen formatif dan sumatif. Asesmen formatif dilaksanakan pada awal pembelajaran dan saat pembelajaran berlangsung.

Guru menggunakan asesmen pada awal pembelajaran untuk mengetahui kesiapan peserta didik dalam mempelajari materi ajar sehingga guru dapat melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya. Adapun asesmen pada proses pembelajaran digunakan sebagai dasar dalam melakukan refleksi terhadap keseluruhan proses belajar. Hasil refleksi tersebut dijadikan sebagai acuan untuk perencanaan pembelajaran selanjutnya dan melakukan revisi apabila diperlukan.

Berikut adalah contoh inspirasi asesmen pada awal pembelajaran yang dapat guru lakukan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 6 Contoh Asesmen pada Awal Pembelajaran dan Tindak Lanjutnya

Tujuan Pembelajaran	Asesmen pada Awal Pembelajaran dan Tindak Lanjut
Membuat bunyi menggunakan anggota tubuh.	Ikutilah perintah berikut. • Tepuk tangan satu kali/dua kali/tiga kali. • Entak kaki satu kali/dua kali/tiga kali. Tindak lanjut: • Jika sebagian besar peserta didik mampu melakukannya, pembelajaran dapat dilaksanakan. • Bagi peserta didik yang tampak mengalami kesulitan melakukannya, maka menjadi catatan penting bagi guru untuk memberikan bimbingan dalam kegiatan pembelajarannya sesuai dengan tahap perkembangannya.
• Menunjukkan minat dalam kegiatan bermusik. • Meninjau ulang mengenai praktik bermain musik diri sendiri.	• Apakah kalian tahu lagu “Ibu Kita Kartini”? Coba regu piket Senin, Rabu, dan Jumat menyanyikannya bersama-sama. Yang lain mendengarkan, ya! • Bagaimana penampilan bernyanyi teman-temanmu?

Tujuan Pembelajaran	Asesmen pada Awal Pembelajaran dan Tindak Lanjut
	Tindak lanjut: • Jika sebagian besar peserta didik dapat bernyanyi dan memberi tanggapan untuk kelompok bernyanyi, pembelajaran dapat dilaksanakan. • Bagi peserta didik yang tampak mengalami kesulitan melakukannya, maka menjadi catatan penting bagi guru untuk memberikan bimbingan dalam kegiatan pembelajarannya sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kegiatan penilaian tersebut selaras dengan tujuan asesmen formatif itu sendiri, yaitu untuk memantau dan memperbaiki proses pembelajaran, serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Bagi guru, asesmen formatif berguna untuk merefleksikan strategi pembelajaran yang digunakan, memberikan informasi tentang kebutuhan belajar individu peserta didik, serta untuk meningkatkan efektivitas dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Bagi peserta didik, asesmen formatif berguna untuk melakukan refleksi, mengetahui kemajuan belajar dan tantangan yang dialaminya, serta langkah-langkah yang perlu ia lakukan untuk meningkatkan capaian belajarnya secara berkelanjutan.

Adapun asesmen sumatif dalam buku panduan ini dilaksanakan pada setiap akhir bab, yang setiap bab terdapat empat kriteria/indikator ketercapaian tujuan pembelajaran. Berarti tujuan asesmen sumatif dalam buku panduan mata pelajaran Seni Musik ini ialah untuk menilai pencapaian hasil belajar peserta didik pada akhir satu lingkup materi dalam satu bab. Hasil belajar tersebut menjadi dasar pertimbangan untuk menentukan bagaimana kelanjutan proses belajar peserta didik di materi selanjutnya pada bab berikutnya.

Perlu diketahui bahwa pada pembelajaran mendalam, asesmen memiliki tiga fungsi utama. Pertama, sebagai refleksi diri peserta didik dan refleksi proses pembelajaran (*assessment as learning*). Kedua, untuk membantu guru memperbaiki proses pembelajaran (*assessment for learning*). Ketiga, untuk menilai capaian pembelajaran peserta didik pada akhir pembelajaran (*assessment of learning*).

Dalam aktivitas pembelajaran Seni Musik pada buku panduan guru ini, *assessment as learning* digunakan dalam kegiatan refleksi dan penilaian diri serta observasi proses pembelajaran. Berikut beberapa contoh instrumen *assessment as learning* dengan

tujuan pembelajaran peserta didik mampu menyebutkan karakteristik ragam alat musik dan bunyi yang dihasilkannya.

Tabel 7 Contoh Deskripsi Kriteria Observasi Proses Pembelajaran

Kriteria	Ya	Tidak
Sebagian besar peserta didik mampu menjawab pertanyaan berdasarkan gambar yang disajikan guru.		
Sebagian besar peserta didik mampu melaksanakan instruksi <i>moving around</i> dengan kartu alat musik.		
Sebagian peserta didik mendapatkan skor 70 pada LKPD I.		
Tindak lanjut: Buat modifikasi pada kriteria yang tidak tercapai dengan melakukan perbaikan pada kegiatan pembelajaran tersebut di pertemuan selanjutnya serta melakukan bimbingan dan konseling kepada peserta didik yang membutuhkan.		

Tabel 8 Contoh Refleksi Peserta Didik

Nama :	Hari, tanggal :
Bagaimana perasaanmu saat bercerita ke teman-temanmu di depan kelas?	
Apakah kamu mengalami kesulitan? Ceritakan kesulitanmu kepada guru.	
Materi apa yang belum kamu ketahui?	
Materi apa yang ingin kamu ketahui selanjutnya?	

Tabel 9 Contoh Penilaian Diri

Berilah tanda centang (✓) dalam kolom penilaianku sesuai kemampuanmu yang sebenarnya.

Nama :	Hari, tanggal :			
Pernyataan	Penilaianku			
	 Sangat Tahu	 Cukup Tahu	 Kurang Tahu	 Belum Tahu
Aku tahu pianika, biola, dan kecapi termasuk alat musik yang memiliki nada dan melodi.				
Aku tahu <i>dung-tak</i> adalah bunyi rebana dan <i>jreng</i> adalah bunyi gitar.				

Nama :	Hari, tanggal :			
Pernyataan	Penilaianku			
	 Sangat Tahu	 Cukup Tahu	 Kurang Tahu	 Belum Tahu
Aku tahu gendang terbuat dari kayu dan kulit.				
Aku tahu pianika akan berbunyi setelah kita meniup dan menekannya.				

Untuk *assessment for learning* dalam aktivitas pembelajaran Seni Musik pada buku panduan ini terdapat pada bagian refleksi di setiap babnya. Adapun bentuk lainnya ialah menggunakan jurnal refleksi mengajar dan/atau *exit ticket*. Untuk jurnal ditulis oleh guru, sedangkan *exit ticket* ditulis oleh peserta didik.

Tabel 10 Contoh Jurnal Refleksi Mengajar

Mata Pelajaran:	Hari, tanggal:
Materi:	Kelas:
Hal yang sudah baik	Hal yang perlu diperbaiki
Catatan penting dan kesimpulan:	

Bentuk *exit ticket* paling mudah dilakukan guru, yaitu peserta didik menuliskan pesan dan/atau kesan selama mengikuti aktivitas pembelajaran di papan tulis, menempelkan atau menggambar ikon emosi di papan tulis, atau bahkan peserta didik berbisik-bisik di telinga gurunya untuk menjawab pertanyaan singkat sebagai penutup pembelajaran. Berikut contoh pertanyaan pemandunya: “Anak-anak, silakan tulis satu kata pesan dan kesanmu selama mengikuti aktivitas pembelajaran bersama Bapak/Ibu Guru!”

Guru juga perlu merefleksikan dirinya sendiri dengan beberapa pertanyaan pemandu seperti berikut.

1. Apakah teknik dan instrumen asesmen yang akan saya gunakan ini sudah sesuai dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran?
2. Apakah aktivitas pembelajaran yang sudah saya tentukan ini dapat menghasilkan bukti-bukti yang sesuai dengan teknik dan instrumen asesmennya?
3. Apakah hasil belajar yang sudah saya tentukan ini sudah selaras dengan tujuan pembelajaran?

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA, 2025

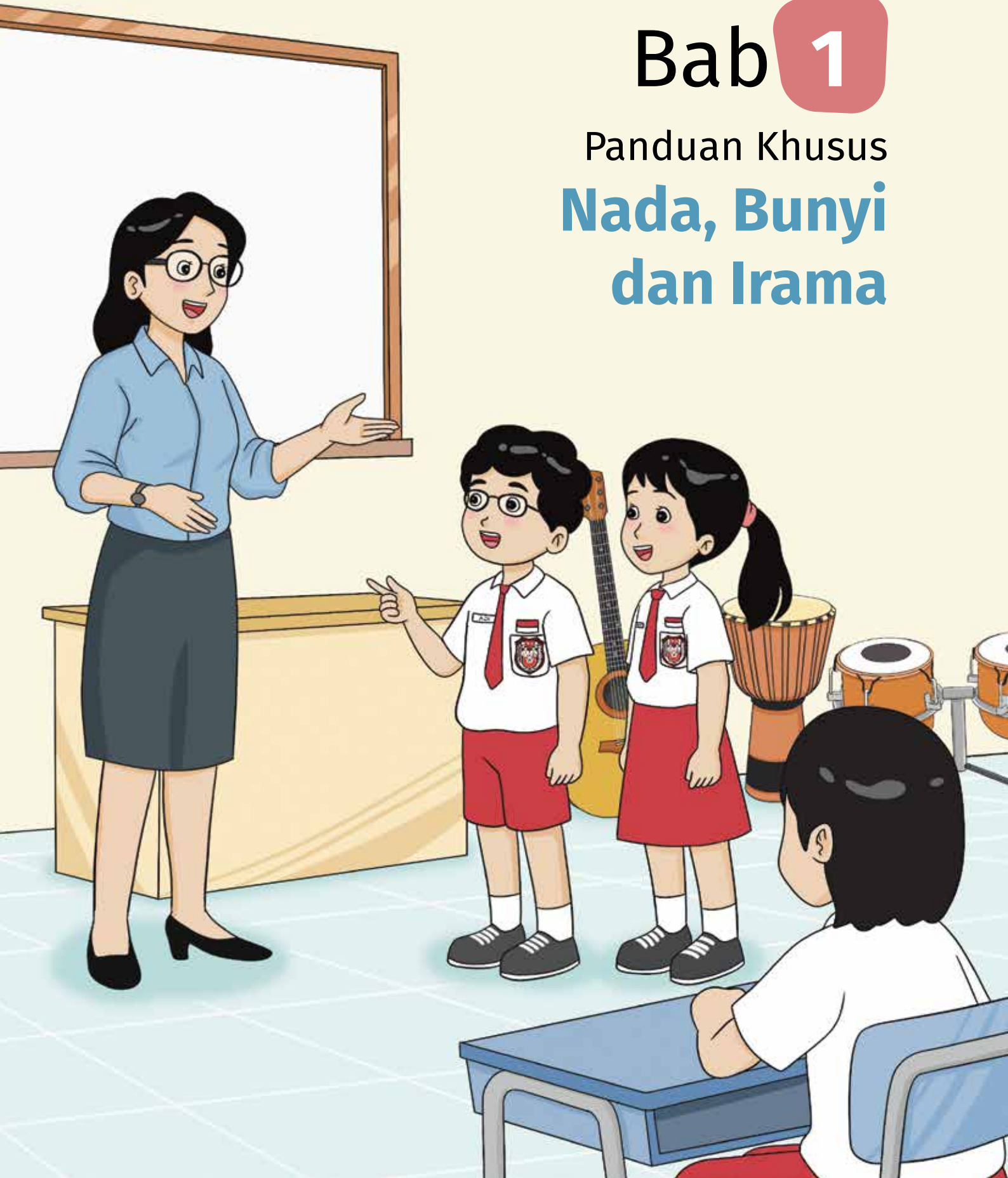
Panduan Guru Seni Musik untuk SD/MI Kelas III

Penulis: DJ. Dimas Phetorant, Dede Kurniawan

ISBN 978-634-00-3144-7 (jil.3 PDF)

Bab **1**

Panduan Khusus **Nada, Bunyi dan Irama**



A. PENDAHULUAN

1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tabel 1.1 Tujuan Pembelajaran dan Indikator Bab 1

Tujuan Pembelajaran	Indikator
Mengenali nada dan pola irama menggunakan anggota tubuh	Menyebutkan contoh nada dan pola irama menggunakan anggota tubuh.
	Memberi contoh nada dan pola irama menggunakan anggota tubuh.
Membedakan bunyi yang tidak memiliki pola dengan bunyi yang memiliki pola.	Mendemonstrasikan bunyi yang tidak memiliki pola dengan bunyi yang memiliki pola.
	Mengaitkan bunyi yang tidak memiliki pola dengan bunyi yang memiliki pola.

2. Pokok Materi dan Hubungan Antarpokok Materi dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran

a. Nada 1 Oktaf dan Pola Irama

Lewat eksplorasi hubungan antara nada dan irama, peserta didik akan terlatih menggunakan indera pendengarannya untuk membedakan tinggi-rendah nada serta variasi pola irama. Proses tersebut secara bersamaan mengasah kepekaan musikal peserta didik. Mereka harus mendengarkan, menirukan, dan mempraktikkan nada dan irama. Melalui latihan berulang dalam satu oktaf, kemampuan peserta didik mengenali nada dan irama semakin terasah.

b. Bunyi di Sekitar dalam Permainan Musik

Peserta didik mendengarkan berbagai bunyi atau benda-benda di lingkungan (sekolah/rumah) yang bisa menghasilkan bunyi. Peserta didik akan mendapatkan pengalaman musikal yang lebih kaya dan kontekstual. Interaksi antara bunyi dan nada tidak hanya menambah perbendaharaan bunyi mereka, tetapi juga mengasah kepekaan irama ketika mereka berlatih menyesuaikan pola ketukan dengan beragam bunyi di sekitarnya.

Setiap pokok materi saling menguatkan, sehingga peserta didik mampu mengenali nada, pola irama, serta membedakan bunyi yang terdapat di lingkungan sekitar dapat tercapai.

3. Hubungan Pembelajaran Bab 2 dengan Materi lain yang Ada di Mata Pelajaran/Bidang Ilmu yang Sama

Pembelajaran tentang nada, irama, dan bunyi tidak berdiri sendiri. Ketiganya saling terkait dengan berbagai materi lain dalam mata pelajaran seni musik. Nada dan bunyi digunakan untuk mengenal karakter alat musik. Menirukan bunyi dan menyanyikan nada membantu memperkuat keterampilan menyimak dan berbicara. Pola irama berbasis ketukan memperkenalkan konsep satuan waktu, hitungan berulang, dan pengelompokan. Sehingga, pembelajaran ini diharapkan dapat membentuk pemahaman musikal yang utuh.

4. Peta Konsep



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran Satu Bab

Saran periode waktu untuk bab I adalah 36 Jam Pelajaran (JP). Bapak dan Ibu Guru dapat menyesuaikan alokasi waktu setiap pertemuan sesuai dengan situasi dan kondisi di sekolah.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Guru perlu memastikan peserta didik memiliki kesiapan dalam belajar. Dorong mereka untuk menguasai kemampuan menyimak dengan baik, mendengar, memahami

instruksi guru, mengenal bunyi yang sering di dengar pada lingkungan sekitar, mengenal nada, mengenal pola irama, serta bermain bunyi yang sudah diperoleh dari tujuan pembelajaran di kelas II sebelumnya. Upayakan agar peserta didik mulai mampu menguasai keterampilan-keterampilan tersebut dengan baik.

7. Kerangka Pembelajaran

a. Praktik Pedagogis

Guru dapat menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL). Peserta didik diminta mengaitkan pokok materi dengan suatu hal atau fenomena yang terdapat pada lingkungan sekolah.

Guru mengajak peserta didik berpikir kritis (HOTS), misalnya: “Mengapa tidak semua bunyi sama?” Bagaimana jika bunyi sirene pelan?

Terapkan strategi kolaboratif dengan membuat kelompok kecil. Peserta didik diminta menirukan nada, bunyi, atau irama yang diketahuinya.

Metode yang digunakan bisa dengan *drill and practice* lewat latihan berulang untuk dapat menirukan pola irama atau bunyi. Selain itu, bisa menggunakan gim kompetitif/kooperatif, seperti guru menginstruksikan tepuk, peserta didik menirukan.

b. Kemitraan Pembelajaran

- Guru dengan orang tua

Guru mengajak orang tua untuk mendukung aktivitas peserta didik di rumah. Misalnya, orang tua dapat merekam video singkat peserta didik saat menyayikan nada atau memainkan pola irama. Hasilnya diulas bersama guru setiap tiga minggu untuk melihat perkembangannya.

- Guru dengan guru mata pelajaran lain

Guru seni dapat berkolaborasi dengan guru Bahasa Indonesia. Guru Bahasa Indonesia memilih pantun atau puisi pendek, lalu bersama guru musik menghiasinya dengan nada satu oktaf. Peserta didik berlatih pengucapan, intonasi, dan nada.

c. Lingkungan Pembelajaran (disesuaikan dengan situasi sekolah)

1) Ruang kelas

Guru dapat mengatur meja dan kursi sehingga peserta didik dapat bebas bergerak dikelas dan bisa bernyanyi nada satu oktaf dan menepuk pola irama.

2) Ruang virtual

Guru dapat menggunakan platform google meet, zoom, whatsapp, dll.

3) Aplikasi musik

Guru juga bisa mengenalkan aplikasi sederhana seperti “*chrome music lab*” yang memungkinkan peserta didik mencoba nada dan irama secara daring.

d. Pemanfaatan Digital

- 1) Guru dapat memanfaatkan video terkait nada, bunyi, dan irama dari YouTube.
- 2) Guru dapat menggunakan platform media lain (instagram, *website*) yang terkait dengan nada, irama, dan bunyi.
- 3) Guru juga dapat menggunakan alat bantu seperti speaker, rekaman mp3/mp4, atau gambar digital.

8. Apersepsi

Apersepsi berfungsi menghubungkan pelajaran sebelumnya atau pengalaman yang sudah dimiliki peserta didik dengan materi yang akan dipelajari. Guru dapat menyiapkan apersepsi yang relevan dengan situasi dan kondisi peserta didik di kelas masing masing.

- a. Guru mengajak peserta didik untuk mengamati gambar benda yang dapat menghasilkan bunyi. Tanyakan kepada peserta didik mengenai perasaannya saat bermain musik bersama teman di sekolah, apakah senang atau yang lainnya. Eksplorasi pengalaman mereka tentang perasaannya tersebut.
- b. Guru mengajak peserta didik untuk mendengarkan dan mengeksplorasi pemahaman mereka tentang nada atau bunyi. Berikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang nada atau bunyi yang didengarkan. Guru dapat mengembangkan bentuk alternatif apersepsi yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan sesuai kebutuhan peserta didik.

9. Formatif awal

Guru melakukan formatif awal untuk mengetahui kemampuan peserta didik. Penilaian sebelum pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Penilaian dapat dilakukan dengan mengajak peserta didik untuk menyebutkan bunyi yang mereka ketahui.

Tabel 1.2 Formatif Awal Bab 1

Kriteria	Cukup	Baik	Sangat Baik
Menyebutkan 1 bunyi benda yang terdapat di sekolah			
Menyebutkan 1 bunyi hewan di lingkungan sekitar			

Peserta didik mendapat nilai baik bila peserta didik mampu menyebutkan lebih dari satu bunyi. Peserta didik mendapat nilai sangat baik bila peserta didik mampu menyebutkan lebih dari tiga bunyi. Hasil kerja peserta didik menjadi masukan bagi Guru untuk mengukur penguasaan peserta didik terhadap konsep awal. Hasil dari formatif awal ini dapat ditindaklanjuti sesuai yang dijelaskan pada bagian **Asesmen** di **Panduan Umum**.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran 1: Nada dan Irama

1. Tujuan Kegiatan

Peserta didik dapat mengenali bunyi dan nada serta mampu membedakan pola irama.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Berikut disajikan tabel pemetaan judul aktivitas dan pengalaman belajar pada pembelajaran mendalam disertai karakteristiknya. Pemetaan tersebut sebagai acuan, pijakan, dan dasar pemikiran bagi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran Seni Musik kepada peserta didik yang mengandung prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan dalam setiap pengalaman belajarnya.

Tabel 1.3 Pengalaman Belajar pada Kegiatan Pembelajaran 1

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1.1 Ayo Dengarkan: Mendengar Bunyi	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1.2 Ayo Tirukan: Menirukan Bunyi	Memahami	Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari.
Aktivitas 1.3 Ayo Dengarkan: Mendengar Nada	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 1.4 Ayo Tirukan: Menirukan Nada	Memahami	Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari.
Aktivitas 1.5 Ayo Dengarkan: Mendengar Pola Irama	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.

Berikut adalah aktivitas pembelajaran berdasarkan tabel pemetaan tersebut untuk memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran di setiap kegiatan pembelajarannya.



- a. Guru menjelaskan tujuan kegiatan.

Bunyi

Bunyi dihasilkan oleh benda yang bergetar. Bunyi memerlukan medium untuk merambat. Sebelum sampai ke telinga manusia, getaran benda merambat melalui medium udara, air, atau padat. Gelombang getaran inilah yang disebut sebagai bunyi yang ditangkap oleh telinga kita. Di sekitar kita terdapat berbagai macam bunyi. Sifat bunyi meliputi keras-lembut dan tinggi-rendah. Coba dengarkan dengan saksama, mungkin kalian bisa mendengar bunyi langkah kaki, angin yang bertiup, bel sekolah, koin, peluit, kicau burung, ketukan pintu, dan sebagainya. Ayo, kita dengarkan bersama.

Bunyi keras:



Gambar 1.1 Balon Meledak dan Piring Pecah

Bunyi lembut:



Gambar 1.2 Burung dan Orang Berjalan

- b. Guru menyiapkan ruang kelas, seperti menata meja dan kursi agar area tengah kelas lebih luas sehingga peserta didik dapat bergerak leluasa.
- c. Guru menyiapkan alat dan bahan, seperti koin, peluit, kain untuk penutup mata, dan pulpen.
- d. Sebelum memulai, guru menginstruksikan aturan permainan dan menekankan sikap menghargai teman saat giliran mendengar bunyi.
- e. Guru menjelaskan cara bermain: setiap peserta didik giliran menutup mata, guru atau teman di belakang memberikan bunyi, peserta didik menebak jenis atau sumber bunyi tersebut. Guru mencontohkan satu putaran: menutup mata, mendengarkan bunyi, lalu menyebut "ini bunyi koin" atau "ini bunyi peluit".
- f. Peserta didik dibagi berkelompok 4-5 orang. Per kelompok, satu peserta didik menutup mata secara bergiliran. Guru atau peserta didik lain memainkan bunyi tanpa memperlihatkan alatnya. Peserta didik yang mendengar menyebutkan jawaban; selama 1 menit diarahkan untuk berpikir sebelum menjawab.
- g. Guru mengajak peserta didik menceritakan pengalamannya, "Bunyi mana yang paling sulit dikenali? Bagaimana cara mengenali bunyi?" Guru memberikan pujian spesifik untuk jawaban yang tepat dan proses diskusi yang baik.
- h. Guru dapat melibatkan peran orang tua dalam aktivitas mendengar bunyi dengan mendampingi peserta didik melakukan kegiatan mengeksplorasi bunyi di rumah.

Selain itu, peserta didik perlu didampingi dalam hal mendapatkan bahan bacaan melalui perpustakaan sekolah dan pojok baca di kelas atau mengunduhnya melalui sumber terpercaya.

Miskonsepsi

Peserta didik terkadang belum tepat menilai seberapa banyak informasi bunyi yang dapat mereka dengar dan interpretasikan. Peserta didik menganggap bila menutup mata, langsung memberi kemampuan super dalam mendengar. Guru dapat memfasilitasi refleksi berkelompok: apa yang mereka dengar, bagaimana prosesnya, dan apa kendalanya. Guru dapat memperdengarkan variasi alat bunyi bertahap, mulai dari yang paling dikenal hingga yang lebih menantang.

Pembelajaran Alternatif

Sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan, guru dapat menggunakan dua alat bersuara berbeda secara bersamaan. Guru meminta peserta didik mendeskripsikan sifat bunyi (keras/lembut dan tinggi/rendah). Guru dapat mengganti aktivitas alternatif menggunakan video terkait bunyi yang ditayangkan di kelas. Sebagai lanjutan, peserta didik juga diberi tugas individu untuk menuliskan bunyi benda yang terdapat di rumah masing-masing.



Ayo Tirukan

- a. Guru menjelaskan tujuan kegiatan .

Ragam Bunyi

Ragam bunyi yang dapat ditirukan adalah bunyi yang terdapat di lingkungan sekitar, seperti bunyi alam, bunyi anggota tubuh, dan bunyi buatan manusia. Contoh ragam bunyi tersebut adalah bunyi hujan, petir, kucing, harimau, tepuk tangan, kereta api, sirene, alarm jam, dan meja diketuk.



Gambar 1.3 Kereta Api dan Binatang

Guru memutar atau memperagakan bunyi tertentu. Peserta didik memperhatikan dengan saksama.

- b. Peserta didik mencoba menirukan bunyi menggunakan mulut. Contoh: suara bel → *kring kring* dan suara kucing → *meong meong*.
- c. Guru membagi peserta didik menjadi 4–5 kelompok. Per kelompok melakukan peniruan bunyi dengan gerakan atau benda. Misalnya, peserta didik bertepuk dua kali untuk bunyi bel dan mengangkat kedua tangan untuk bunyi hewan.

- d. Guru mengajak peserta didik menceritakan pengalamannya, "Bunyi mana yang paling sulit ditiru? Bunyi ini keras atau lembut?" Guru memberikan pujian spesifik untuk jawaban yang tepat dan proses diskusi yang baik.
- e. Guru dapat melibatkan peran orang tua dalam aktivitas menirukan bunyi di rumah. Orang tua dapat menceritakan dongeng yang melibatkan bunyi. Misalnya, "Di hutan terdengar bunyi 'cuit cuit' dari burung kecil..." Lalu, peserta didik diminta menirukan bunyinya.

Miskonsepsi

Peserta didik terkadang beranggapan bahwa semua benda menghasilkan bunyi yang sama. Peserta didik sulit membedakan sifat bunyi secara konkret. Misalnya, benda logam yang menghasilkan bunyi yang identik, padahal bentuk dan cara memukulnya memengaruhi hasil bunyi. Guru mengajak peserta didik untuk membandingkan bunyi secara langsung di lingkungan sekitar.

Pembelajaran Alternatif

Sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan, guru dapat membuat cerita pendek yang berisi berbagai bunyi yang dihasilkan dari botol plastik, sendok, suara mulut, dan lain-lain.



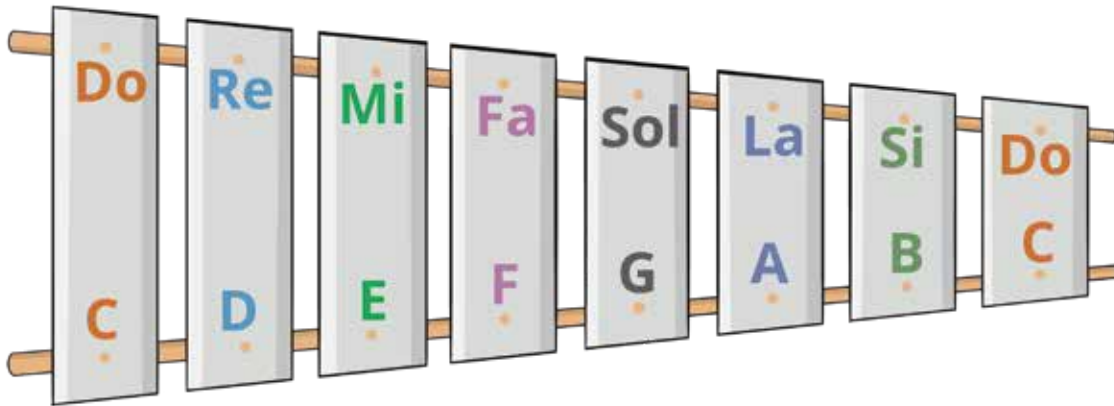
- a. Guru menjelaskan tujuan kegiatan.

Nada

Nada merupakan unsur utama dalam sebuah lagu. Nada adalah suatu bunyi beraturan yang membuat melodi lagu menjadi indah. Sedari kecil kita sudah diajarkan untuk bernyanyi. Bernyanyi merupakan salah satu cara untuk mengajarkan dan mengenalkan nada kepada peserta didik. Saat kita menyanyikan sebuah lagu, kita harus mengenal tinggi rendahnya nada. Istilah ini sering disebut *pitch*.

Susunan nada dalam satu oktaf adalah do, re, mi, fa, sol, la, si, do'. Oktaf adalah jarak antara satu nada dengan nada berikutnya yang suaranya sama, tetapi

berada satu tingkat lebih tinggi atau lebih rendah. Misalnya, guru menyanyikan nada do kemudian menyanyikan lagi do' yang terdengar lebih tinggi. Kedua "do" itu berjarak satu oktaf.



Gambar 1.4 Nada Satu Oktaf

- b. Guru menyiapkan alat dan bahan berupa kartu nada berisi nama nada (satu oktaf). Kartu tersebut diberi warna atau simbol, misalnya, warna merah untuk nada do. Guru juga dapat menggunakan alat musik seperti pianika.
- c. Sebelum memulai permainan tebak nada, guru memainkan atau memutar satu nada, sementara peserta didik mendengarkan dengan saksama.
- d. Peserta didik memilih kartu yang sesuai dengan nada yang didengarnya. Peserta didik dibagi berkelompok 4-5 orang atau melakukan secara individu. Guru dapat memvariasikan dengan memainkan tiga sampai empat nada secara berurutan. Peserta didik menyusun kartu sesuai urutan.
- e. Guru mengajak peserta didik menceritakan pengalamannya, "Nada mana yang paling mudah kamu dengar? Mengapa kamu memilih kartu nada itu?" Guru memberikan pujian spesifik untuk jawaban yang tepat dan proses diskusi yang baik.
- f. Guru dapat melibatkan peran orang tua dalam aktivitas mendengar nada. Orang tua mendampingi peserta didik saat mendengarkan sebuah lagu. Lagu yang dipilih adalah lagu anak-anak. Orang tua dan peserta didik menyanyikan lagu "Pelangi", "Naik Delman", atau lagu daerah secara bersamaan. Orang tua memberi dorongan positif saat peserta didik mendengar dan mengenali tinggi rendah nada.

Miskonsepsi

Peserta didik dalam mendengar nada terkadang sulit membedakan tinggi rendah atau frekuensi bunyi. Peserta didik mengira nada tinggi berkaitan dengan suara keras. Guru dapat mengoreksi dengan memberikan penjelasan bahwa nada tinggi berkaitan dengan frekuensi, bukan volume. Makin tinggi frekuensi, maka makin tinggi bunyi yang dihasilkannya. Begitu pula sebaliknya.

Pembelajaran Alternatif

Guru dapat mengganti aktivitas alternatif menggunakan gambar hewan untuk mewakili tinggi rendah nada. Misalnya, burung untuk nada tinggi dan kambing untuk nada rendah. Guru dapat memutar video terkait nada yang ditayangkan di kelas. Sebagai lanjutan, peserta didik juga diberi tugas individu untuk menuliskan nada lagu anak yang didengarkan bersama orang tuanya.



Ayo Tirukan

- Guru menjelaskan tujuan kegiatan.
- Guru terlebih dahulu menonton video YouTube dengan kata kunci pencarian "Do-Re-Mi - THE SOUND OF MUSIC (1965)".
- Guru menyiapkan alat musik seperti pianika dan kartu nada.
- Guru dan peserta didik melakukan pemanasan suara. Guru mengajak peserta didik untuk bernapas dalam, lalu menggumam dari nada rendah ke tinggi secara bertahap dan perlahan.
- Guru menampilkan gambar atau menuliskan urutan nada do re mi fa sol la si do'. Guru membaca bersama peserta didik sambil menunjuk setiap nada. Guru mendemonstrasikan nada satu oktaf mulai dari do rendah sampai do tinggi. Peserta didik menirukan satu per satu nada yang dicontohkan guru secara bergantian.
- Guru mengajak peserta didik menceritakan pengalamannya, "Nada mana yang paling sulit ditirukan?" Guru memberikan pujian spesifik untuk jawaban yang tepat dan proses diskusi yang baik.

- g. Guru dapat melibatkan peran orang tua dalam aktivitas mendengar nada. Orang tua dan peserta didik menyanyikan nada secara bergantian disertai tepuk tangan atau gerakan. Orang tua juga dapat bercerita dengan intonasi nada yang bervariasi. Orang tua memberi dorongan positif membuat video pendek kegiatan menirukan nada.

Miskonsepsi

Peserta didik dalam menirukan nada terkadang mempunyai keterbatasan pengalaman musikal. Peserta didik mengira nada hanya bergerak naik atau turun, tidak bisa tetap. Peserta didik beranggapan menirukan nada sama dengan menyanyikan lagu. Guru dapat memberi penjelasan atau latihan dengan pola nada tetap, seperti do do do. Guru juga memfokuskan latihan nada dengan pola pendek sebelum menyanyikan lagu.

Pembelajaran Alternatif

Guru dapat melakukan aktivitas alternatif menirukan nada menggunakan gerakan. Misalnya, nada do dengan melompat, nada re dengan mengangkat tangan. Sebagai lanjutan, guru mengajak peserta didik menirukan nada dengan langkah kaki. Guru menandai lantai dengan kertas bernomor 1 sampai 8. Nada do = 1, re = 2, dan seterusnya. Guru menyanyikan satu nada, peserta didik melangkah ke nomor yang sesuai sambil menirukan nada tersebut. Peserta didik juga diberi tugas individu untuk menyanyikan lagu anak yang dilatih bersama orang tuanya.

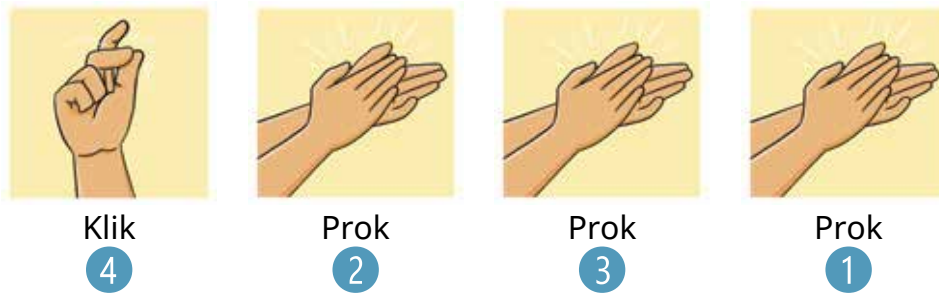


Ayo Dengarkan

- a. Guru menjelaskan tujuan kegiatan.

Pola Irama

Susunan panjang dan pendek bunyi yang dimainkan secara berulang dalam musik disebut dengan pola irama. Pola ini bisa terdengar dari tepukan tangan, ketukan alat musik, atau bunyi di sekitar. Irama itu seperti langkah kaki saat kita berjalan. Ada yang cepat, ada juga yang lambat. Kalau kita ulang-ulang langkah itu dengan bunyi, itulah pola irama. Contoh lainnya adalah bila kita menepuk tangan seperti *prok prok prok*, itu adalah pola irama.



Gambar 1.5 Pola Irama *Prok Prok*



Gambar 1.6 Pola Irama *Dung Crek*

- b. Guru memutar atau mendemonstrasikan lagu "Cicak di Dinding". Guru menuliskan lirik lagu di papan tulis. Pola irama pendek disimbolkan dengan garis pendek, sedangkan pola irama panjang disimbolkan dengan garis panjang. Peserta didik menirukan pola irama yang dicontohkan guru secara bergantian.



Gambar 1.7 Pola Irama Lagu "Cicak di Dinding"

- c. Guru mengajak peserta didik menceritakan pengalamannya, "Pola irama mana yang paling sulit didengarkan?" Guru memberikan pujian spesifik untuk jawaban yang tepat dan proses diskusi yang baik.

- d. Guru dapat melibatkan peran orang tua dalam aktivitas mendengar nada. Orang tua dan peserta didik membuat cerita bergambar yang mengandung pola irama (misalnya, “Ayah Mengetuk Pintu - *Tok Tok Tok*”). Gambar dapat dipajang di rumah sebagai bentuk apresiasi.

Miskonsepsi

Peserta didik dapat beranggapan bahwa irama harus selalu sama. Peserta didik mengira irama tidak boleh berubah dalam satu lagu. Guru memutar lagu yang memiliki variasi irama (misalnya, “Potong Bebek Angsa”) dan ajak peserta didik menandai perubahan pola irama.

Pembelajaran Alternatif

Guru dapat melakukan aktivitas alternatif pola irama menggunakan meja atau stik drum. Misalnya, guru menepuk meja dengan atau tanpa stik. Selain itu, peserta didik dapat diberi tugas individu untuk menuliskan pola irama yang didengar bersama orang tuanya.

3. Formatif

Setiap aktivitas pembelajaran dilengkapi dengan asesmen formatif sebagai penilaian proses peserta didik untuk terus belajar dan berkembang, serta merasakan kegembiraan dalam proses belajar. Asesmen ini juga menjadi sarana refleksi bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang memberikan pengalaman holistik, memotivasi, menggembirakan, berkesadaran, dan bermakna untuk peserta didik. Berikut contoh formatif pada setiap aktivitasnya.

Tabel 1.4 Formatif Bunyi 1 (Ayo Dengarkan)

Kriteria	Cukup (Mengidentifikasi Satu Sumber Bunyi)	Baik (Mengidentifikasi Satu Sumber Bunyi dan Membedakan Bunyi Keras atau Lembut)	Sangat Baik (Mengidentifikasi Dua Sumber Bunyi dan Membedakan Bunyi Keras atau Lembut)
Mampu mengidentifikasi sumber bunyi.			

Kriteria	Cukup (Mengidentifikasi Satu Sumber Bunyi)	Baik (Mengidentifikasi Satu Sumber Bunyi dan Membedakan Bunyi Keras atau Lembut)	Sangat Baik (Mengidentifikasi Dua Sumber Bunyi dan Membedakan Bunyi Keras atau Lembut)
Mampu membedakan bunyi keras atau lembut.			

Tabel 1.5 Formatif Bunyi 2 (Ayo Tirukan)

Kriteria	Cukup	Baik	Sangat Baik
Mampu menirukan tiga bunyi benda.			
Mampu menirukan tiga bunyi hewan.			

Tabel 1.6 Formatif Nada 1 (Ayo Dengarkan)

Kriteria	Cukup (Mengidentifikasi Satu Nada)	Baik (Mengidentifikasi Dua Nada dan Menyanyikan Nada Do sampai Sol)	Sangat Baik (Mengidentifikasi Dua Nada dan Menyanyikan Nada Satu Oktaf)
Mampu mengidentifikasi nada.			
Mampu menyanyikan nada.			

Tabel 1.7 Formatif Nada 2 (Ayo Tirukan)

Kriteria	Cukup (Menirukan Satu Nada)	Baik (Menirukan Dua Nada dengan Gerakan)	Sangat Baik (Menirukan Tiga Nada dengan Gerakan)
Mampu menirukan nada.			
Mampu menirukan nada dengan gerakan.			

Tabel 1.8 Formatif Pola Irama (Ayo Dengarkan)

Kriteria	Cukup	Baik	Sangat Baik
Mampu mengidentifikasi pola irama (panjang/pendek).			

Kegiatan Pembelajaran 2: Bunyi di Sekitar

1. Tujuan Kegiatan

Peserta didik dapat mendemonstrasikan bunyi yang tidak memiliki pola dengan bunyi yang memiliki pola.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Berikut disajikan tabel pemetaan judul aktivitas dan pengalaman belajar pada pembelajaran mendalam disertai karakteristiknya. Pemetaan tersebut sebagai acuan, pijakan, dan dasar pemikiran bagi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran Seni Musik kepada peserta didik yang mengandung prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan dalam setiap pengalaman belajarnya.

Tabel 1.9 Pengalaman Belajar pada Kegiatan Pembelajaran 2

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1.6 Ayo Mainkan: Bermain Bunyi Menggunakan Anggota Tubuh	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
Aktivitas 1.7 Ayo Bedakan: Membedakan Bunyi yang Memiliki Pola dan Tidak Memiliki Pola	Merefleksi	Memotivasi diri sendiri untuk terus belajar bagaimana cara belajar.

Berikut adalah aktivitas pembelajaran berdasarkan tabel pemetaan tersebut untuk memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran di setiap kegiatan pembelajarannya.

Ayo Mainkan

- a. Guru menjelaskan tujuan kegiatan.

Bunyi Anggota Tubuh

Tubuh manusia terdiri atas berbagai bagian dengan fungsi yang berbeda-beda. Setiap anggota tubuh mempunyai bunyi karakteristik yang unik. Ketika digabungkan, bunyi-bunyi tersebut dapat menciptakan komposisi musik yang ekspresif, ritmis, dan penuh kreativitas. Berikut adalah ragam bunyi tubuh.



Gambar 1.8 Tepuk Tangan



Gambar 1.9 Jentikan Jari



Gambar 1.10 Tepuk Paha



Gambar 1.11 Entakan Kaki



Gambar 1.12 Klik Mulut



Gambar 1.13 Siulan



Gambar 1.14 Dengungan Mulut

- b. Guru menyapa peserta didik dan menciptakan suasana menyenangkan.
- c. Guru bertanya kepada peserta didik, "Apa saja bunyi yang dapat dibuat dengan tubuh?"
- d. Guru memperagakan perkusi tubuh, kemudian peserta didik mencoba berbagai bunyi tubuh yang telah diperagakan guru.
- e. Guru menambahkan pola seperti: tepuk tangan-jentik jari-entak kaki-tepuk tangan.
- f. Peserta didik dibagi berkelompok 4-5 orang. Per kelompok membuat pola bunyi tubuh sendiri.
- g. Guru berkeliling untuk mendorong kreativitas peserta didik.
- h. Guru mengajak peserta didik menceritakan pengalamannya, "Apa bunyi tubuh favoritmu hari ini? Pola bunyi kelompok mana yang menjadi favoritmu?" Guru memberikan pujian spesifik untuk jawaban yang tepat dan proses diskusi yang baik.
- i. Guru dapat melibatkan peran orang tua dengan melanjutkan kegiatan dari sekolah, yaitu membuat pola bunyi tubuh bersama di rumah. Orang tua dapat memperagakan cara membuat bunyi tubuh yang kreatif dengan mengaitkan aktivitas sehari-hari, seperti memanggil kucing dengan menjentikkan jari atau klik mulut.

Miskonsepsi

Peserta didik kadang merasa harus menghasilkan bunyi yang bagus seperti alat musik. Peserta didik menganggap bunyi tubuh harus selalu keras agar terdengar. Guru dapat menjelaskan bahwa bunyi tubuh bersifat eksploratif dan tidak harus menyerupai alat musik. Bunyi lembut seperti jentikan jari atau dengungan penting untuk mengenalkan keras lembut (dinamika) pada musik.

Pembelajaran Alternatif

Sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan, guru dapat menggunakan lagu anak seperti "Topi Saya Bundar" yang dikreasikan dengan perkusi tubuh (entak kaki-tepuk tangan-tepuk tangan). Misal:

TOPI SAYA BUNDAR

              																								
	0	.	5		5	.	3		1̇	.	3		2	.	.		0	.	2		4	.	6	
To pi												saya bundar						Bundar to						
              																								
	5	.	4		3	.	.		0	.	5		5	.	3		1̇	.	5		2	.	.	
pi sa ya						Ka lau ti dak bun dar																		
        																								
	0	.	1̇		7	.	5		6	.	7		1̇	.	.									
Bukan to pi												saya												



- a. Guru menjelaskan tujuan kegiatan .

Bunyi Berpola

Bunyi berpola adalah bunyi yang tersusun secara teratur, berulang, dan memiliki ritme yang konsisten. Karakteristik bunyi berpola adalah memiliki urutan atau pola tetap serta dapat diulang. Misalnya perkusi tubuh, bunyi ketuk pintu (*tok tok tok*), dan bunyi bel (*ting tung*).



Gambar 1.15 Ketuk Pintu



Gambar 1.16 Menekan Bel

Bunyi Tidak Berpola

Bunyi tidak berpola adalah bunyi yang muncul secara acak yang tidak memiliki ritme tertentu. Karakteristiknya ialah tidak memiliki urutan tetap (acak) dan sulit diprediksi atau diulang secara konsisten. Misalnya, bunyi petir, kendaraan, angin, dan kipas angin.



Gambar 1.17 Petir



Gambar 1.18 Kipas angin

- b. Guru menyiapkan alat pembelajaran.
- c. Guru memutar bunyi berpola atau tanpa pola. Guru menampilkan gambar/ ilustrasi bunyinya serta memperagakannya. Peserta didik mengangkat tangan dan menebak secara bergantian apakah bunyinya berpola atau tidak berpola.
- d. Guru mengajak peserta didik menceritakan pengalamannya, "Mana yang kamu pilih (bunyi berpola atau tidak berpola)?" Guru memberikan pujian spesifik untuk jawaban yang tepat dan proses diskusi yang baik.

- e. Guru dapat melibatkan peran orang tua dalam aktivitas membedakan bunyi. Orang tua mengajak peserta didik mendengarkan berbagai bunyi di rumah atau lingkungan sekitar, seperti bunyi jam, alam, dan hewan.

Miskonsepsi

Peserta didik mengira bahwa jika bunyi terdengar lebih dari sekali, maka itu pasti berpola. Guru dapat memberi penjelasan bahwa bunyi berpola memiliki struktur ritmis atau urutan yang konsisten, bukan sekadar pengulangan acak.

Pembelajaran Alternatif

Guru dapat melakukan aktivitas alternatif dengan lagu anak. Dalam lagu tersebut, guru memvariasikan dengan bunyi berpola dan tidak berpola. Peserta didik juga diberi tugas individu untuk membuat pola bunyi yang dapat diulang tiga kali.

3. Formatif

Setiap aktivitas pembelajaran dilengkapi dengan asesmen formatif sebagai penilaian proses peserta didik untuk terus belajar dan berkembang, serta merasakan kegembiraan dalam proses belajar. Asesmen ini juga menjadi sarana refleksi bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang memberikan pengalaman holistik, memotivasi, menggembirakan, berkesadaran, dan bermakna untuk peserta didik. Berikut contoh formatif pada setiap aktivitasnya.

Tabel 1.10 Formatif Bunyi 3 (Ayo Mainkan)

Kriteria	Cukup	Baik	Sangat Baik
Mampu mengidentifikasi tiga bunyi anggota tubuh.			
Mampu membuat bunyi menggunakan dua anggota tubuh.			

Tabel 1.11 Formatif Bunyi 4 (Ayo Bedakan)

Kriteria	Cukup	Baik	Sangat Baik
Mampu mengidentifikasi tiga bunyi berpola.			
Mampu mengidentifikasi tiga bunyi tidak berpola.			

C. SUMATIF

I. Pilihan Ganda

- Urutan nada dalam satu oktaf dari rendah ke tinggi yang benar adalah
 - do-mi-re-fa-la-sol-si-do'
 - do-re-mi-fa-sol-la-si-do'
 - si-la-sol-fa-mi-re-do-do'
- Nada kelima dalam deretan do-re-mi-fa-sol-la-si-do' adalah
 - re
 - fa
 - sol
- Bunyi tepuk tangan dalam sebuah lagu termasuk dalam kategori bunyi
 - alam
 - anggota tubuh
 - benda
- Cara menghasilkan bunyi pada meja adalah dengan
 - ditiup
 - ditarik
 - ditepuk
- Bunyi sirene lebih ... dari bunyi kucing.
 - lembut
 - keras
 - pelan

II. Isian Singkat

1. Nama nada yang berada tepat di urutan keenam satu oktaf (do-do') adalah
2. Bunyi petir termasuk jenis bunyi
3. Jumlah nada dalam satu oktaf adalah ... nada.
4. Contoh satu bunyi hewan yang keras bunyinya adalah
5. Contoh satu bunyi anggota tubuh yang lembut bunyinya adalah

D. KUNCI JAWABAN

I. Pilihan Ganda

1. (b) do-re-mi-fa-sol-la-si-do'
2. (c) sol
3. (b) anggota tubuh
4. (c) ditepuk
5. (b) keras

II. Isian Singkat

1. la
2. tidak berpola
3. delapan
4. singa
5. jentikan jari

E. REFLEKSI

1. Refleksi Peserta Didik

Peserta didik dipandu untuk merefleksikan pembelajaran di Bab 1. Jika peserta didik belum terbiasa berefleksi, guru memfasilitasi dengan memberikan pertanyaan pemantik. Gunakan aktivitas-aktivitas yang sudah dilakukan untuk membantu peserta didik berefleksi, seperti:

- a. Apa aktivitas pembelajaran yang paling kamu senangi pada Bab 1?
- b. Hal apa yang masih ingin kamu ketahui tentang nada, bunyi, dan pola irama?

2. Refleksi Guru

Refleksi yang dilakukan oleh guru ialah untuk memetakan kemampuan peserta didik dan strategi pembelajaran yang sudah digunakan. Hasil refleksi dapat dijadikan bahan observasi untuk mengetahui sejauh mana capaian kegiatan pembelajaran dan meningkatkan kegiatan pembelajaran selanjutnya. Beberapa hal yang dapat direfleksikan dalam proses pembelajaran antara lain materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran.

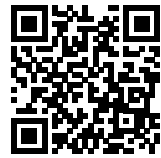
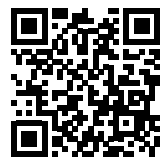
Tabel 1.12 Refleksi Guru

No.	Strategi/Pendekatan	Sudah Saya Lakukan	Sudah Saya Lakukan, tetapi Belum Efektif	Belum Saya Lakukan
1.	Menyiapkan dan menggunakan sumber belajar yang relevan.			
2.	Menyiapkan dan menggunakan media belajar yang relevan.			
3.	Mengorganisasikan kelas (membagi kelompok dan sebagainya) dengan efektif.			
4.	Menyiapkan apersepsi/ siap-siap belajar/pertanyaan pemantik.			
5.	Mengelola kegiatan belajar Bab 1 dengan baik.			
6.	Diferensiasi konten dan gaya belajar sudah diterapkan (visual, auditori, dan sebagainya).			
7.	Melakukan formatif: menyiapkan soal, memberikan penilaian, dan merekap hasilnya.			
8.	Memberikan pengayaan/ remedial kepada peserta didik.			
9.	Mengajak peserta didik melakukan refleksi atas pemahaman mereka pada akhir pembelajaran Bab 1.			

F. PENGAYAAN

Pengayaan dapat disesuaikan dengan peserta didik pada kelas masing-masing. Berikut beberapa contoh materi pengayaan yang dapat digunakan.

Tabel 1.13 Pengayaan

Judul	Kegunaan	Tautan	QR
Membuat Irama Sederhana	Penjelasan tentang irama dalam bentuk video dan simulasi.	https://bukupusbuk.id/s/sm3pengayaan1	
Music Lab	Mengeksplorasi nada/pola irama dengan visualisasi.	https://bukupusbuk.id/s/sm3pengayaan2	
Gim Musik	Permainan nada dan pola irama.	https://bukupusbuk.id/s/sm3pengayaan3	
Wordwall	Bermain bunyi, irama, dan pola irama.	https://bukupusbuk.id/s/sm3pengayaan4	

G. SUMBER BELAJAR

Sumber belajar lain yang dapat digunakan adalah sebagai berikut.

1. Nada/pendengaran musik: <https://bukupusbuk.id/s/sm3musicca>
2. Bunyi: dapat diakses di YouTube dengan kata kunci pencarian “Yuk, Kenali Bunyi di Sekitar Kita!”
3. Pedagogi musik: <https://bukupusbuk.id/s/sm3pedagogimusik>

Guru dapat mencari sumber belajar lain yang lebih sesuai dengan kondisi kelas atau sekolah masing-masing.

H. LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

1. Tuliskan tiga bunyi yang kamu dengar di sekitarmu hari ini.

- a.
- b.
- c.

2. Hubungkan gambar benda dengan bunyi yang sesuai.



•

•

keras



•

•

lembut



•

•

keras



•

•

lembut

3. Peserta didik menyanyikan urutan nada dari rendah ke tinggi dalam satu oktaf.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA, 2025

Panduan Guru Seni Musik untuk SD/MI Kelas III

Penulis: DJ. Dimas Phetorant, Dede Kurniawan

ISBN 978-634-00-3144-7 (jil.3 PDF)

Bab **2**

Panduan Khusus

Karakteristik Alat Musik dan Bunyi



A. PENDAHULUAN

1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tabel 1.1 Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tujuan Pembelajaran	Indikator
Menyebutkan karakteristik ragam alat musik dan bunyi yang dihasilkannya.	Menuliskan karakteristik ragam alat musik dan bunyi yang dihasilkannya.
	Menjelaskan karakteristik ragam alat musik dan bunyi yang dihasilkannya.
Membuat bunyi menggunakan anggota tubuh.	Mengenali bunyi menggunakan anggota tubuh.
	Mengombinasikan bunyi menggunakan anggota tubuh.

2. Pokok Materi dan Hubungan Antarpokok Materi dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran

Materi esensial pada Bab 2 ini adalah karakteristik alat musik dan bunyinya serta membuat bunyi menggunakan anggota tubuh. Adapun kompetensi yang harus dicapai peserta didik dari materi karakteristik alat musik dan bunyinya ialah mengidentifikasi, membedakan, dan memahami karakteristik bunyi yang dihasilkan oleh berbagai alat musik. Menuliskan dan menjelaskan karakteristik ragam alat musik dan bunyi yang dihasilkannya menjadi indikator ketercapaian tujuan pembelajarannya.

Mengenali dan mengombinasikan bunyi menggunakan anggota tubuh merupakan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran dari materi esensial selanjutnya pada bab ini, yaitu membuat bunyi menggunakan anggota tubuh. Memahami karakteristik alat musik dan bunyinya, serta kemampuan mengenali berbagai sumber bunyi dan mengembangkannya dengan kreativitas peserta didik dalam menciptakan pola bunyi yang baru menggunakan anggota tubuh, merupakan tujuan dari seluruh kegiatan pembelajaran pada bab ini.

3. Hubungan Pembelajaran Bab 2 dengan Materi lain yang Ada di Mata Pelajaran/Bidang Ilmu yang Sama

Rasionalitas antarmata pelajaran seni secara umum saling memiliki keterkaitan dan keterhubungan. Mata pelajaran seni berfokus pada kemampuan peserta didik untuk merespons sebuah situasi atau konflik melalui visual (seni rupa), bunyi (seni musik), pola dan gerak (seni tari), serta kesatuan gerak, ekspresi, dan suara (seni teater). Materi

karakteristik alat musik dan bunyinya serta membuat bunyi menggunakan anggota tubuh dapat membantu menumbuhkembangkan aspek kognitif dan psikomotorik dalam kecerdasan musikal serta kinestetik peserta didik yang selaras dengan irama.

Secara khusus, materi Seni Musik pada bab ini dapat melatih peserta didik untuk mengekspresikan diri dalam bentuk Seni Rupa dengan menggambar beberapa alat musik ritmis dan melodis, baik yang berasal dari Indonesia maupun dari negara lain. Mengeksplorasi suara/vokal sesuai peran tokoh atau perilaku objek sekitar menjadi kebutuhan dalam menyajikan pertunjukan teater.

Kemampuan yang diperoleh peserta didik dengan mempelajari materi pada bab ini, melengkapi dan menguatkan pemahaman serta keterampilan mereka dari materi pembelajaran pada bab sebelumnya. Kemampuan ini juga yang akan menjadi pengetahuan awal bagi peserta didik saat mempelajari materi pada bab selanjutnya.

Pada Bab 1, peserta didik belajar tentang nada dan pola irama. Dengan memahami nada, peserta didik dapat mengenali tinggi rendahnya suara dalam melodi. Sementara dengan belajar pola irama, peserta didik dapat menjaga keteraturan dan alur musik yang dimainkannya. Untuk bab-bab selanjutnya, peserta didik telah memiliki pengetahuan awal tentang pola irama dan melodi sehingga mereka lebih siap untuk belajar karakteristik bunyi alat musik ritmis dan melodis.

Keterkaitan materi Seni Musik pada bab ini juga terdapat pada materi esensial dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik dapat menambah kosakata tentang istilah-istilah musik dan mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca atau memirsa, berbicara, dan menulis dalam setiap aktivitas pembelajaran Seni Musik.

Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik dapat mengenal keberagaman budaya dan kearifan lokal masyarakat Indonesia melalui aktivitas menyanyikan lagu nasional dan lagu daerah. Selain itu, peserta didik dapat mengidentifikasi bunyi dan ragam alat musik ritmis dan melodis tradisional.

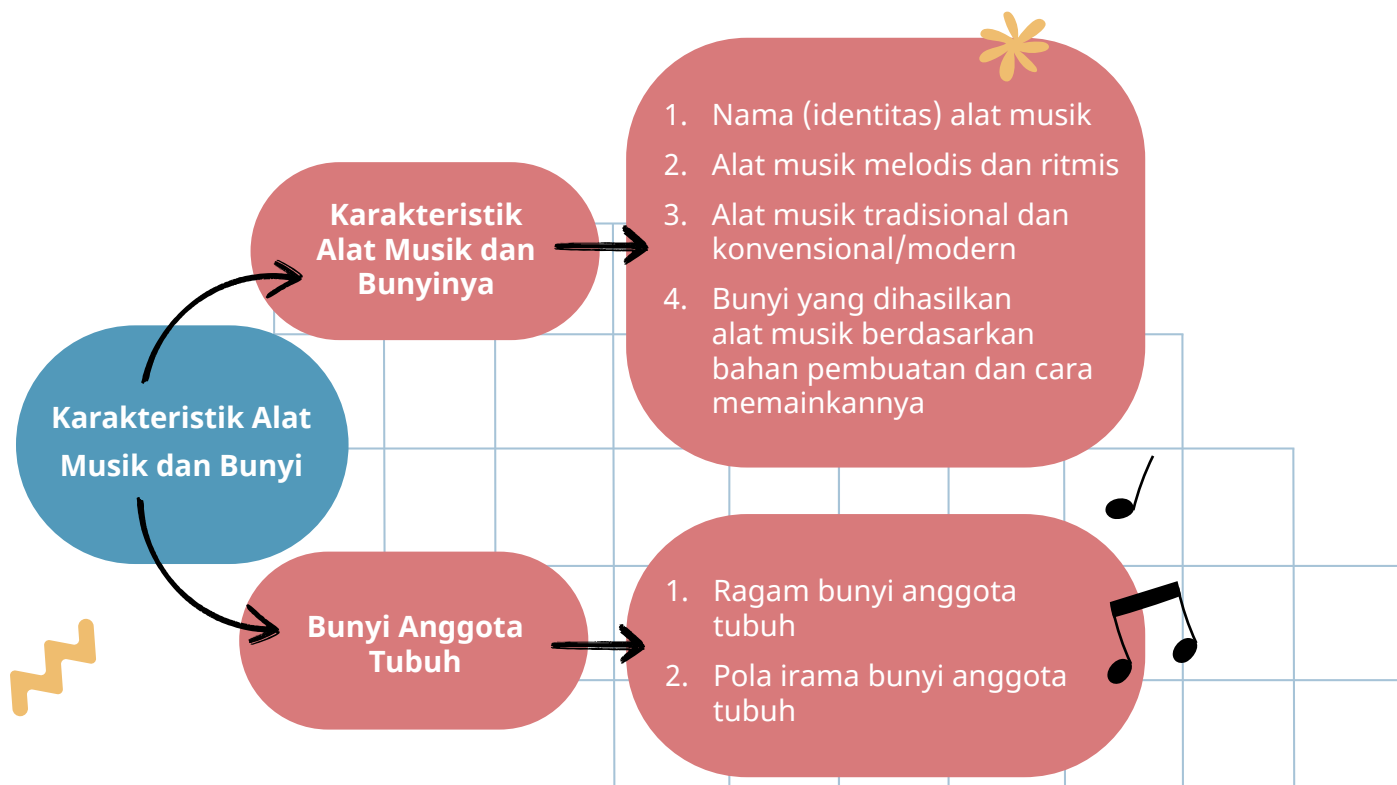
Di dalam aktivitas pembelajaran PJOK, peserta didik dapat mengekspresikan bunyi dengan menggerakkan anggota tubuhnya dan mengikuti pola gerakan sederhana dengan mendengarkan lagu atau pada aktivitas membuat bunyi menggunakan anggota tubuh.

Peserta didik juga dapat mendengarkan bunyi berirama sambil berhitung. Bahkan, materi dan kompetensi pada bab ini dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Misalnya, kemampuan memilah dan memilih barang yang hendak dibeli dengan tepat berdasarkan kualitas dan harga barang yang disesuaikan pula dengan uang yang dimilikinya.

Dengan demikian, peserta didik secara sadar dapat memahami materi dan mampu mengaplikasikannya dalam bentuk unjuk kerja sehingga pembelajaran menjadi sangat bermakna. Mereka juga dapat merefleksikan pembelajaran dengan tepat sesuai pengalaman belajar yang mereka alami secara mandiri atau dengan bimbingan guru.

4. Peta Konsep



Keterkaitan konsep kedua materi tersebut terletak pada alat dan bunyi. Dengan mempelajari kedua materi dalam bab ini, peserta didik diharapkan dapat memahami bahwa setiap alat musik memiliki jenis dan bunyi khas yang dihasilkan serta memahami bahwa anggota tubuh pun menghasilkan bunyi. Mereka bertepuk tangan dan mengentak kaki menghasilkan irama sederhana seperti bunyi drum set. Dengan mereka bersiul, dapat menghasilkan melodi sederhana seperti bunyi seruling atau harmonika.

5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan materi pada Bab 2 adalah 27 Jam Pelajaran (JP) untuk dua kegiatan pembelajaran. Guru dapat menyelaraskan alokasi waktu setiap kegiatan pembelajaran sesuai Kurikulum Satuan Pendidikan masing-masing terutama terkait karakteristik belajar peserta didik dan kemampuan guru.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Untuk mempelajari bab ini, peserta didik minimal telah mengenal alat musik dan bunyinya, mengenal nada dan irama, bunyi dari objek yang ada di sekitar, serta mampu membuat pola irama. Dengan konsep dan keterampilan prasyarat tersebut, peserta didik diharapkan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran di setiap aktivitasnya dengan percaya diri dan mencapai tujuan pembelajaran pada bab ini.

7. Kerangka Pembelajaran

Penerapan pembelajaran mendalam pada setiap kegiatan pembelajaran dalam buku panduan ini melibatkan empat komponen penting yang saling mendukung dan membentuk pengalaman belajar yang holistik bagi peserta didik sesuai prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Penjelasan keempat komponen kerangka pembelajaran pada bab ini adalah sebagai berikut.

a. Praktik Pedagogis

Pada bab ini, ketercapaian kompetensi dan ketersampaian materi esensial sangat ditentukan oleh penggunaan strategi dan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan belajar peserta didik kelas III. Secara umum, peserta didik menyukai permainan, tanya jawab, dan belajar secara berkelompok dalam kegiatan pembelajarannya. Peserta didik menyukai aktivitas belajar yang menggunakan benda nyata, baik dalam bentuk gambar maupun bentuk aslinya. Maka dari itu, strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran pada Bab 2 ini antara lain pembelajaran berbasis permainan, pembelajaran kontekstual, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran inkuiri, pembelajaran langsung atau dengan instruksi yang jelas, ataupun pembelajaran berbasis proyek.

Adapun metode penunjang strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru antara lain ceramah yang disertai tanya jawab dan diskusi terbimbing, demonstrasi, latihan (*drill*), Kodaly, Orff-Schulwerk, serta Eurythmics Dalcroze. Jika diperlukan

penunjang penggunaan metode, guru dapat menggunakan teknik pembelajaran yang sesuai kondisi riil pembelajaran di satuan pendidikan masing-masing.

b. Kemitraan Pembelajaran

Pada bab ini, partisipasi orang tua yang aktif dan peduli pada kebutuhan belajar peserta didik di rumah menjadi pendukung utama tercapainya kompetensi dan tersampainya materi esensial yang terdapat dalam tujuan pembelajaran. Mitra pembelajaran seperti pelatih musik profesional dapat juga dilibatkan pada kegiatan pembelajaran untuk memberikan umpan balik dan meningkatkan relevansi pembelajaran. Bahkan, satuan pendidikan dapat memanfaatkan partisipasi orang tua peserta didik yang kompeten di bidang musik sebagai pengajar inspirasi. Pelibatan berbagai pihak dalam kegiatan pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik serta memperluas jaringan dan sumber daya yang mendukung terciptanya pembelajaran yang holistik dan berkelanjutan.

Kemitraan pembelajaran dari unsur orang tua/wali atau orang dewasa sangat dibutuhkan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum belajar tentang materi yang akan dipelajarinya di sekolah. Peserta didik dengan kesiapan belajar yang matang akan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu, peran orang tua/wali atau orang dewasa sebagai teman belajar peserta didik di rumah sangat penting dan dibutuhkan untuk memudahkan peserta didik saat mengikuti setiap aktivitas pembelajaran. Salah satu caranya ialah dengan membacakan atau menceritakan materi yang akan mereka pelajari di sekolah, atau dengan cara lainnya.

Tugas guru antara lain menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua/wali dari peserta didik untuk meminta kesediaan mereka bekerja sama menjadi teman belajar peserta didik. Selanjutnya, guru memberikan sumber belajar yang dimiliki satuan pendidikan atau milik pribadi guru kepada peserta didik melalui orang tua/walinya sebagai prasarana memfasilitasi peserta didik belajar bersama orang tua/wali atau orang dewasa di rumah.

c. Lingkungan Pembelajaran

Pada bab ini, kegiatan belajar peserta didik membutuhkan lingkungan pembelajaran yang kondusif untuk mendukung dan memudahkan mereka mencapai tujuan pembelajaran. Lingkungan pembelajaran yang menjadi satu kesatuan antara budaya belajar, ruang fisik, dan ruang virtual pada satuan pendidikan. Maka dari itu, guru diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang aman, berbudaya, nyaman, ramah, dan memuliakan peserta didik. Tujuannya agar tercipta kegiatan pembelajaran yang kondusif, interaktif, dan memotivasi peserta didik untuk bereksplorasi, berekspresi, dan berkolaborasi saat pembelajaran berlangsung.

Penataan ruang kelas dan pengondisian kesiapan belajar peserta didik yang tepat menjadi pemantik peserta didik lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Lingkungan rumah juga memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan belajar peserta didik. Kenyamanan peserta didik di rumah bersama keluarga dengan pola asuh, pola didik, dan budaya positif yang memuliakan anak juga menjadi dasar motivasi peserta didik untuk semangat belajar di sekolah.

Pada jenjang sekolah dasar, pemanfaatan ruang virtual sebaiknya digunakan pada kompetensi dan materi yang tepat. Tentunya yang sesuai dengan tahap perkembangan belajar peserta didik serta dalam pengawasan penuh dari guru dan orang tua.

d. Pemanfaatan Digital

Pada bab ini, guru dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti *speaker portable* dan proyektor sebagai media pembelajaran. Guru juga dapat menggunakan produk dari platform digital yang umum digunakan, seperti Canva, Google Form and Classroom, Kahoot, Wordwall, dan Wayground dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran ataupun asesmennya.

Pemanfaatan teknologi digital tersebut tidak hanya untuk kegiatan pembelajaran yang interaktif, menggembirakan, kolaboratif, dan kontekstual, tetapi juga untuk mendukung eksplorasi dan inovasi peserta didik. Dengan demikian, mereka mampu menyaring, memilih, dan menerima informasi secara kritis. Namun, dalam penggunaannya tetap memerlukan pengawasan dan bimbingan dari guru dan orang tua.

8. Apersepsi

Kegiatan apersepsi yang dapat dilakukan guru sebelum memulai kegiatan inti di setiap pertemuan pada kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut.

- a. Guru mengajak peserta didik melakukan tepuk, senam, atau bernyanyi lagu “7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat” secara langsung atau melalui tayangan video. Kemudian, dihubungkan dengan materi pembelajaran melalui pertanyaan “Apakah yang telah kalian lakukan termasuk bermain musik?”
- b. Guru membimbing peserta didik untuk menyanyikan lagu-lagu nasional secara klasikal dengan atau tanpa iringan dari alat musik atau audio/video dari platform digital.
- c. Guru memberikan pertanyaan sederhana yang menghubungkan materi pada bab sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari untuk memantik antusias

dan keingintahuan peserta didik. Berikut adalah contoh pertanyaan yang dapat diberikan kepada peserta didik.

- Apakah hanya alat musik yang dapat menghasilkan bunyi?
 - Apakah nada dan irama hanya dapat dihasilkan dari alat musik?
 - Mengapa bunyi alat musik dan anggota tubuh berbeda-beda, ya?
 - Bagaimana caranya agar irama bunyi dari anggota tubuh kita terdengar serentak?
- d. Guru memberikan kegiatan *ice breaking* atau melakukan permainan tepuk tangan dan entakan kaki yang disertai dengan bernyanyi lagu anak, lagu daerah, atau lagu permainan yang sejenisnya kepada peserta didik. Contoh bentuk aktivitasnya adalah sebagai berikut.

Bunyi Nada dan Pola Tepuk Tangan Berpasangan

Birama 4/4

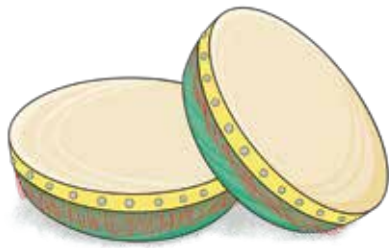
		do				re				mi				fa			
																	
	x		xx		x		xx		x		xx		x		xx		x
																	
		x		x		x		x		x		x		x		x	
		sol				la				si				do			
																	
			xx		x		xx		x		xx		x		xx		x
																	
		x		x		x		x		x		x		x		x	

Kegiatan apersepsi tersebut hanya sebagai inspirasi. Jika guru mempunyai kegiatan apersepsi yang lebih baik dan sesuai dengan kondisi peserta didiknya, gunakanlah itu dalam kegiatan apersepsi.

9. Formatif Awal

Guru melakukan asesmen pada awal pembelajaran dalam bentuk penilaian formatif. Asesmen ini untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dengan cara yang termudah bagi guru mengenai materi pada bab ini, misalnya dengan beberapa pertanyaan sebagai berikut.

- a. Tebaklah alat musik berikut dengan menunjukkan salah satu anggota jari tanganmu.



Gambar 2.1 Rebana Kasidah

Rebana kasidah, alat musik ritmis dengan menunjukkan jari jempol



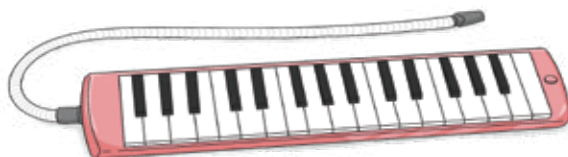
Gambar 2.2 Angklung

Angklung, alat musik melodis dengan menunjukkan jari telunjuk

- b. Tebaklah bunyi berikut dengan mengangkat tanganmu.

Rekaman Audio Drum	Rekaman Audio Gitar Klasik
Bunyi drum dengan mengangkat tangan kanan	Bunyi gitar dengan mengangkat tangan kiri

- c. Alat musik pada gambar dibunyikan dengan cara



Gambar 2.3 Pianika

- d. Ikutilah perintah berikut.

- 1) Tepuk tangan satu kali/dua kali/tiga kali
- 2) Entak kaki satu kali/dua kali/tiga kali

Asesmen awal pembelajaran ini berfungsi untuk melihat sejauh mana kemampuan dan pengetahuan awal peserta didik terkait materi pada bab ini. Dengan demikian, guru dapat menentukan metode, strategi, dan teknik pembelajaran yang tepat sesuai dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik.

Adapun tindak lanjut dari asesmen awal pembelajaran pada bab ini dirumuskan sebagai berikut.

Tabel 1.2 Tindak Lanjut Formatif Awal

No.	Kriteria	Tindak Lanjut
1.	Peserta didik dapat menunjukkan nama dan alat musik serta jenisnya melalui yang dilihat ataupun didengarnya.	• Jika 3–4 kriteria terjawab benar oleh sebagian peserta didik, pembelajaran dapat dilaksanakan. • Jika hanya 1–2 terjawab benar oleh sebagian peserta didik, perlu menjadi catatan penting bagi guru untuk memberikan penguatan pada kegiatan pembelajarannya dalam kelompok belajar dengan kemampuan yang berbeda-beda.
2.	Peserta didik dapat menunjukkan bunyi alat musik yang didengarnya.	
3.	Peserta didik dapat menyebutkan cara memainkan alat musik yang terdapat pada gambar.	
4.	Peserta didik dapat mempraktikkan bunyi menggunakan anggota tubuhnya.	

Teknik penilaian kriteria tersebut menggunakan lembar ceklis. Hasil dari asesmen pada awal pembelajaran ini dapat juga digunakan guru untuk pemetaan kemampuan peserta didik dan acuan untuk membentuk kelompok belajar yang heterogen.

Format penilaian pada awal pembelajaran tersebut hanya sebagai inspirasi. Jika guru mempunyai format yang lebih baik dan sesuai dengan kemampuan guru dan kondisi peserta didiknya, gunakanlah itu dalam kegiatan penilaian pada awal pembelajaran.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran 1: Alat Musikku

1. Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu menuliskan dan menjelaskan karakteristik ragam alat musik dan bunyi yang dihasilkannya.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Berikut disajikan tabel pemetaan judul aktivitas dan pengalaman belajar pada pembelajaran mendalam disertai karakteristiknya. Pemetaan tersebut sebagai acuan,

ijakan, dan dasar pemikiran bagi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran Seni Musik kepada peserta didik yang mengandung prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan dalam setiap pengalaman belajarnya.

Tabel 1.3 Pengalaman Belajar pada Kegiatan Pembelajaran 1

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 2.1 Ayo Amati: Mengidentifikasi Ragam Alat Musik	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 2.2 Ayo Dengarkan: Mengidentifikasi Ragam Bunyi yang Dihasilkan Alat Musik	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 2.3 Ayo Bermain: Mengenali Ragam Alat Musik dan Bunyinya	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
	Merefleksi	Memotivasi diri sendiri untuk terus belajar bagaimana caranya belajar.
Aktivitas 2.4 Ayo Menjelajah: Menuliskan Ragam Alat Musik dan Bunyinya	Mengaplikasi	Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.
	Merefleksi	Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri).
Aktivitas 2.5 Ayo Bercerita: Menjelaskan Ragam Alat Musik dan Bunyinya	Mengaplikasi	Berpikir kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.
	Merefleksi	Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri).

Berikut adalah aktivitas pembelajaran berdasarkan tabel pemetaan tersebut untuk memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran di setiap kegiatan pembelajarannya.



Ayo Amati

- a. Guru memberikan salam, menyapa, dan menanyakan kabar peserta didik. Selanjutnya, guru memberikan instruksi “Lihat Gerak” dengan alat bantu botol minuman atau benda yang lain.

Salah satu tangan guru memegang botol atau benda yang lain. Peserta didik mengikuti arah gerak botol. Jika botol di tangan guru ke arah kanan, peserta didik menggerakkan kepala dan badan ke arah kanan. Begitu pula sebaliknya. Bahkan, guru boleh menggerakkan botol ke atas, lalu ke bawah sehingga kepala dan badan peserta didik akan seperti mengangguk-angguk. Kreasikanlah kegiatan ini sesuai kemampuan guru.

- b. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik, dengan mengatakan “Pada Bab 2 ini, kalian akan belajar tentang alat musik dan bunyinya serta bunyi anggota tubuh. Adapun hari ini kalian akan melakukan aktivitas mengamati beberapa gambar alat musik. Tujuannya agar kalian mengenal ragam alat musik. Ada alat musik apa saja ya, anak-anak? Penasaran, ya? Ayo, kita belajar! Apakah kalian sudah siap?” Aktivitas ini untuk membangun kesadaran serta memantik kesiapan dan semangat belajar peserta didik.
- c. Selanjutnya, guru menunjukkan gambar alat musik dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang dapat memantik antusias dan semangat belajar peserta didik.
 - Siapa yang pernah melihat gambar seperti ini?
 - Wah, gambar apa ini?
 - Supaya berbunyi, apa yang harus kita lakukan?
 - Seperti apa bunyinya?



Gambar 2.4 Gitar Klasik

Dari beberapa pertanyaan tersebut, guru harus merespons balik jawaban-jawaban peserta didik. Apapun jawaban dari mereka, perlu kita apresiasi. Jawaban mereka yang kurang tepat, bisa kita kembalikan kepada peserta didik lainnya atau langsung kita perbaiki dengan jawaban yang tepat.

- d. Guru menjelaskan aktivitas pembelajaran yang akan peserta didik lakukan. Guru mengatakan, “Bapak/Ibu akan memberikan satu kartu alat musik kepada kalian. Kartu yang kalian pegang harus diamati gambarnya dan dibaca tulisannya, ya! Bapak akan memberikan waktu 30 detik kepada kalian untuk mengamati dan membaca kartu tersebut. Setelah waktu yang ditentukan sudah habis, kalian harus memberikan kartu yang kalian pegang ke temanmu sesuai alur pergantian. Begitu seterusnya sampai peserta didik yang paling kanan dari pintu masuk (nomor 1) memegang kembali kartu yang dipegangnya pertama kali.”

Alternatif

Aktivitas ini juga dapat dilakukan dengan pola: kartu yang diletakkan di atas meja, peserta didik yang berpindah-pindah tempat (*moving around*) untuk mengamati dan membaca kartu tersebut. Bahkan, bisa juga dijadikan permainan tepuk kartu.

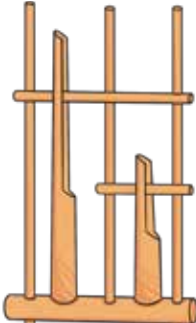
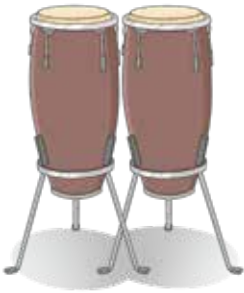
Sebagai contoh, alur pergantian atau perpindahannya seperti ini.

Papan Tulis		1	8	9	16
		2	7	10	15
		3	6	11	14
		4	5	12	13

Aktivitas ini dapat disesuaikan dengan kondisi sebenarnya pada bentuk posisi tempat duduk dan jumlah peserta didik di satuan pendidikannya masing-masing.

Kartu Alat Musik ini dapat dicetak, kemudian digunting.

Berikut adalah contoh kartu alat musik.

 Gambar 2.5 Akordeon	 Gambar 2.6 Angklung	 Gambar 2.7 Biola
Akordeon Alat musik melodis konvensional yang berasal dari Eropa. Akordeon terbuat dari logam, kayu, dan kain. Apabila akordeon ditekan dan digerakkan kedua tangan, menghasilkan bunyi yang harmonik.	Angklung Alat musik melodis tradisional dari Sunda, Jawa Barat. Angklung terbuat dari bambu. Apabila angklung digoyang-goyangkan, akan berbunyi <i>klung klung</i>.	Biola Alat musik melodis konvensional dari Italia. Biola terbuat kayu dan senar. Apabila digesek, akan berbunyi <i>ngek ngek</i>. Apabila dipetik, akan berbunyi <i>teng teng</i>. Bunyinya lebih tebal dari gitar.
 Gambar 2.8 Calung	 Gambar 2.9 Kastanyet	 Gambar 2.10 Konga
Calung Alat musik melodis tradisional dari Jawa Barat. Calung terbuat dari bambu. Cara memainkannya dipukul dengan kayu.	Kastanyet Alat musik ritmis konvensional dari Spanyol. Kastanyet terbuat dari kayu. Apabila kedua bilah kastanyet diketukkan, akan berbunyi <i>tak tak</i>.	Konga Alat musik perkusi ritmis konvensional berasal dari Kuba. Konga terbuat dari kayu dan kulit sapi. Apabila konga dipukul kedua tangan, akan berbunyi <i>dung tang</i> atau <i>dung tak</i>.

 Gambar 2.11 Jimbe	 Gambar 2.12 Drum Set	 Gambar 2.13 Flute
Jimbe Alat musik perkusi ritmis tradisional dari Afrika Barat. Jimbe terbuat dari kayu dan kulit kambing. Apabila jimbe dipukul kedua tangan, akan berbunyi <i>dung tang</i>, lebih nyaring dari konga.	Drum Set Alat musik ritmis konvensional yang terbuat dari logam dan plastik. Drum set berbunyi apabila dipukul dengan stik. Bunyi dari tiap bagian drum set pun berbeda-beda. <i>Dug</i> pada <i>bass drum</i>, <i>trak</i> pada <i>snare drum</i>, dan <i>ces</i> pada simbal.	Flute Alat musik melodis sejenis suling bambu yang terbuat dari logam atau plastik. Apabila <i>flute</i> ditiup, akan berbunyi <i>tuuts tuuts</i>, lebih tinggi daripada suling.
 Gambar 2.14 Gamelan	 Gambar 2.15 Gendang Dangdut	 Gambar 2.16 Gitar
Gamelan Kumpulan alat musik melodis dan ritmis tradisional yang terdapat di Sunda, Jawa, dan Bali. Bahan pembuatan gamelan ada yang dari kayu dan kulit, ada juga yang dari kayu dan perunggu. Apabila gamelan dimainkan, terdengarlah harmonisasi bunyi yang nyaman di telinga.	Gendang Alat musik ritmis hasil akulturasi dari Tabla, India. Gendang terbuat dari kayu dan kulit. Apabila gendangnya dipukul dengan jari-jari tangan, akan berbunyi <i>dang dut tak tak</i>.	Gitar Alat musik melodis konvensional dari Spanyol. Gitar terbuat dari kayu dan senar. Apabila gitar dipetik, akan berbunyi <i>teng</i>. Namun, kalau dipetik seluruh senarnya dari atas ke bawah, akan berbunyi <i>jreeng</i>.

 Gambar 2.17 Harmonika	 Gambar 2.18 Harpa	 Gambar 2.19 Kecapi
Harmonika Alat musik melodis konvensional dari Jerman. Harmonika terbuat dari logam. Cara memainkannya ditiup dan diisap.	Harpa Alat musik melodis konvensional dari Mesir Kuno. Harpa terbuat dari kayu dan senar. Cara memainkannya dipetik dengan jari-jari kedua tangan.	Kecapi Alat musik melodis tradisional dari Sunda, Jawa Barat. Kecapi terbuat dari kayu dan senar. Cara memainkannya dipetik dengan jari-jari kedua tangan.
 Gambar 2.20 Kendang	 Gambar 2.21 Keyboard	 Gambar 2.22 Kolintang
Kendang Alat musik melodis tradisional yang terdapat di Jawa Barat, Jawa Tengah, dan Yogyakarta. Kendang terbuat dari kayu dan kulit. Apabila kendang dipukul dengan kedua tangan, bunyinya lebih bermacam-macam dari gendang dangdut.	Keyboard Alat musik elektronik digital yang terbuat dari plastik dan komponen elektronik. <i>Keyboard</i> menghasilkan berbagai macam bunyi dari berbagai macam alat musik. Bahkan bisa berfungsi sebagai alat musik melodis dan ritmis.	Kolintang Alat musik melodis tradisional dari Minahasa, Sulawesi Utara. Kolintang terbuat dari kayu. Apabila dipukul akan berbunyi <i>tong</i> (nada rendah), <i>ting</i> (nada tinggi), <i>tang</i> (nada biasa)

 Gambar 2.23 Marakas	 Gambar 2.24 Rebab	 Gambar 2.25 Saluang
Marakas Alat musik perkusi yang terdiri atas dua buah bulatan yang berisi butiran seperti beras atau biji kering. Apabila digoyangkan akan berbunyi <i>cik cik cik</i>.	Rebab Alat musik tradisional pengiring gamelan dalam pertunjukan wayang. Cara memainkannya sama seperti biola, yaitu digesek. Bunyi lirih dan menawan yang dihasilkannya menjadi penuntun arah lagu sinden.	Saluang Alat musik tradisional khas Minangkabau, Sumatra Barat. Terbuat dari bambu tipis. Saluang termasuk suling, tetapi lebih sederhana karena hanya memiliki 4 lubang.
 Gambar 2.26 Siter	 Gambar 2.27 Trompet	 Gambar 2.28 Talempong
Siter Alat musik melodis tradisional pengiring gamelan. Siter berasal dari Jawa dan Sunda. Terbuat dari kayu jati dan 24 senar di masing-masing sisi. Cara memainkannya serupa dengan gitar, yaitu dipetik. Bunyi siter khas, jernih, dan ringan.	Trompet Alat musik tiup konvensional, terbuat dari logam yang ujungnya seperti corong. Apabila ketiga jari tangan kanan menekan <i>tuts</i> trompet, akan berbunyi <i>pret pret</i> atau <i>tet tet</i>.	Talempong Alat musik pukul khas Minangkabau. Bentuknya mirip alat musik bonang. Talempong hanya dimainkan pada prosesi adat atau keramaian seperti pacuan kuda.



Ukulele

Alat musik melodis asli Hawaii. Bentuknya lebih kecil dari gitar. Sekarang menjadi alat utama musik keroncong. Bunyinya *crong crong crong*.

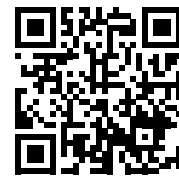
- e. Setelah aktivitas selesai, alangkah baiknya guru mengonfirmasi kembali hasil bacaan peserta didik. Dengan mengatakan, “Ayo, informasi apa yang kalian dapatkan dari membaca beberapa kartu alat musik? Siapa yang berani menyampaikannya? Guru bisa menunjuk beberapa peserta didik untuk berbicara dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan pemantik ataupun kata kunci untuk membantu mereka mau berbicara dan menyampaikan informasi yang diperoleh.
- f. Guru memberikan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) I “Menenal Alat Musik” kepada peserta didik. Contoh lembar kegiatan terdapat di bagian **Lembar Kegiatan Peserta Didik** dalam bab ini. Lembar kegiatan ini untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik setelah melakukan aktivitas mengamati dan membaca kartu alat musik.
- g. Guru melakukan asesmen formatif. Contoh rubrik terdapat di bagian **Formatif** dalam bab ini.



- a. Guru mengawali pembelajaran dengan aktivitas yang dapat menumbuhkan kembangkan rasa nasionalisme peserta didik. Mereka menyanyikan lagu “Hari Merdeka” dalam keadaan berdiri dan dengan petunjuk dari guru. Berikut lirik lagunya dan kode QR partitur piano yang dapat dimainkan langsung secara *online*.

Hari Merdeka

Tujuh belas Agustus tahun empat lima
Itulah hari kemerdekaan kita
Hari merdeka nusa dan bangsa
Hari lahirnya bangsa Indonesia
Merdeka
Sekali merdeka tetap merdeka
Selama hayat masih dikandung badan
Kita tetap setia tetap sedia
Mempertahankan Indonesia
Kita tetap setia tetap sedia
Membela negara kita



- b. Selanjutnya, guru mengajak peserta didik bernyanyi lagu “Paman Datang” dengan tampilan video menggunakan proyektor dan alat pengeras suara, lagu tersebut dapat diakses di YouTube.

Pembelajaran Alternatif

Guru tetap dapat bernyanyi bersama peserta didik meskipun tanpa tampilan video, yaitu cukup dengan alat pengeras suara saja atau tepukan tangan serentak dengan birama 4/4 dan tempo sedang melalui bimbingan guru.

- c. Setelah bernyanyi, guru bertanya kepada peserta didik, “Menurut kalian, alat musik apa saja yang bisa untuk mengiringi lagu yang baru saja kalian dengarkan dan nyanyikan bersama?”
- d. Selanjutnya, guru menjelaskan aktivitas beserta tujuannya dengan mengatakan, “Setelah kalian melakukan aktivitas mengamati, pada hari ini, kalian akan mendengarkan bunyi dari beberapa alat musik yang akan Bapak/Ibu Guru sajikan. Kalian dengarkan baik-baik, ya! Kalian harus diam dan tenang. Jika perlu, pejamkan mata kalian. Apakah anak-anak hebat Bapak/Ibu Guru, siap mendengarkan?”
- e. Guru mengajak peserta didik tenang dan mengheningkan suasana. Apabila diperlukan, ajak mereka memejamkan mata untuk memusatkan perhatian dan indra pendengaran mereka. Setelah suasana dalam kelas hening, guru mulai

memperdengarkan beberapa bunyi alat musik melalui berbagai cara, antara lain dengan:

- *keyboard* yang memiliki berbagai *voice* dari ragam alat musik dilengkapi dengan alat penguat suara,
 - sajian berbagai bunyi alat musik melalui platform digital secara langsung,
 - rekaman bunyi alat musik yang diunduh dari pixabay.com, atau
 - suara guru menirukan beberapa bunyi alat musik dengan memperagakan cara memainkannya secara langsung, peserta didik mengamati dan mendengarkan bunyi tersebut.
- f. Aktivitas tersebut dapat dilakukan berulang kali dengan metode tanya jawab sampai sebagian besar peserta didik mengenali ragam bunyi alat musik yang sedang dipelajarinya.
- g. Selanjutnya, guru memberikan LKPD II “Mengenali Ragam Bunyi Alat Musik” kepada peserta didik dengan cara guru memperdengarkan 10 bunyi alat musik kepada peserta didik melalui beberapa cara yang telah diuraikan di atas. Lalu, mereka menuliskan nama alat musik dari bunyi yang didengarnya di lembar kegiatannya masing-masing.



- a. Guru membuka pembelajaran dengan aktivitas yang menggembirakan. Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu “Kalau Kau Senang Hati” diikuti gerakan sesuai dengan instruksi yang terdapat dalam lagu.

Kalau kau senang hati, tepuk tangan: prak prak prak

1) Kalau kau senang hati, injak bumi: duk duk duk

2) Kalau kau senang hati, mari kita lakukan

Kalau kau senang hati, tepuk tangan, injak bumi: prak prak prak, duk duk duk

- b. Selanjutnya, guru menjelaskan aktivitas dan tujuannya kepada peserta didik, dengan mengatakan “Hari ini kalian akan bermain ‘Barisan Semut’ tentang karakteristik ragam alat musik dan bunyinya secara berkelompok. Tujuannya agar kalian bisa menuliskannya pada lembar kegiatan kelompok kalian. Apakah kalian sudah siap?”

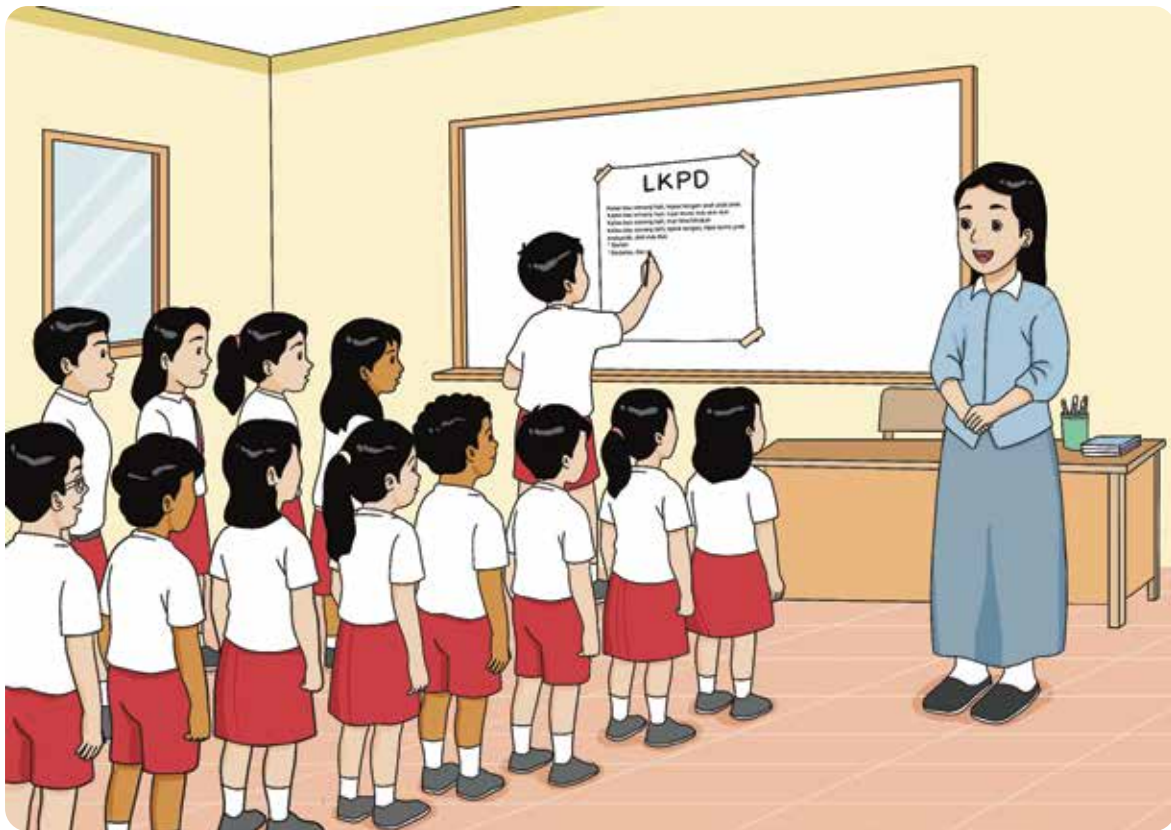
- c. Guru membentuk kelompok belajar secara heterogen berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik. Satu kelompok terdiri atas 3–5 orang. Guru dapat menyesuaikannya dengan jumlah peserta didik seluruhnya sesuai kondisi yang sebenarnya pada satuan pendidikan masing-masing.
- d. Guru menjelaskan petunjuk pelaksanaan permainan berikut tata tertibnya.

Petunjuk Pelaksanaan Permainan “Barisan Semut”

- 1) Anggota kelompok berbaris teratur dengan jarak antarpemain seukuran 1 ubin.
- 2) Permainan dimulai dengan komando dari guru atau guru menunjuk salah satu peserta didik sebagai pemberi komando.
- 3) Setiap pemain berjalan cepat atau berlari lambat menuju LKPD yang tertempel untuk menuliskan satu jawaban dari satu pertanyaan.
- 4) Jika pemain sudah menjawab pertanyaan, pemain selanjutnya melakukan kegiatan seperti petunjuk pada nomor (3) secara bergiliran sampai semua pertanyaan terjawab.
- 5) Guru mencatat kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan berurutan dari yang paling awal sampai yang terakhir.

Tata Tertib Permainan

- 1) Setiap pemain harus saling menjaga keamanan, keselamatan, dan ketertiban selama permainan berlangsung.
 - 2) Setiap pemain yang menjawab pertanyaan diberikan waktu selama 15 detik, dihitung saat pemain membaca pertanyaan.
 - 3) Setiap pemain yang sudah menjawab pertanyaan, kembali ke barisan dan harus memberikan semangat kepada kelompoknya, bukan memberi tahu jawabannya.
 - 4) Setiap pemain harus patuh pada perintah dan petunjuk dari guru.
- e. Guru menempelkan LKPD III di papan tulis. Gunakan perekat yang tidak menimbulkan bekas pada papan tulis.
 - f. Masing-masing kelompok belajar berbaris menghadap LKPD yang tertempel di papan tulis dengan jarak kira-kira 3–5 ubin.



Gambar 2.30 Suasana Permainan “Barisan Semut”

- g. Guru memimpin pelaksanaan permainan. Guru memberi aba-aba tanda dimulainya permainan dan tanda untuk anggota kelompok bergiliran mengisi lembar kegiatan.
- h. Jika masih ada kelompok belajar yang belum melaksanakan permainan, lakukanlah seperti kegiatan pada nomor (e) sampai (g).
- i. Guru membacakan jawaban dari pertanyaan yang terdapat dalam LKPD III setiap kelompoknya.
- j. Guru memberikan Lembar Penilaian Diri sebelum melakukan refleksi pembelajaran pada tabel Lembar Penilaian Diri. Tabel tersebut terlampir pada bagian **Formatif** Kegiatan Pembelajaran 1.
- k. Guru mengajak peserta didik merefleksikan aktivitas permainan “Barisan Semut”. Berikut contoh beberapa pertanyaan refleksi yang dapat digunakan guru.
 - Apakah kalian suka dengan permainannya?
 - Apa yang kalian sukai dari kegiatan tersebut?
 - Apakah kalian mengalami kesulitan saat menjawab pertanyaannya?
 - Adakah yang masih ingat dengan jawabannya? Sebutkan!

- I. Setelah merefleksikan aktivitas permainan, guru dan peserta didik merayakan dengan bernyanyi bersama lagu anak atau daerah yang semua peserta didik mengetahuinya.

Pembelajaran Alternatif dan Diferensiasi

Guru dapat menyajikan alternatif pembelajaran melalui aktivitas sebagai berikut.

- 1) Pemberian LKPD yang memuat gambar alat musik. Lalu, peserta didik menuliskan nama alat musik dan jenisnya serta seperti apa bunyinya.
- 2) Tanya jawab berpasangan tentang ragam alat musik dan bunyi yang dihasilkannya.

Bahkan, jika ada peserta didik yang berkebutuhan khusus, guru dapat menyajikannya sesuai karakteristik kebutuhan belajarnya. Misalnya, guru menunjukkan gambar alat musik disertai pertanyaan sederhana, kemudian peserta didik langsung menjawabnya dengan bimbingan yang disesuaikan.

Miskonsepsi

Kesalahpahaman yang mungkin saja terjadi terkait materi pada aktivitas ini berhubungan dengan bunyi yang dihasilkan oleh alat musik yang dimaksud. Untuk mengatasinya, guru dapat mendemonstrasikan beberapa contoh alat musik yang berbeda berdasarkan jenis, bahan pembuatan, dan cara memainkannya, baik secara langsung maupun menggunakan media pengantar, seperti sajian audio atau video dari platform digital.



Ayo Menjelajah

- a. Penjelajahan dimulai dengan menyanyikan lagu “Naik Kereta Api”. Beberapa aktivitas menggembirakan dapat dilakukan dengan:
 - hanya bernyanyi bersama,
 - bernyanyi dengan iringan tepukan tangan, atau
 - membentuk rangkaian kereta api dengan barisan peserta didik saling memegang pundak temannya, lalu bernyanyi secara langsung atau mengikuti irama lagu yang disajikan guru.

- b. Selanjutnya, kelompok belajar peserta didik menjelajah sumber belajar yang telah dipersiapkan guru.
- Sumber belajar dari **Peta Alat Musik Indonesia**.



- Sumber belajar dari **Kartu Alat Musik** yang disebar pada setiap meja kelompok belajar ataupun yang ditempel di dinding-dinding dalam dan/atau luar kelas.
- Referensi lainnya yang terdapat dalam buku panduan guru ini pada bagian **Sumber Belajar** di nomor dua dan tiga.

Gunakan istilah-istilah musik, seperti *irama*, *nada*, *melodi*, *tempo*, *dinamika*, *harmoni*, dan sebagainya untuk nama-nama kelompok. Kemudian, setiap kelompok mencatat hasil temuan dari sumber belajar pada “Lembar Kerja Penjelajah” seperti contoh berikut.

LEMBAR KERJA PENJELAJAH			
Kelompok	:	Hari	
Anggota	:	Tanggal	
	:		
	:		
	:		

Lengkapi tabel berikut sesuai contoh.

No.	Nama Alat Musik	Asal Daerah	Jenis	Bunyi dan Cara Memainkan
1.	Angklung	Sunda, Jawa Barat	Alat musik melodis	Apabila digoyang-goyangkan akan berbunyi <i>klung klung</i> .
2.				
3.				

Lengkapi tabel berikut sesuai contoh.

No.	Nama Alat Musik	Asal Daerah	Jenis	Bunyi dan Cara Memainkannya
4.				
5.				
6.				

- c. Setelah selesai penjelajahan, kelompok belajar mempresentasikan hasil penjelajahan mereka di depan kelas.

Guru mengajak kelompok belajar yang lain untuk memberikan apresiasi, misalnya dengan memberikan tepuk tangan yang meriah atau dengan cara yang lain. Guru memberikan kesempatan kelompok lain untuk memberikan tanggapan berupa ucapan selamat, pertanyaan, atau saran dan masukan. Guru perlu berusaha memantik setiap peserta didik mau memberikan tanggapan dari hasil presentasi kelompok dengan memberikan contoh, seperti “Wah, kelompok kalian hebat, ya! Berani dan kompak.” atau “Perkenalkan saya memberi saran, ya! Suara yang membacakan hasil, harusnya lebih jelas.”

- d. Selanjutnya, peserta didik mengerjakan LKPD IV.
- e. Setelah LKPD IV selesai dikerjakan, peserta didik merefleksikan kegiatan pembelajaran dengan contoh seperti berikut.

Nama :	Hari, tanggal :
Bagaimana perasaanmu saat menjelajah bersama kelompokmu?	
Informasi apa saja yang kamu dapatkan dari aktivitas menjelajah?	
Apakah kamu mengalami kesulitan? Ceritakan kesulitanmu kepada gurumu.	
Apa yang harus kamu lakukan agar nilaimu lebih bagus?	

Guru sebaiknya memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam menjawab pertanyaan refleksi. Salah satu contoh bimbingan dalam menjawab pertanyaan refleksi kedua seperti guru mengatakan, “Misalnya seperti ini, anak-anakku. Informasi yang saya dapatkan adalah tentang alat musik yang bentuknya berbeda-beda atau informasi tentang alat-alat musik tradisional”. Berikan contoh kalimat jawaban sesuai dengan tahap perkembangan kebahasaan mereka.



- a. Guru memberikan contoh bercerita tentang karakteristik alat musik yang didapat dari **Kotak Misteri**. Contohnya sebagai berikut.

Halo, teman-teman! Dengarkan aku bercerita, ya! Aku mau bercerita tentang ukulele. Di daerahku, namanya kentrung karena bunyi *trung...trung....* Ukulele itu seperti gitar, tetapi bentuknya kecil. Jumlah senarnya ada 4. Aku pernah melihatnya saat pengamen bernyanyi di depan rumahku. Teman-teman tahu tidak, ukulele berasal dari mana? Ternyata ukulele itu berasal dari Hawaii, *Iho*. Itu kata pamanku. Nah, itu saja ya teman-teman, cerita dari aku. Terima kasih.

- b. Guru menugaskan setiap peserta didik secara bergantian untuk mengambil gambar dalam kotak misteri. Selanjutnya, peserta didik tersebut menceritakan apa yang mereka ketahui tentang alat musik yang dipilihnya.
- c. Guru menilai kemampuan setiap peserta didik dengan mengacu pada instrumen formatif dan tindak lanjut.
- d. Guru dapat memberikan bantuan atau bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kendala dan hambatan dalam melaksanakan tugasnya.
- e. Guru mengapresiasi peserta didik yang mampu menceritakan alat musik pilihannya dengan jelas, lugas, lengkap, dan percaya diri dengan berbagai cara, seperti mengajak seluruh peserta didik memberikan tepuk tangan yang meriah.
- f. Selanjutnya, peserta didik mengerjakan LKPD V dan melakukan penilaian diri.
- g. Peserta didik merefleksikan kegiatan pembelajaran dengan contoh seperti berikut.

Nama :	Hari, tanggal :
Bagaimana perasaanmu saat bercerita ke teman-temanmu di depan kelas?	
Apakah kamu mengalami kesulitan? Ceritakan kesulitanmu kepada gurumu.	
Materi apa yang belum kamu tahu?	
Materi apa yang ingin kamu tahu selanjutnya?	

Pembelajaran Alternatif dan Diferensiasi

Guru dapat menyajikan alternatif pembelajaran dengan menugaskan peserta didik menuliskan ceritanya di buku tulis menggunakan bantuan kerangka tulisan: *kata sapaan pembuka, ajakan agar didengar ceritanya, isi cerita, dan kata penutup.*

Bahkan, jika ada peserta didik yang berkebutuhan khusus, guru dapat menyajikannya sesuai karakteristik kebutuhan belajarnya. Misalnya, guru menunjukkan gambar alat musik disertai pertanyaan sederhana, kemudian peserta didik langsung menjawabnya dengan bimbingan yang disesuaikan.

Miskonsepsi

Kekeliruan peserta didik ketika menyebutkan karakteristik alat musik dan bunyi yang dihasilkannya pada saat presentasi dan bercerita mungkin saja terjadi. Untuk mengatasinya, guru harus meluruskan pernyataan peserta didik yang keliru dengan memberikan keterangan yang sebenarnya dengan pilihan kata yang mudah dipahami dan diingat oleh mereka.

3. Formatif

Setiap aktivitas pembelajaran dilengkapi dengan asesmen formatif sebagai penilaian proses peserta didik untuk terus belajar dan berkembang, serta merasakan kegembiraan dalam proses belajar. Asesmen ini juga menjadi sarana refleksi bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang memberikan pengalaman holistik, memotivasi, menggembirakan, berkesadaran, dan bermakna untuk peserta didik. Berikut contoh formatif pada setiap aktivitasnya.

Tabel 1.4 Contoh Deskripsi Kriteria Ayo Amati

Kriteria	Ya	Tidak
Sebagian besar peserta didik mampu menjawab pertanyaan berdasarkan gambar yang disajikan guru.		
Sebagian besar peserta didik mampu melaksanakan instruksi <i>moving around</i> dengan kartu alat musik.		
Sebagian peserta didik mendapatkan skor 70 pada LKPD I.		
Tindak lanjut: Lakukan intervensi pada kriteria yang tidak tercapai dengan melakukan perbaikan pada kegiatan pembelajaran tersebut di pertemuan selanjutnya serta melakukan bimbingan dan konseling kepada peserta didik yang membutuhkan.		

Tabel 1.5 Contoh Deskripsi Kriteria Ayo Dengarkan

Kriteria	Ya	Tidak
Sebagian besar peserta didik mampu menjawab benar bunyi alat musik yang mereka dengar.		
Sebagian besar peserta didik tampak fokus mendengarkan ragam bunyi alat musik.		
Sebagian peserta didik mendapatkan skor 70 pada LKPD II.		
Tindak lanjut: Lakukan intervensi pada kriteria yang tidak tercapai dengan melakukan perbaikan pada kegiatan pembelajaran tersebut di pertemuan selanjutnya serta melakukan bimbingan dan konseling kepada peserta didik yang membutuhkan.		

Tabel 1.6 Contoh Deskripsi Kriteria Aktivitas Permainan “Barisan Semut”

Kriteria	Ya	Tidak
Sebagian besar peserta didik antusias dan semangat melakukan permainan dengan aman dan tertib.		
Sebagian besar kelompok belajar mampu menjawab benar pada tiga bagian dalam LKPD III.		
Sebagian besar peserta didik mampu merefleksikan pembelajaran.		
Tindak lanjut: Lakukan intervensi pada kriteria yang tidak tercapai dengan melakukan perbaikan pada kegiatan pembelajaran tersebut di pertemuan selanjutnya serta melakukan bimbingan dan konseling kepada peserta didik yang membutuhkan.		

Tabel 1.7 Contoh Lembar Penilaian Diri Ayo Bermain

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaianku sesuai kemampuanmu yang sebenarnya.

Nama :	Hari, tanggal :			
Pernyataan	Penilaianku			
	 Sangat Tahu	 Cukup Tahu	 Kurang Tahu	 Belum Tahu
Aku tahu pianika, biola, dan kecapi termasuk alat musik yang memiliki nada dan melodi.				
Aku tahu <i>dung-tak</i> adalah bunyi rebana dan <i>jreng</i> adalah bunyi gitar.				
Aku tahu gendang terbuat dari kayu dan kulit.				
Aku tahu pianika akan berbunyi setelah kita meniup dan menekannya.				

Guru menindaklanjuti penilaian diri peserta didik dengan memberikan intervensi pada bagian pernyataan yang **kurang** dan **belum** melalui kegiatan bimbingan belajar di luar jam pelajaran atau melalui pelibatan orang tua/walinya.

Tabel 1.8 Contoh Deskripsi Kriteria Ayo Menjelajah

Kriteria	Ya	Tidak
Sebagian besar peserta didik antusias dan semangat melakukan penjelajahan dengan aman dan tertib.		
Sebagian kelompok belajar mampu mempresentasikan hasil penjelajahan berdasarkan Lembar Kerja Penjelajahan dengan layak.		
Sebagian peserta didik mendapatkan skor 70 pada LKPD IV.		
Sebagian besar peserta didik mampu merefleksikan pembelajaran.		
Tindak lanjut: Lakukan intervensi pada kriteria yang tidak tercapai dengan melakukan perbaikan pada kegiatan pembelajaran tersebut di pertemuan selanjutnya serta melakukan bimbingan dan konseling kepada peserta didik yang membutuhkan.		

Tabel 1.9 Contoh Rubrik Kinerja Kelompok dan Presentasi

	Cakap	Layak	Baru Berkembang
Lembar Kerja Penjelajahan	Seluruh kriteria pada tabel kerja penjelajahan terisi dengan jawaban yang sebenarnya.	Sebagian kriteria pada tabel kerja penjelajahan terisi dengan jawaban yang sebenarnya.	Sebagian kecil kriteria pada tabel kerja penjelajahan terisi dengan jawaban yang sebenarnya.
Presentasi	Mampu mempresentasikan hasil penjelajahan dengan jelas, lugas, lengkap, dan percaya diri tanpa bimbingan guru.	Mampu mempresentasikan hasil penjelajahan dengan jelas, lugas, lengkap, dan percaya diri dengan bimbingan guru.	Kurang mampu mempresentasikan hasil penjelajahan dengan jelas, lugas, lengkap, dan percaya diri meski dengan bimbingan guru.
Tindak Lanjut	Peserta didik menjadi model bersama guru dalam mendemonstrasikan materi pelajaran.	Peserta didik tetap melanjutkan ke aktivitas selanjutnya. Peserta didik kategori layak akan mendapatkan penguatan di aktivitas selanjutnya. Sementara untuk peserta didik kategori baru berkembang , merefleksikan diri bersama guru dan dikelompokkan dengan peserta didik kategori cakap dan layak.	

Tabel 1.10 Contoh Rubrik dan Tindak Lanjut Aktivitas Ayo Bercerita

	Cakap	Layak	Baru Berkembang
Bercerita tentang Karakteristik Ragam Alat Musik dan Bunyinya	Mampu menceritakan tentang alat musik yang dipilihnya dengan jelas, lugas, lengkap, dan percaya diri tanpa bimbingan guru.	Mampu menceritakan tentang alat musik yang dipilihnya dengan jelas, lugas, lengkap, dan percaya diri dengan bimbingan guru.	Kurang mampu menceritakan tentang alat musik yang dipilihnya dengan jelas, lugas, lengkap, dan percaya diri meski dengan bimbingan guru.
Tindak Lanjut	Peserta didik menjadi model bersama guru dalam mendemonstrasikan materi pelajaran.	Peserta didik tetap melanjutkan ke aktivitas berikutnya. Peserta didik kategori layak akan mendapatkan penguatan di aktivitas selanjutnya. Sementara untuk peserta didik kategori baru berkembang , merefleksikan diri bersama guru dan dikelompokkan dengan peserta didik kategori cakap dan layak.	

Tabel 1.11 Contoh Lembar Penilaian Diri Bercerita

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaianku sesuai kemampuanmu yang sebenarnya!

Pernyataan	Penilaianku			
	 Sangat Tahu	 Cukup Tahu	 Kurang Tahu	 Belum Tahu
Aku percaya diri menceritakan alat musik yang kudapatkan.				
Aku menceritakan alat musik yang kudapatkan dengan jelas.				
Aku tahu ternyata dalam lagu ada beberapa alat musik yang mengiringinya.				
Aku tahu piano itu memiliki nada dan menghasilkan melodi.				

Kegiatan Pembelajaran 2: Bunyi Anggota Tubuhku

1. Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu mengenali dan mengombinasikan bunyi menggunakan anggota tubuh.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Berikut disajikan tabel pemetaan judul aktivitas dan pengalaman belajar pada pembelajaran mendalam disertai karakteristiknya.

Tabel 1.12 Pengalaman Belajar pada Kegiatan Pembelajaran 2

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 2.6 Ayo Dengarkan: Mengidentifikasi Ragam Sumber Bunyi	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 2.7 Ayo Tirukan: Mengenali Pola Bunyi yang Dihasilkan Anggota Tubuh	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 2.8 Ayo Lakukan: Membuat Bunyi Menggunakan Anggota Tubuh	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
	Merefleksi	Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri).
Aktivitas 2.9 Ayo Berkreasi: Pentas Kreativitas “Bunyi Anggota Tubuhku”	Mengaplikasi	Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.
	Merefleksi	Menerapkan strategi berpikir.

Berikut adalah aktivitas pembelajaran berdasarkan tabel pemetaan tersebut untuk memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran di setiap kegiatan pembelajarannya.



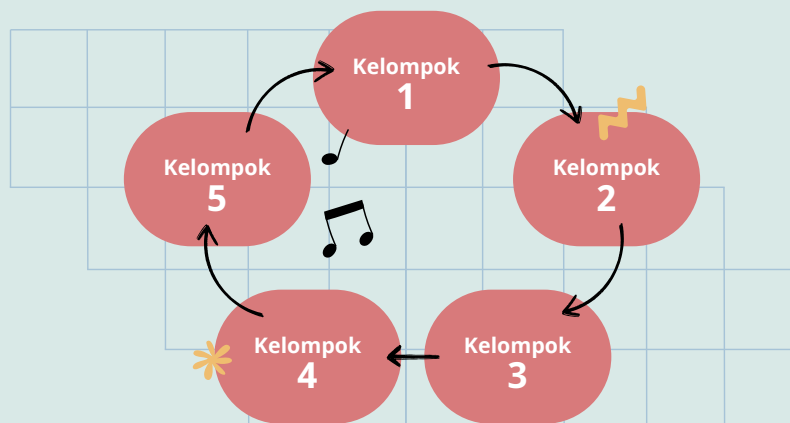
- Guru membuka kegiatan dengan menirukan suara ayam berkokok, “*kukuruyuuuk... kok, petokok, kok*” dan membunyikan dua gelas plastik (gunakan bagian bawah gelas) dengan birama 4/4, pola irama: x xx x x (♩ ♪ ♩ ♪). Kurang lebih bunyinya akan seperti *duk, taktak, dug, tak*. Silakan guru melakukannya berulang kali sampai diperkirakan peserta didik cukup memperhatikan gurunya. Tujuannya agar peserta didik memusatkan perhatiannya ke guru. Bahkan, agar pembelajaran lebih menggembarakan, guru dapat mengajak peserta didik menirukan bunyi beberapa suara hewan ataupun suara alam, seperti suara petir, *gledek*, angin, atau suara lainnya menggunakan anggota tubuh.
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik dengan bahasa yang mudah dipahami oleh mereka. Bahkan, guru sudah menyampaikan kepada peserta didik bahwa di akhir kegiatan pembelajaran, mereka akan melaksanakan **Pentas Kreativitas** dengan tema “Bunyi Anggota Tubuhku”.
- Selanjutnya, guru meminta peserta didik memejamkan mata, lalu menebak sumber bunyi yang didengarnya. Sumber bunyi bisa berasal dari bunyi benda, suara guru menggunakan anggota tubuhnya, rekaman audio, atau *keyboard* yang memiliki berbagai *voice* dari ragam alat musik dilengkapi *speaker*. Peserta didik menjawab serentak. Kegiatan tersebut dapat diulang beberapa kali. Bahkan, memvariasikan penebak berdasarkan deret tempat duduk atau kelompok belajar secara bergantian.



- d. Setelah guru merasa aktivitas mendengarkan dan menjawab serentak cukup membuat peserta didik memahami ragam sumber bunyi, peserta didik melaksanakan permainan “Tebak Bunyi Berantai”.

Petunjuk Permainan

1) Alur permainan **Tebak Bunyi Berantai**.



Keterangan:

Banyak jumlah kelompok dan anggota disesuaikan dengan kondisi riil di satuan pendidikan.

- 2) Setiap kelompok beranggotakan 3–5 orang.
- 3) Setiap kelompok akan berperan sebagai kelompok penghasil bunyi dan kelompok penebak bunyi secara bergantian serta bergiliran.
- 4) Kelompok 1 (penghasil bunyi) → Kelompok 2 (penebak bunyi). Kelompok 2 (penghasil bunyi) → Kelompok 3 (penebak bunyi). Begitu seterusnya sampai kepada kelompok 1 berperan sebagai penebak bunyi.

- 5) Seluruh anggota kelompok penghasil bunyi harus menghasilkan bunyi menggunakan anggota tubuhnya: tepukan tangan, entakan kaki, pukulan dada bersilang tangan, pukulan paha, jentikan jari, dan/atau suara mulut dengan birama 4/4 sebanyak 4 ketukan.
- 6) Seluruh anggota kelompok penebak bunyi menutup matanya dengan kain atau bahan sejenisnya untuk menebak sumber bunyi.
- 7) Apabila kelompok penebak bunyi mengalami kesulitan menjawab sumber bunyinya, guru dapat meminta kelompok penghasil bunyi untuk mengulangnya lagi.

Alat Permainan

Kain penutup mata, peluit atau *call bell*, dan *speaker portable*.

Tempat Bermain

Dapat dilakukan di tempat duduk kelompok atau kelompok penebak berada di depan kelas menghadap papan tulis.

- e. Guru memimpin kegiatan permainan dan melakukan asesmen kegiatan permainan.

Pembelajaran Alternatif dan Diferensiasi

Aktivitas dilakukan secara konvensional, *person to person*. Urutan alurnya mengikuti pola pada aktivitas **Ayo Amati** dalam bab ini. Aktivitas dilakukan di tempat duduk. Seluruh peserta didik menutup matanya dengan atau tanpa alat penutup. Bagi, peserta didik dengan kebutuhan khusus, guru dapat memberikan perlakuan khusus dengan bantuan dan bimbingan yang intens.

- f. Setelah permainan selesai, guru bertanya jawab dengan peserta didik tentang aktivitas yang belum maksimal dilakukan, apa yang mereka rasakan, mereka perankan, serta pertanyaan-pertanyaan lainnya yang sesuai dengan konteks permainan.

Mengakhiri aktivitas, peserta didik merayakan pembelajaran dengan bernyanyi lagu “Gelang Sipaku Gelang” dan “Sayonara” tanpa iringan musik atau dengan iringan musik yang dapat diakses melalui YouTube.



Ayo Tirukan

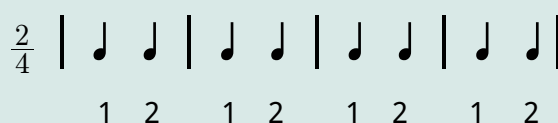
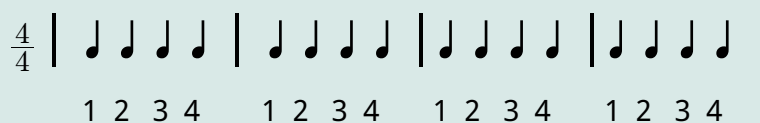
- Untuk mengawali aktivitas ini, terlebih dahulu guru mengajak peserta didik bermain musik sederhana dengan memukul meja menggunakan telapak tangan. Berikut contoh teknis pelaksanaannya.

Teknis Pelaksanaan

- Guru harus menjadi konduktor yang instruksinya jelas, bahasanya mudah dipahami peserta didik, dan ekspresif ketika memimpin aktivitas ini.
- Kegiatan perdana, guru memberikan contoh dengan hitungan not menggunakan tangan memukul meja seperti berikut.
 - (not penuh, 4 ketuk) : 1 2 3 4 (guru hanya memukul meja pada hitungan 1)
 - ♪ (not $\frac{1}{2}$, 2 ketuk) : 1 2 3 4 (guru memukul meja di hitungan 1 dan 3)
 - ♪ (not $\frac{1}{4}$, 1 ketuk) : 1 2 3 4 (guru memukul di setiap hitungan)

Setelah guru selesai memberikan contoh, kemudian peserta didik melakukan aktivitas ini dengan instruksi dan bimbingan guru.

- Pada kegiatan selanjutnya, sebaiknya guru menggunakan metronom. Atur terlebih dahulu setelan biramanya, apakah birama $\frac{4}{4}$, $\frac{3}{4}$, dan/atau $\frac{2}{4}$. Kemudian, pilih tempo *andante*: 80 *beats per minute* (bpm) atau ketukan per menit.
- Berikan contoh gambar ketukan setiap birama di papan tulis atau di kertas yang diletakkan di atas meja peserta didik.



- b. Dengan teknis pelaksanaan yang sama pada aktivitas sebelumnya, selanjutnya guru mengajak peserta didik membunyikan suara anggota tubuhnya. Dimulai dari petikan jari, tepukan tangan, pukulan dada, pukulan paha, entakan kaki, suara -simbal- mulut sebanyak 4 ketukan secara urut dan bergantian. Sebagai contoh, bunyinya akan seperti: *tik, tik, tik, tik, prak, prak, prak, prak, deg, deg, deg, deg, tak, tak, tak, dug, dug, dug, dug, ces, ces, ces, ces*.

Aktivitas Alternatif

Aktivitas bermain musik berpasangan dengan iringan intro lagu. Sumber musik dapat diakses melalui tautan berikut: <https://bukupusbuk.id/s/sm3vicmizzy>. Sebelum aktivitas ini dilaksanakan, guru menyusun 3–4 meja, lalu meletakkan kertas bergambar ikon di atasnya. Gambar tersebut merupakan petunjuk untuk peserta didik harus melakukan gerakan yang seperti apa. Contoh gambar ikonnya seperti berikut.

						
Tangan memukul meja	Kedua tangan diputar berpasangan	Tepuk tangan	Kedua tangan diputar berpasangan	Kedua tangan diputar berpasangan	Kedua tangan diputar berpasangan	Tepuk tangan berpasangan

Guru bersama salah satu peserta didik terlebih dahulu memberikan contoh pelaksanaannya sebelum pasangan peserta didik yang lain melakukannya.

- c. Setelah dipastikan sebagian besar peserta didik dapat melakukan kedua aktivitas sebelumnya, guru mengajak peserta didik untuk mengamati gerakan guru dan mendengarkan ragam bunyi menggunakan anggota tubuh.

Berikut contoh pola irama/ritme dengan birama 4/4, tempo andante.

Entakan kaki	Tepukan tangan	Pukulan paha	Petikan jari	
				
x	xx	x	x	

- d. Selanjutnya, guru mengajak seluruh peserta didik menirukan pola irama tersebut. Silakan aktivitas ini diulang berkali-kali sampai menurut perkiraan guru, peserta didik cukup mampu melakukannya. Bahkan, aktivitas ini dapat dilakukan dua kali dan divariasikan dengan menugaskan satu deret atau satu kelompok, satu bunyi anggota tubuh. Peran atau tugas setiap kelompok sebagai berikut.

Tabel 1.13 Pembagian Tahap Pelaksanaan Membuat Bunyi

Tahap 1	Tahap 2
Kelompok 1: entakan kaki	Kelompok 1: petikan jari
Kelompok 2: tepukan tangan	Kelompok 2: pukulan paha
Kelompok 3: pukulan paha	Kelompok 3: tepukan tangan
Kelompok 4: petikan jari	Kelompok 4: entakan kaki

Pembelajaran Diferensiasi

Bagi peserta didik dengan kebutuhan khusus, guru dapat memberikan aktivitas yang lebih sederhana. Misalnya, guru mengajak peserta didik cukup melakukan petikan jari, tepukan tangan, pukulan dada, pukulan paha, atau entakan kaki sebanyak yang mereka mampu.

- Peserta didik secara mandiri membuat bunyi seperti pada langkah c. Guru melakukan asesmen formatif.
- Mengakhiri aktivitas, peserta didik merayakan pembelajaran dengan bernyanyi menggunakan iringan bunyi anggota tubuh. Guru dapat menggunakan berbagai lagu anak, misalnya lagu “Paman Datang”. Contoh pola iramanya seperti berikut.

PAMAN DATANG

AT MAHMUD

Penulis notasi : Nazira Putri Meynanda

Ke ma rin pa man da tang pa man ku da ri de sa di ba

wa kan nya ram bu tan pi sang dan say yur ma yur se ga la ru pa ber cri ta pa man ten tang

ter nak nya ber kem bang bi ak se mu a pa da ku pa man ber jan ji me nga



Gambar 2.31 Partitur Piano Lagu “Paman Datang”

Sumber: nazirapm29/musescore (2023)

Pola Ritme
Paman Datang
Cipt. AT Mahmud

Allegretto (120 bpm)
4/4

tak : pukulan tangan

tak-tak : pukulan tangan 2 kali

prak : pukulan paha

1	2	3	tak	prak	tak-tak	prak	tak	prak	tak-tak	prak	tak	prak	tak-tak	prak	tak	prak	tak-tak	prak	tak
			ke-ma	rin		pa-man	da-tang				pa-man	ku		da	ri-de	sa			di-ba
prak	tak-tak	prak	tak	prak	tak-tak	prak	tak	prak	tak-tak	prak	tak	prak	tak-tak	prak	tak	prak	tak-tak	prak	tak
wa	kan	nya	ram-bu	tan	pi	sang	dan-sa	yur	ma	yur	se-ga	la	ru	pa	ber-cri	ta	pa	man	ten-tang
prak	tak-tak	prak	tak	prak	tak-tak	prak	tak	prak	tak-tak	prak	tak	prak	tak-tak	prak	tak	prak	tak-tak	prak	tak
ter	nak	nya	ber-kem	bang	bi	ak	se-mu	a			pa-da	ku		pa-man	ber-jan	ji			me-nga
prak	tak-tak	prak	tak	prak	tak-tak	prak	tak	prak	tak-tak	prak	tak	prak	tak-tak	prak	tak	prak	tak-tak	prak	tak
jak		li-bur	di-de	sa			ha-ti	ku	gi	rang	ti-dak	ter	pe	ri	ter-ba	yang	a	ku	su-dah
prak	tak-tak	prak	tak	prak	tak-tak	prak	tak	prak	tak-tak	prak	tak	prak	tak-tak	prak	tak	prak	tak-tak	prak	tak
di	sa	na	man-di	di	su	ngai	tu-run	ke	sa	wa	me-ngi	ring	ker	bau	ke-kan	dang			



Dalam aktivitas ini, guru lebih banyak memberikan contoh inspirasi pola irama bunyi menggunakan anggota tubuh kepada peserta didik. Tujuannya membantu peserta didik mengeksplorasi berbagai macam bentuk pola irama saat mereka akan membuat dan mengombinasikan bunyi menggunakan anggota tubuh. Terlebih mereka akan melakukan **Pentas Kreativitas** pada aktivitas **Ayo Berkreasi**.

- a. Untuk memulai aktivitas **Ayo Lakukan**, guru dapat mengulang kegiatan dari beberapa aktivitas sebelumnya, seperti menyanyikan lagu “Paman Datang” dengan iringan musik bunyi anggota tubuh, melakukan aktivitas kedua sampai keempat, atau aktivitas alternatif **Ayo Tirukan**. Semua keputusan ada di tangan guru.
- b. Guru mengajak peserta didik untuk mengikuti pola irama ketukan bunyi anggota tubuh dengan nada lagu tertentu, misalnya, lagu “*We Will Rock You*” dari Queen dan lirik yang diubah, misalnya:

- Kami kelas tiga, kami suka musik
- Tidak suka marah, sayang teman-teman
- Hati jadi senang, we are the best class

Aktivitas ini hanya sebagai inspirasi bagi guru untuk menyajikan pembelajaran Seni Musik yang menggembirakan peserta didik. Jika guru memiliki aktivitas pembelajaran yang menggembirakan lainnya, dipersilakan untuk menyajikannya kepada peserta didik.

- c. Selanjutnya, guru mengajak peserta didik bernyanyi lagu “Apuse” bersama-sama dengan atau tanpa iringan musik. Contoh lirik dan partiturnya sebagai berikut.

Apuse

Moderato
C=do

L. Papua
Transkribed Note Balok: Tantan Yulianto

A pu se ko kon da o Ya ra be So ren do re
ri Wuf len so Ba ni ne ma Ba ki pa se
A ra fa bye A swa ra kwar A ra fa



Gambar 2.32 Partitur Lagu “Apuse”

Sumber: Super Admin/Pelajar Info (2022)

- d. Setelah dipastikan seluruh peserta didik dapat menyanyikannya dengan baik dan benar, guru melanjutkan aktivitas bernyanyi lagu “Apuse” dengan iringan bunyi menggunakan anggota tubuh seperti contoh pola ritme berikut.

**Pola Ritme
APUSE**

Moderato (110 bpm)
4/4

dug-dug : hentakkan kaki 2 kali
prak : pukulan paha

1	2	dug-dug	prak	dug	prak	dug-dug	prak	dug	prak	dug-dug	prak	dug	prak	dug-dug	prak
		A	pu	se		ko-	da	o		ya	ra	be		so-	re

dug	prak	dug-dug	prak	dug	prak	dug-dug	prak	dug	prak	dug-dug	prak	dug	prak	dug-dug	prak
ri		wuf	len	so		ba-ni	ne	ma		ba-ki	pa	se			

dug	prak	dug-dug	prak	dug	prak	dug-dug	prak	dug	prak	dug-dug	prak	dug	prak	dug-dug	prak
	a	ra	fa	bye					a	swa	ra	kwar			

dug	prak	dug-dug	prak	dug	prak	dug-dug	prak	dug	prak	dug-dug	prak	dug	prak	dug-dug	prak
	a	ra	fa	bye					a	swa	ra	kwar			

Aktivitas ini dapat dilakukan berulang kali secara klasikal sampai diperkirakan peserta didik cukup mampu melakukan, baik secara kelompok maupun mandiri atau berpasangan.

- e. Asesmen formatif pada aktivitas ini dilakukan secara berkelompok. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok belajar peserta didik untuk melakukan latihan terlebih dahulu.

Pilihan Materi Membuat Bunyi Anggota Tubuh

1) Dengan pola ritme birama 4/4, tempo andante.

Entakan kaki	Tepukan tangan	Pukulan paha	Petikan jari	
				
x	xx	x	x	

2) Pola ritme lagu "Paman Datang"

3) Pola ritme lagu "Apuse"

- f. Setelah proses latihan selesai, guru memberikan kesempatan kepada kelompok belajar peserta didik yang paling siap untuk menunjukkan penampilannya di depan kelas.
- g. Peserta didik yang sudah tampil, melakukan penilaian diri melalui format yang terdapat pada bagian **Formatif** dalam bab ini.
- h. Aktivitas ditutup dengan kegiatan refleksi yang dipimpin guru dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada peserta didik.
 - Apakah kalian suka dengan aktivitas membuat bunyi menggunakan anggota tubuh?
 - Apa yang kalian sukai dari aktivitas tersebut?
 - Apakah kalian mengalami kesulitan saat melakukannya?
 - Adakah yang berani menunjukkan kemampuannya secara mandiri atau dengan berpasangan?
- i. Mengakhiri aktivitas, peserta didik bersama guru merayakan pembelajaran dengan menyerukan yel-yel dengan pola ritme lagu, misalnya, "We Will Rock You" dari Queen dengan lirik seperti berikut.

- Kami kelas tiga, kami suka musik
- Tidak suka marah, sayang teman-teman
- Hati jadi senang, we are the best class



Ayo Berkreasi

Pada aktivitas ini, peserta didik akan lebih banyak melakukan latihan terbimbing dalam rangka mempersiapkan **Pentas Kreativitas: Bunyi Anggota Tubuhku**. Peserta didik

akan didampingi guru dan orang tua/walinya dalam melakukan latihan, baik ketika di sekolah maupun di rumah. Sebaiknya guru sudah menjalin komunikasi kepada orang tua/walinya. Memberitahukan apa saja yang sudah dipelajari peserta didik di sekolah terkait materi membuat bunyi menggunakan anggota tubuh, serta akan dilaksanakannya kegiatan pentas kreativitas menjelang akhir-akhir pembelajaran dalam bab ini.

Adapun aktivitas yang dilakukan peserta didik sebelum proses latihan terbimbing adalah sebagai berikut.

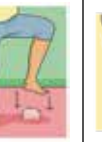
- a. Guru mendemonstrasikan kombinasi bunyi menggunakan anggota tubuh dan bantuan metronom dengan birama 3/4 dan 2/4, tempo *allegretto* (120 bpm). Pola iramanya seperti berikut.

Pola birama 3/4

								
								
dug	tak	prak	dug	tak	prak	dug	tak	prak

dug: gambar entakan kaki, *tak*: gambar tepukan tangan, *prak*: gambar pukulan paha

Pola birama 2/4

							
							
deg	prak	deg-deg	prak	deg	prak	deg-deg	prak

deg: gambar pukulan dada, *prak*: gambar pukulan paha, *deg-deg*: gambar pukulan dada dua kali

- b. Peserta didik menirukan kombinasi bunyi menggunakan anggota tubuh seperti yang telah dicontohkan guru. Guru membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan.

Aktivitas Alternatif

Aktivitas mengombinasikan bunyi menggunakan anggota tubuh dapat dilakukan berpasangan dengan pola sebagai berikut.

Pola birama 3/4

								
prak	tak	prok	prak	tak	prok	prak	tak	prok

Pola birama 2/4

							
tak	prok	tak	prok	tak	prok	tak	prok

- c. Selanjutnya, guru mengajak peserta didik bernyanyi lagu “Burung Kakak Tua” bersama-sama dengan atau tanpa iringan musik. Contoh lirik dan partiturnya sebagai berikut.

Burung Kakak Tua

Do = C
4/4

Maluku



Bu rung ka ka tu a Hing gap di jen de la

Ne nek su dah tu a gi gi nya ting gal du a

Les bum les bum les bum la la la Les bum les bum les



Gambar 2.33 Partitur Lagu “Burung Kakak Tua”

Sumber: Andika Gutama (2020)

- d. Guru melanjutkan aktivitas bernyanyi lagu “Burung Kakak Tua” dengan iringan bunyi menggunakan anggota tubuh seperti contoh pola ritme berikut.

**Pola Ritme
BURUNG KAKAK TUA**

Allegretto (120 bpm)
3/4

dug : hentakkan kaki
tak : tepukan tangan

		dug	tak	tak	dug	tak	tak	dug	tak	tak	dug	tak	tak	dug	tak	tak	dug
		bu	rung		ka	kak		tu	a					hing	gap		di

tak	tak	dug	tak	tak	dug	tak	tak	dug	tak	tak	dug	tak	tak	dug	tak	tak	dug
jen		de	la					ne	nek		su	dah		tu	a		

tak	tak	dug	tak	tak	dug	tak	tak	dug	tak	tak	dug	tak	tak	dug	tak	tak	dug
	gi	gi	nya		ting	gal		du	a					tre	dung		tre

tak	tak	dug	tak	tak	dug	tak	tak	dug	tak	tak	dug	tak	tak	dug	tak	tak	dug
dung		tre	dung		tre	dung	la	la	la		tre	dung		tre	dung		tre

tak	tak	dug	tak	tak	dug	tak	tak	dug	tak	tak	dug	tak	tak	dug
dung	la	la	la		bu	rung		ka	kak		tu	a		

- e. Peserta didik dapat melakukan langkah keempat seperti yang telah dilakukan guru. Guru memimpin aktivitas dan membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan.
- f. Pada aktivitas selanjutnya, barulah peserta didik menyanyikan lagu nasional yang berjudul “Hari Merdeka”. Selain untuk menumbuhkembangkan rasa nasionalisme

peserta didik, lagu ini sebagai tambahan sumber inspirasi peserta didik untuk berkreasi dalam **Pentas Kreativitas**.

- g. Untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, guru memantik peserta didik untuk menemukan pola ritme dari lagu tersebut. Pasti dengan bimbingan guru melalui beberapa pertanyaan dan uji coba langsung pola ritme yang telah dipelajari pada aktivitas sebelumnya.
- h. Ketika peserta didik masih tampak kesulitan, guru dapat mengajak peserta didik melakukan pola ritme dengan birama 2/4 secara berpasangan. Pola ritmenya sebagai berikut.
- i. Pola birama 2/4, tempo *allegretto*

							
							
tak	prok	tak	prok	tak	prok	tak	prok

- j. Setelah dipastikan seluruh peserta didik dapat melakukannya dengan baik dan benar, guru dapat melanjutkan aktivitas bernyanyi lagu “Hari Merdeka” dengan iringan bunyi menggunakan anggota tubuh seperti pola ritme tersebut. Bahkan, guru dapat menggunakan pola ritme seperti pada aktivitas pertama. Segala keputusan ada di tangan guru.
- k. Pentas Kreativitas
 - Guru menugaskan setiap kelompok untuk melakukan kegiatan kombinasi bunyi menggunakan anggota tubuh dengan atau tanpa iringan lagu sesuai pilihan dan kesepakatan kelompok.
 - Setiap kelompok melakukan latihan dengan pengawasan dan bimbingan guru.
 - Setiap kelompok menampilkan hasil latihan mereka di depan kelas. Lalu, kelompok lain memberikan tanggapan berupa komentar, saran, ataupun masukan. Guru mengobservasi proses latihan sebagai dasar memberikan umpan balik.
 - Selanjutnya, guru dapat melibatkan orang tua dalam persiapan Pentas Kreativitas, baik ketika proses latihan di sekolah maupun di rumah. Kegiatan tersebut dapat dilakukan dalam beberapa kali pertemuan agar menghasilkan penampilan kelompok yang maksimal.
 - Peserta didik melakukan penilaian diri yang formatnya terdapat pada bagian **Formatif** dalam bab ini.
 - Guru, peserta didik, dan orang tua melaksanakan Pentas Kreativitas.

- Guru dapat menjadikan orang tua sebagai penilai penampilan Pentas Kreativitas.
 - Peserta didik melaksanakan sumatif tes tertulis setelah Pentas Kreativitas selesai pada pertemuan berikutnya.
- l. Menutup rangkaian aktivitas Bab 2, guru membimbing peserta didik melakukan refleksi pembelajaran setelah pelaksanaan sumatif.

Pembelajaran Alternatif dan Diferensiasi

Aktivitas Ayo Berkreasi pada bagian Pentas Kreativitas dapat dilakukan secara individual. Namun, sebelumnya peserta didik sudah menentukan aksi kreativitas apa yang akan ditampilkannya. Pastikan bahwa itu adalah pilihannya sendiri sesuai kemampuannya. Peserta didik tersebut juga harus melakukan latihan dalam pengawasan serta dengan bimbingan guru dan orang tua/walinya.

1. Formatif

Setiap aktivitas pembelajaran dilengkapi dengan asesmen formatif sebagai penilaian proses peserta didik untuk terus belajar dan berkembang, serta merasakan kegembiraan dalam proses belajar. Asesmen ini juga menjadi sarana refleksi bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang memberikan pengalaman holistik, memotivasi, menggembirakan, berkesadaran, dan bermakna untuk peserta didik. Berikut contoh formatif pada setiap aktivitasnya.

Tabel 1.14 Contoh Deskripsi Kriteria “Tebak Bunyi Berantai”

Kriteria	Memadai	Tidak Memadai
Setiap kelompok melaksanakan kegiatan permainan sesuai petunjuk pelaksanaan.		
Setiap anggota kelompok mampu melaksanakan perannya masing-masing dengan tepat, percaya diri, dan tanggung jawab.		
Setiap anggota kelompok tampak aktif dan saling bekerja sama selama melaksanakan permainan.		
Guru memberikan instruksi dengan jelas dan mudah dipahami peserta didik.		
Tindak lanjut: Guru memberikan intervensi pada kriteria yang tidak memadai dengan melakukan penguatan pada bagian yang kurang, baik dari sisi peserta didik maupun guru.		

Tabel 1.15 Contoh Deskripsi Kriteria Ayo Tirukan

Kriteria	Memadai (M)	Tidak Memadai (TM)
Peserta didik mampu mengikuti instruksi guru sesuai petunjuk dengan benar dan tepat.		
Peserta didik menunjukkan bunyi dari anggota tubuhnya dengan benar dan tepat dalam kelompok belajar.		
Peserta didik menunjukkan bunyi dari anggota tubuhnya dengan benar dan tepat secara individu.		
Guru memberikan instruksi dengan jelas dan mudah dipahami peserta didik.		

Tabel 1.16 Contoh Lembar Penilaian Formatif Ayo Tirukan Membuat Bunyi

No.	Nama Siswa	Kriteria			Tindak Lanjut
		1	2	3	
1.	Irama	M	M	TM	Latihan dengan bimbingan
2.	Nada	TM	TM	M	Bimbingan konseling
3.	Melodi	M	M	M	Model demonstrasi

Tabel 1.17 Contoh Rubrik Ayo Lakukan

Kriteria	Cakap (C)	Layak (L)	Baru Berkembang (BB)
Peserta didik mengenali bunyi anggota tubuh dengan benar dan tepat.	Mampu mengidentifikasi dan membedakan ragam bunyi dari anggota tubuh dengan tepat secara mandiri dan konsisten.	Mampu mengenali bunyi tubuh dasar (tepuk tangan dan entak kaki) dengan tepat, tetapi terbatas pada variasi sederhana dengan bimbingan guru.	Mengenali bunyi tubuh sangat sederhana (tepuk tangan saja atau entak kaki saja) dan sering keliru menemukan sumbernya.
Peserta didik menghasilkan bunyi yang jelas dalam kelompoknya.	Mampu menghasilkan bunyi yang jelas, terukur, konsisten, dan sesuai konsep pertunjukan tanpa bimbingan guru.	Mampu menghasilkan bunyi dengan cukup jelas, meski terkadang kurang konsisten (volume tidak stabil atau ritme terputus).	Menghasilkan bunyi dengan kurang jelas atau tidak konsisten (bunyi lemah, tidak berirama, dan/ atau tidak sesuai instruksi).

Kriteria	Cakap (C)	Layak (L)	Baru Berkembang (BB)
Peserta didik dapat mengontrol ritme bunyi secara konsisten dan selaras dengan gerakan dalam kelompoknya.	Mengoordinasikan bunyi dengan gerakan tubuh secara presisi dan teratur (ritme stabil, dinamika terkontrol).	Koordinasi bunyi dan gerakan masih perlu peningkatan, seperti ritme kurang selaras dengan gerakan.	Koordinasi bunyi dan gerakan sangat terbatas, sering tidak selaras, dan kontrol ritme lemah.
Tindak Lanjut	Guru memberikan intervensi kepada peserta didik sesuai kategori capaian di setiap kriterianya. Guru menempatkan peserta didik dengan kategori: • Cakap pada ketiga kriteria, maka dijadikan sebagai ketua kelompok dan tutor sebaya bagi anggota kelompoknya. • Layak pada ketiga kriteria, maka membantu ketua kelompok dengan bimbingan guru. • Baru Berkembang pada semua kriteria atau salah satunya, maka harus mendapatkan bimbingan intensif dari guru dengan melibatkan orang tua/wali.		

Tabel 1.18 Contoh Lembar Penilaian Formatif Ayo Lakukan

No.	Nama Peserta Didik	Kriteria			Tindak Lanjut
		1	2	3	
1.	Boni	L	BB	BB	Bimbingan intensif
2.	Lala	L	L	L	Membantu kelompok
3.	Mimi	C	C	C	Ketua kelompok
4.					

Tabel 1.19 Contoh Penilaian Diri Ayo Lakukan.

Berilah tanda centang (✓) dalam kolom penilaianku sesuai kemampuanmu yang sebenarnya.

Pernyataan	Penilaianku			
	 Sangat Tahu	 Cukup Tahu	 Kurang Tahu	 Belum Tahu
Aku tahu bunyi khas dari tepukan tangan dan entakan kaki.				

Pernyataan	Penilaianku			
	 Sangat Tahu	 Cukup Tahu	 Kurang Tahu	 Belum Tahu
Aku bisa membedakan antara bunyi jentikan jari, tepukan tangan, bunyi entakan kaki, dan bunyi tepukan paha.				
Aku bisa bernyanyi dengan membunyikan anggota tubuhku sebagai iringan musiknya.				
Aku bisa mengikuti instruksi dari guruku.				

Tabel 1.20 Contoh Deskripsi Kriteria Observasi Ayo Berkreasi

Kriteria	Memadai	Tidak Memadai
Setiap anggota kelompok mengenali bunyi anggota tubuh dengan benar dan tepat.		
Setiap anggota kelompok mampu menghasilkan bunyi yang jelas dalam kelompoknya.		
Setiap kelompok menunjukkan bunyi bervariasi hasil dari eksplorasi dan ide orisinal dalam penggunaan anggota tubuhnya.		
Setiap kelompok dapat mengontrol ritme bunyi secara konsisten dan selaras dengan lagu dalam kelompoknya.		
Tindak lanjut: Guru memberikan intervensi pada kriteria yang tidak memadai dengan memberikan umpan balik, penguatan, dan bimbingan lanjutan.		

Tabel 1.21 Contoh Rubrik Formatif Pertunjukan Musik Ayo Berkreasi

Kriteria	Cakap	Layak	Baru Berkembang
Peserta didik mengenali bunyi anggota tubuh dengan benar dan tepat.	Mampu mengidentifikasi dan membedakan ragam bunyi dari anggota tubuh dengan tepat secara mandiri dan konsisten.	Mampu mengenali bunyi tubuh dasar (tepek tangan dan entak kaki) dengan tepat, tetapi terbatas pada variasi sederhana dengan bimbingan guru.	Mengenali bunyi tubuh sangat sederhana (tepek tangan saja atau entak kaki saja), dan sering keliru menemukan sumbernya.

Kriteria	Cakap	Layak	Baru Berkembang
Peserta didik menghasilkan bunyi yang jelas dalam kelompoknya.	Mampu menghasilkan bunyi yang jelas, terukur, konsisten, dan sesuai konsep pertunjukan tanpa bimbingan guru.	Mampu menghasilkan bunyi dengan cukup jelas, meski terkadang kurang konsisten (volume tidak stabil atau ritme terputus).	Menghasilkan bunyi dengan kurang jelas atau tidak konsisten (bunyi lemah, tidak berirama, dan/ atau tidak sesuai instruksi).
Peserta didik menunjukkan bunyi bervariasi hasil dari eksplorasi dan ide orisinal dalam penggunaan anggota tubuh dalam kelompoknya.	Mampu menciptakan pola ritme unik atau kombinasi bunyi baru.	Mampu mengikuti pola yang diberikan, menunjukkan sedikit kreativitas dan belum mengembangkan ide orisinal.	Belum menunjukkan kreativitas, hanya meniru, tanpa eksplorasi.
Peserta didik dapat mengontrol ritme bunyi secara konsisten dan selaras dengan gerakan dalam kelompoknya.	Mengoordinasikan bunyi dengan gerakan tubuh secara presisi dan teratur (ritme stabil dan dinamika terkontrol).	Koordinasi bunyi dan gerakan masih perlu peningkatan, seperti ritme kurang selaras dengan gerakan.	Koordinasi bunyi dan gerakan sangat terbatas, sering tidak selaras, dan kontrol ritme lemah.
Tindak Lanjut	Guru memberikan intervensi kepada peserta didik sesuai kategori capaian di setiap kriterianya. Guru menempatkan peserta didik dengan kategori cakap pada ketiga kriteria untuk dijadikan sebagai ketua kelompok dan tutor sebaya bagi anggota kelompoknya . Peserta didik dengan kategori layak pada ketiga kriteria membantu ketua kelompok dengan bimbingan guru . Peserta didik dengan kategori baru berkembang pada ketiga atau semua kriteria harus mendapatkan bimbingan intensif dari guru dengan melibatkan orang tua/wali .		

Tabel 1.22 Lembar Penilaian Diri

Berilah tanda centang (✓) dalam kolom penilaianku sesuai kemampuanmu yang sebenarnya.

Pernyataan	Penilaianku			
	 Sangat Tahu	 Cukup Tahu	 Kurang Tahu	 Belum Tahu
Aku bisa mengenali bunyi khas anggota tubuhku.				
Aku bisa membedakan bunyi yang menggunakan anggota tubuhku.				
Aku bisa menggabungkan bunyi dari anggota tubuhku.				
Aku bisa bernyanyi dengan menggabungkan bunyi dari anggota tubuhku.				
Aku bisa mengikuti instruksi dari guruku.				

Tabel 1.23 Contoh Refleksi Pentas Kreativitas

Nama :	Hari, tanggal :
Bagaimana perasaanmu selama pentas kreativitas?	
Apa komentar kamu tentang kelompokmu?	
Bagaimana hasil penampilan kelompokmu?	
Apakah kamu puas dengan hasilnya?	
Apakah kamu percaya diri? Apa buktinya?	
Apa kamu bertanggung jawab? Apa buktinya?	
Materi apa lagi ingin kamu pelajari?	
Bagaimana caramu belajar materi yang baru pada bab selanjutnya?	

1. Uji Kompetensi Tes Tertulis

Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu menyebutkan karakteristik ragam alat musik dan bunyi yang dihasilkannya.

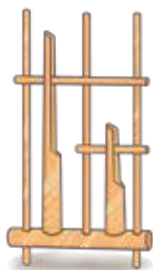
Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, atau c untuk jawaban yang paling benar.

1. Perhatikan gambar berikut.



Nama alat musik pada gambar di atas adalah

- a. pianika
 - b. piano
 - c. seruling
2. Perhatikan gambar berikut.



Nama dan bunyi alat musik pada gambar di atas adalah

- a. rebana, menghasilkan ritme
 - b. kecapi, menghasilkan melodi
 - c. angklung, menghasilkan melodi
3. Sasando dari NTT termasuk alat musik melodis karena
- a. dipetik senarnya
 - b. memiliki nada
 - c. terbuat dari kayu dan senar

4. Rebana yang terbuat dari kayu dan kulit hewan jika dipukul akan berbunyi
- dung - tak
 - dang - dut
 - tak - ces

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang benar.

5. Perhatikan gambar berikut.



Ciri khas alat musik yang benar pada gambar di atas adalah

- jika dipukul berbunyi *dung-crek*
 - alat musik yang menghasilkan melodi
 - terbuat dari kayu, kulit, dan besi
6. Perhatikan gambar berikut.



Penjelasan yang benar dari gambar di atas adalah

- alat musik yang berasal dari Papua
- alat musik ritmis
- terbuat dari kayu dan kulit

Berilah tanda centang (✓) di dalam kolom benar atau salah sesuai isi pernyataan.

Benar	Salah	Pernyataan
		7. Pianika termasuk alat musik melodis karena memiliki nada.
		8. Gamelan adalah alat musik tradisional dan ritmis.

9. Apabila senar biola digesek dengan tongkatnya, akan berbunyi
10. Perhatikan kedua gambar berikut.



Jelaskan perbedaan kedua alat musik yang tampak pada gambar.

Jawab:

.....

.....

.....

.....

Uji Kompetensi Kinerja

Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu membuat bunyi menggunakan anggota tubuh.

Petunjuk Teknis Pentas Kreativitas

1. Temanya adalah “Bunyi Anggota Tubuhku”.
2. Setiap kelompok memilih salah satu lagu lengkap dengan pola ritme bunyi menggunakan anggota tubuh sesuai hasil kesepakatan dan hasil latihan.
3. Setiap kelompok memiliki seorang konduktor (pemimpin pertunjukan).
4. Setiap kelompok hanya menampilkan satu persembahan kreativitasnya.
5. Pada saat penampilan, setiap kelompok bebas mengenakan kostum sesuai hasil kesepakatan. Minimal tampak aksesoris budaya lokal, dapat berupa ikat kepala, selendang, songket, gelang, atau yang lainnya.

Tabel 1.24 Pentas Kreativitas

Kriteria	Cakap (4)	Layak (3)	Baru Berkembang (2)
Peserta didik mengenali bunyi anggota tubuh dengan benar dan tepat.	Mampu mengidentifikasi dan membedakan ragam bunyi dari anggota tubuh dengan tepat, mandiri, dan konsisten.	Mampu mengenali bunyi tubuh dasar (tepuk tangan dan entak kaki) dengan tepat, tetapi terbatas pada variasi sederhana dengan bimbingan guru.	Mengenali bunyi tubuh sangat sederhana (tepuk tangan saja atau entak kaki saja) dan sering keliru menemukan sumbernya.
Peserta didik menghasilkan bunyi yang jelas dalam kelompoknya.	Mampu menghasilkan bunyi yang jelas, terukur, konsisten, dan sesuai konsep pertunjukan tanpa bimbingan guru.	Mampu menghasilkan bunyi dengan cukup jelas, meski terkadang kurang konsisten (volume tidak stabil atau ritme terputus).	Menghasilkan bunyi dengan kurang jelas atau tidak konsisten (bunyi lemah, tidak berirama, dan/atau tidak sesuai instruksi).
Peserta didik menunjukkan bunyi bervariasi hasil dari eksplorasi dan ide orisinal dalam penggunaan anggota tubuh dalam kelompoknya.	Mampu menciptakan pola ritme unik atau kombinasi bunyi baru.	Mampu mengikuti pola yang diberikan, menunjukkan sedikit kreativitas, dan belum mengembangkan ide orisinal.	Belum menunjukkan kreativitas, hanya meniru, tanpa eksplorasi.
Peserta didik dapat mengontrol ritme bunyi secara konsisten dan selaras dengan gerakan dalam kelompoknya.	Mengoordinasikan bunyi dengan gerakan tubuh secara presisi dan teratur (ritme stabil dan dinamika terkontrol).	Koordinasi bunyi dan gerakan masih perlu peningkatan, seperti ritme kurang selaras dengan gerakan.	Koordinasi bunyi dan gerakan sangat terbatas, sering tidak selaras, dan kontrol ritme lemah.
Kesimpulan dan Tindak Lanjut	Peserta didik dianggap sudah mencapai tujuan pembelajaran jika keempat kriteria di atas mencapai minimal tahap layak. Jika terdapat peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran, diberikan kesempatan Pentas Kreativitas untuk kedua kalinya. Peserta didik dengan capaian maksimal, mengerjakan tugas pengayaan sesuai pilihannya.		

Kriteria	Cakap (4)	Layak (3)	Baru Berkembang (2)
Konversi Hasil Capaian Tujuan Pembelajaran	Nilai = $\frac{\text{Jumlah perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$ $= \frac{12}{16} \times 100 = 75$		

D. KUNCI JAWABAN

1. Formatif Awal

a.	Menunjukkan jari jempol untuk rebana, alat musik ritmis. Menunjukkan jari telunjuk untuk angklung, alat musik melodis.
b.	Mengangkat tangan kanan untuk bunyi drum. Mengangkat tangan kiri untuk bunyi gitar.
c.	Ditekan dan ditiup. (<i>ditulis pada selembar kertas/buku</i>)
d.	Tepukan tangan dan entakan kaki sesuai perintah.

2. LKPD I

Jenis Soal	Jawaban
Pilihan Ganda	1. (a) Angklung 2. (b) dipetik
Pilihan Ganda Kompleks	3. pianika, alat musik melodis
Benar-Salah	4. benar, benar, salah
Isian	5. dipukul
Uraian	6. Alat musik melodis: gitar, piano, pianika, dan biola. Alat musik ritmis: rebana, tifa, gendang, dan konga.

3. LKPD II

Jenis Soal	Jawaban
Tebak Bunyi	1) Angklung 6) Gendang 2) Gitar 7) Saksofon 3) Drum set 8) Rebab 4) Harpa 9) Suling 5) Trompet 10) Biola

Jenis Soal	Jawaban
Pilihan Ganda	a. jika terkena air bunyinya sember
Pilihan Ganda Kompleks	✓ jika dipetik bunyinya <i>jreng-jreng</i> ✓ alat musik yang menghasilkan nada dan melodi
Menjodohkan	• Drum dan kendang • Suling dan terompet

4. LKPD III

Bagian 1	1. gitar 2. drum set 3. piano 4. angklung 5. kendang 6. rebana
Bagian 2	Alat musik ritmis: gendang, drum, rebana, tifa, dan marakas. Alat musik melodis: piano, trompet, gitar, seruling, dan angklung. Perbedaan utama antara alat musik ritmis dan melodis: alat musik ritmis tidak memiliki nada dan melodi, tetapi menjaga irama, sedangkan alat musik melodis dapat menghasilkan nada dan melodi serta membentuk pola irama.
Bagian 3	Gambar alat musik ritmis dan melodis pilihan peserta didik.
Bagian 4	1. (a) bambu 2. (c) kayu dan kulit 3. (b) alat musik a berbunyi <i>jreng-jreng</i> , alat musik b berbunyi <i>dung-tak</i>

5. LKPD IV

Word search pada Jelajah Kata

Tabel 1.25 LKPD V Kegiatan Pembelajaran 1

Jenis Soal	Jawaban
Pilihan Ganda	1. Sasando dari Nusa Tenggara Timur, aku dipetik 2. Kolintang dipukul, Tehyan digesek 3. bonang dan gamelan 4. Gambang Kromong
Uraian	5. a. Angklung alat musik melodis, berasal dari Jawa Barat. Angklung terbuat dari bambu. Cara memainkannya dengan digoyang-goyangkan. b. Tifa alat musik ritmis, berasal dari Papua. Tifa terbuat dari kayu dan kulit. Cara memainkannya dengan dipukul.

Jenis Soal	Jawaban
Koding	6. a. $4 + 7 = 11$ b. $9 - 3 = 6$
Literasi	7. Aku akan mengeringkannya menggunakan kain/lap kering. Kemudian, aku akan menjemurnya saat cuaca cerah dan panas.

Tabel 1.26 Pedoman Penskoran Uji Kompetensi

No Soal	Kunci Jawaban	Bobot/Skor
1.	(b) piano	10
2.	(c) angklung, menghasilkan melodi	10
3.	(b) memiliki nada	10
4.	(a) <i>dung - tak</i>	10
5.	✓ jika dipukul berbunyi <i>dung-crek</i> ✓ terbuat dari kayu, kulit, dan besi	20
6.	✓ alat musik yang berasal dari Papua ✓ alat musik ritmis ✓ terbuat dari kayu dan kulit	30
7.	benar	10
8.	salah	10
9.	ngeeeek...	10
10.	Gitar, alat musik melodis. Jika senarnya dipetik satu per satu, berbunyi <i>ting-ting</i> . Namun, jika dipukul semua senarnya, akan berbunyi <i>jreng-jreng</i> . Gitar terbuat dari kayu dan ada senarnya. Drum, alat musik ritmis. Jika dipukul bunyinya bermacam-macam. Alat pukulnya memakai stik kayu.	30, jika jawaban benar dan lengkap 20, jika jawaban cukup lengkap dan benar 10, jika jawaban kurang lengkap dan benar
Total Skor		150

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Tindak lanjut: Peserta didik yang mendapat nilai **100–67**, telah **mencapai tujuan pembelajaran**. Bagi peserta didik yang mendapat nilai **100–93** diberikan **pengayaan**. Bagi peserta didik yang mendapat nilai **60–33** diberikan **remedial** pada bagian kriteria atau **soal asesmen yang belum tercapai**. Bagi peserta didik yang mendapat nilai **27–0** diberikan **remedial pada keseluruhan bagian kriteria** atau soal asesmen yang belum tercapai melalui bimbingan guru dan/atau pelibatan orang tua.

E. REFLEKSI

Pengalaman belajar merefleksikan sangat berguna bagi guru dan peserta didik. Refleksi sebagai proses berpikir mendalam atas pengalaman yang dialami dengan tujuan memahami makna dan implikasinya bagi tindakan selanjutnya (Dewey, 1933). Kegiatan refleksi berguna untuk melatih daya berpikir peserta didik sehingga mereka mampu meregulasi dirinya sendiri untuk memperbaiki cara dan hasil belajarnya.

Refleksi yang dilakukan peserta didik merupakan bagian dari *assessment as learning* dan *assessment for learning*, yang bersifat formatif. Asesmen sebagai dan untuk pembelajaran melalui merefleksikan pengalaman belajar sangat membantu peserta didik untuk memahami kemampuan dirinya sendiri dan memahami pencapaian belajarnya. Refleksi bagi guru melalui pembelajaran yang interaktif berguna untuk meningkatkan proses pembelajaran selanjutnya dengan memperbaiki perencanaan pembelajarannya. Guru dapat menggunakan model refleksi unsur 5W1H (apa, siapa, di mana, kapan, mengapa, dan bagaimana). Beberapa inspirasi pertanyaan refleksi untuk guru adalah sebagai berikut.

1. Aktivitas apa yang harus saya perbaiki dari metode yang saya gunakan dalam kegiatan pembelajaran hari ini?
2. Siapa mitra pembelajaran yang seharusnya saya libatkan dalam kegiatan hari ini?
3. Di mana seharusnya tempat yang tepat untuk melakukan aktivitas ini? Kapan waktunya?
4. Kapan waktu yang tepat untuk memberikan bimbingan kepada peserta didik saya yang belum mencapai kriteria minimum?
5. Mengapa sebagian besar peserta didik kurang semangat pada pembelajaran hari ini? Apa kekurangan, kendala, dan hambatannya?
6. Bagaimana seharusnya saya bisa membuat pembelajaran yang bermakna dan menggembirakan? Apa yang harus saya lakukan?

Guru sangat diperkenankan untuk menggunakan model refleksi lainnya. Pilih model refleksi yang memudahkan guru untuk menemukan kekuatan dan kelemahan serta kelebihan dan kekurangan, baik dari sisi peserta didik, guru, dan desain pembelajaran.

F. PENGAYAAN

Peserta didik dengan kategori capaian “Cakap” akan mendapatkan materi pengayaan dan tugas tambahan dengan tujuan memfasilitasi kebutuhan belajar dan mengembangkan potensi mereka.

Tugas Pengayaan Berdiferensiasi

- 1) Membuat video pendek atau vlog cerita tentang alat musik dan bunyi yang disukai berdurasi 1 menit. Orang tua mengirimkan video tersebut kepada guru melalui media pengantar pesan. Bagi orang tua yang tidak memiliki gawai, dapat meminta tolong kepada saudara atau tetangga rumahnya. Selanjutnya, guru menggabungkan video tersebut dan mengunggahnya ke akun media sosial satuan pendidikan.
- 2) Alternatif penugasan lainnya dapat berbentuk membuat gambar bercerita atau puisi tentang alat musik dan bunyi, menceritakan pesan pada sebuah lagu, membuat produk tentang alat musik sederhana, seperti gendang dari kaleng bekas dengan plastik atau telepon kawat.

G. SUMBER BELAJAR

Berikut adalah rekomendasi sumber belajar yang dapat dibaca dan dipelajari oleh guru.

1. Iskandar, A. N. *Pembelajaran Seni Musik*. Yogyakarta: Zeenbook Publishing, 2023. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/c95f9619-2980-4fcd-a120-294ea9dd6708>
2. Kusrini, E. *Mengenal Alat Musik Konvensional*. Surabaya: JP Books, 2012. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/ad5f3b90-b3e1-4380-9b07-4810f504dc15>
3. Kusnidar, H. *Asyiknya Bermain Musik*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/1ef3a58f-0b32-487a-a735-e8039e56a030>
4. Virganta, A. L., W. W. Sari, dan M. S. Lubis. *Buku Panduan Pembelajaran Musik Berbasis Budaya Lokal dalam Menstimulasi Kecerdasan Musikal Anak*. Yogyakarta: Bintang Semesta Media, 2022. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/5267baff-79f6-4f37-acbb-5369dd9109fb>
5. Hidayat, M. G. *Ensiklopedia Bunyi*. Jakarta: Mediantara Semesta, 2012. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/6b098840-77af-406b-8032-2575e000b8fb>
6. Klapinglelang, A. P. *Teori Musik Dasar*. Klaten: Intan Pariwara, 2018. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/1b7585fc-2738-491c-92a3-33d7a42998a5>
7. Adnan, H. *Ensiklopedia Musik Tradisional dan Modern*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan, 2010. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/dc7fba7b-66ba-48ed-b0a8-9deb5da66505>
8. Kanal YouTube Sunrise Kids Music Lessons: *Easy Body Percussion for Kids*.

H. LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

Lembar Kegiatan Peserta Didik I

Nama:

Tanggal:

Alat Musikku

Kerjakanlah sesuai perintah.

1.  Apa nama alat musik di samping?
a. Angklung
b. Biola
c. Cello
2.  Cara memainkan alat musik di samping dengan cara
a. digesek
b. dipetik
c. dipukul
3.  Jawaban yang benar tentang alat musik di samping di antaranya adalah
☐ pianika, alat musik ritmis
☐ pianika, alat musik melodis
☐ berbunyi ketika ditiup dan ditekan
4.

B	S
---	---

 Beri tanda centang (✓) pada kotak B atau S pada kalimat yang benar tentang alat musik.

☐	☐
--------------------------	--------------------------

 Gamelan, alat musik tradisional yang ada di pulau Jawa dan Bali.

☐	☐
--------------------------	--------------------------

 Tifa, sejenis gendang dari daerah Papua.

☐	☐
--------------------------	--------------------------

 Rebana, alat musik ritmis yang hanya ada di pulau Jawa.
5. Rebana akan berbunyi ketika ... tangan
6. Tuliskan tiga alat musik sesuai dengan jenisnya.

Jenis Alat Musik	Jawabanku
Alat Musik Melodis	
Alat Musik Ritmis	

Lembar Kegiatan Peserta Didik II

Nama:

Tanggal:

Bunyi alat Musik

1)	6)
2)	7)
3)	8)
4)	9)
5)	10)

Pilihan Ganda

Ciri khas alat musik pada gambar di samping adalah

- jika terkena air bunyinya sember
- terbuat dari bambu
- jika dipetik bunyinya *jreng-jreng*

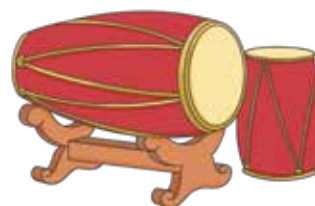


Beri tanda centang (✓) untuk jawaban yang benar.



- ☐ Ciri khas alat musik pada gambar adalah
- ☐ terbuat dari kayu dan kulit
- ☐ jika dipetik bunyinya jreng-jrengalat musik yang menghasilkan nada dan melodi

Buatlah garis untuk menghubungkan alat musik yang memiliki cara yang sama saat memainkannya.



Lembar Kegiatan Peserta Didik III

“PERMAINAN BARISAN SEMUT”

Bagian 1

Nama Alat Musik
Tuliskan nama alat musik di bawah ini.


1. _____


2. _____


3. _____


4. _____


5. _____


6. _____

Bagian 2

Pilih dan Kategorikan
Tuliskan nama alat musik berikut ke kolom yang sesuai.

Piano	Drum	Gitar	Tifa	Angklung
Gendang	Terompet	Rebana	Seruling	Marakas

Alat Musik Ritmis

Alat Musik Melodis

Isian Singkat
Apa perbedaan utama antara alat musik ritmis dan melodis?
Jawab: _____

Bagian 3

Menggambar
Gambarlah 1 alat musik ritmis dan 1 alat musik melodis.

Alat Musik Ritmis

Alat Musik Melodis

Bagian 4

Pilihan Ganda

- Alat musik pada gambar di samping terbuat dari
a. bambu
b. kayuangka
c. kulit sapi



- Alat musik pada gambar di samping jika terkena air hujan bunyinya akan sember karena terbuat dari
a. bambu dan kulit
b. besi dan plastik
c. kayu dan kulit

Cermati kedua gambar berikut ini.


(a)


(b)

- Ciri khas dari kedua gambar alat musik tersebut adalah
a. alat musik (a) berbunyi prok-prok, alat musik (b) berbunyi jreng-jreng
b. alat musik (a) berbunyi jreng-jreng, alat musik (b) berbunyi dung-tak
c. kedua alat musik terbuat dari besi dan plastik

Untuk lebih lengkap dan dicetak guru, silakan klik tautan berikut.

<https://drive.google.com/file/d/1CBXnSdXkSoAxlhGxE5DsXOn7jhqEUYM/view?usp=sharing>



Lembar Kegiatan Peserta Didik IV

Nama:

Tanggal:

Jelajah Kata

Temukanlah alat musik dengan menggaris atau melingkar huruf acak di bawah ini

Angklung	Biola	Drumset	Gamelan	Kolintang
Gitar	Kendang	Pianika	Kecapi	Rebana
Rebab	Recorder	Sasando	Piano	Tifa

M	K	L	A	I	A	G	N	A	L	E	M	A	G
G	G	A	E	P	E	A	E	P	L	D	A	K	D
A	D	E	O	A	L	L	N	C	P	P	A	O	N
B	O	T	N	C	P	O	A	A	I	O	N	L	I
R	N	E	A	E	K	I	E	A	R	O	G	I	S
E	C	S	I	K	A	B	N	A	E	E	K	N	A
C	G	M	P	E	R	I	O	N	B	N	L	T	S
O	N	U	A	A	K	I	E	G	A	I	U	A	A
R	A	R	R	A	S	A	D	E	B	I	N	N	N
D	D	D	A	N	A	G	C	F	R	T	G	G	D
E	N	M	L	A	K	T	I	T	I	F	A	A	O
R	E	A	A	B	A	K	D	T	M	S	D	S	E
A	K	U	E	E	P	E	M	P	A	I	D	E	O
E	N	A	A	R	O	D	E	T	L	R	L	A	A

Lembar Kegiatan Peserta Didik V

<https://drive.google.com/file/d/17lmcZk3R11qsRFGLdg5fINhS0omtAnN9/view?usp=sharing>



Nama:

Tanggal:

1. Perhatikan gambar berikut ini



Aku adalah

- a. Angklung dari Jawa Barat, aku digoyang-goyangkan
- b. Sasando dari Nusa Tenggara Timur, aku dipetik
- c. Tehyan dari Jakarta, aku digesek

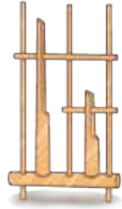
2. Perhatikan dua gambar berikut ini

Perbedaan kedua alat musik di samping adalah



- a. Tehyan dipetik, Kolintang ditekan
 - b. Kolintang digesek, Tehyan dipukul
 - c. Kolintang dipukul, Tehyan digesek
3. Kolintang sejenis dengan dua alat musik yang dipukul dan bernada lainnya yaitu
- a. bonang dan gamelan
 - b. gambus dan rebana
 - c. kendang dan suling
4. Tehyan, alat musik melodis pengiring pertunjukan
- a. Gambang Kromong
 - b. Reog Ponorogo
 - c. Tabuh Salimpat

5. Apa yang kamu ketahui dari alat musik berikut ini.

6. Petunjuk: isilah pertanyaan sesuai dengan kode pada tabel.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
								

 + 
____ + ____ = ____

 - 
____ - ____ = ____



7. Namaku Zahid. Ayahku pemusik. Ayah membelikan ukulele dan ketipung di hari ulang tahunku. Aku membawa alat musikku ke sekolah karena tugas dari guruku. Sepulang sekolah, aku kehujanan bersama dengan kedua alat musikku. Apa yang harus aku lakukan sesampainnya di rumah agar alat musikku tidak cepat rusak?

Jawab: _____

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA, 2025

Panduan Guru Seni Musik untuk SD/MI Kelas III

Penulis: DJ. Dimas Phetorant, Dede Kurniawan

ISBN 978-634-00-3144-7 (jil.3 PDF)

Bab **3**

Panduan Khusus **Bermusik**



A. PENDAHULUAN

1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tabel 3.1 Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tujuan Pembelajaran	Indikator
Menirukan pola irama, tempo, dan bunyi dasar ragam alat musik ritmis dan melodis.	Mendemonstrasikan pola irama, tempo, dan bunyi dasar ragam alat musik ritmis dan melodis.
	Menghasilkan pola irama, tempo, dan bunyi dasar ragam alat musik ritmis dan melodis.
Membuat bunyi menggunakan alat musik ritmis dan melodis.	Membuat bunyi menggunakan alat musik ritmis dan melodis.
	Mengombinasikan bunyi menggunakan alat musik ritmis dan melodis.

2. Pokok Materi dan Hubungan Antarpokok Materi dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran

a. Pola Irama dan Melodi

Hubungan keduanya memberi struktur pada melodi. Melodi menjadi hidup karena irama menentukan tempo dan aksennya. Melalui pola irama dan melodi, peserta didik belajar mengenali bentuk musik secara menyeluruh, termasuk tinggi rendah nada dan ketukan. Irama dan bunyi alat musik dapat mengasah kepekaan ritmis, motorik, dan rasa percaya diri peserta didik.

b. Karakteristik Bunyi Alat Musik Ritmis dan Melodis

Alat musik ritmis memberikan dasar irama bagi alat musik melodis. Sementara alat musik melodis menyusun pola nada yang mengikuti irama tersebut. Dalam praktik bermain musik di kelas, peserta didik belajar menyesuaikan ketukan ritmis dengan alunan melodi sehingga tercipta musik yang harmonis. Interaksi ini mengasah rasa musikal, kerja sama, dan ekspresi diri peserta didik.

3. Hubungan Pembelajaran Bab 3 dengan Materi Lain yang Ada di Mata Pelajaran/Bidang Ilmu yang Sama

Pola irama digunakan untuk mempelajari ketukan panjang pendek sampai cepat lambat (tempo). Mempelajari pola irama membantu memperkuat keterampilan motorik. Karakteristik bunyi alat musik memperkenalkan ragam bunyi alat musik dan

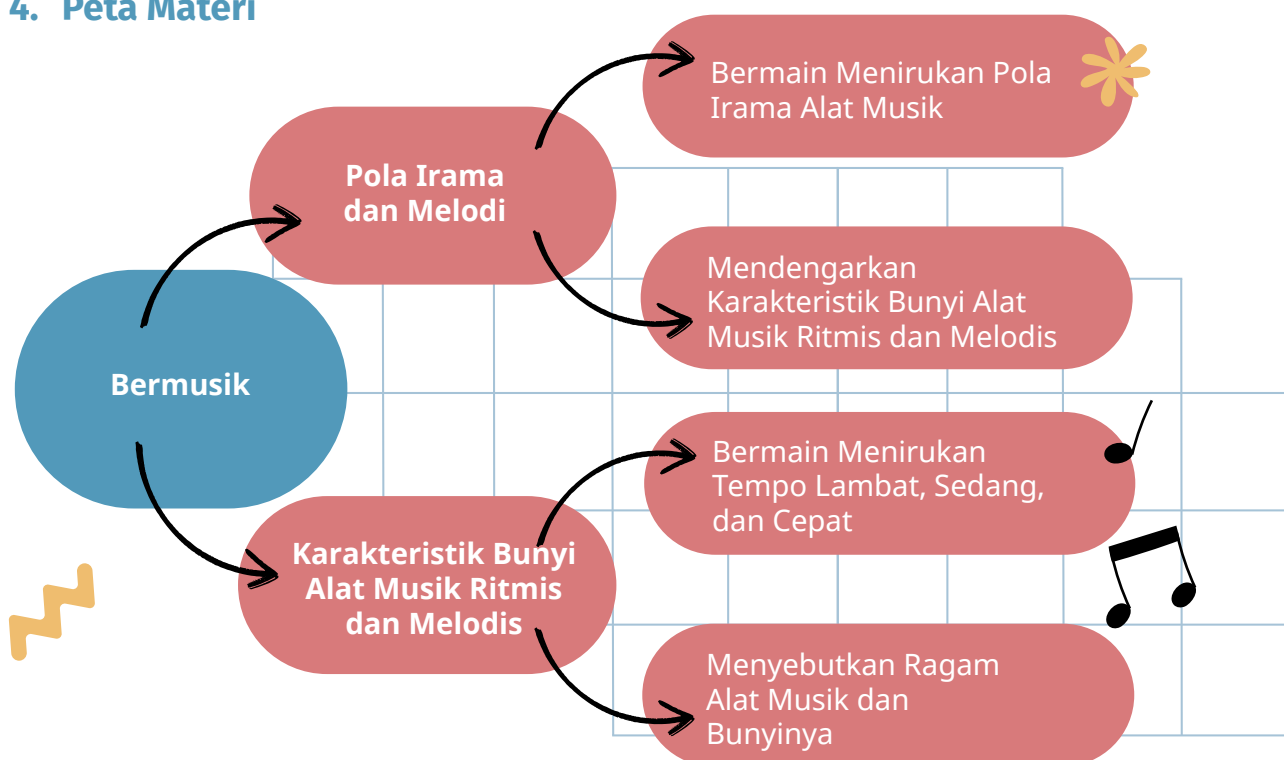
cara memainkannya. Kedua hal tersebut melatih keterampilan praktis, koordinasi, dan kerja sama. Dengan demikian, pembelajaran ini diharapkan dapat membentuk pemahaman musikal yang utuh.

Kemampuan yang diperoleh peserta didik dengan mempelajari materi pada bab ini, melengkapi dan menguatkan pemahaman dan keterampilan mereka dari materi pembelajaran pada bab sebelumnya. Kemampuan ini juga yang akan menjadi pengetahuan awal bagi peserta didik saat mempelajari materi pada bab selanjutnya.

Keterkaitan materi Seni Musik pada bab ini juga terdapat pada materi esensial dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik dapat menambah kosakata tentang ragam alat musik dan mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis dalam setiap aktivitas pembelajaran Seni Musik.

Dengan demikian, peserta didik secara sadar dapat memahami materi dan mampu mengaplikasikannya dalam bentuk unjuk kerja sehingga pembelajaran menjadi sangat bermakna. Mereka juga dapat merefleksikan pembelajaran dengan tepat sesuai pengalaman belajar yang mereka alami secara mandiri atau dengan bimbingan guru.

4. Peta Materi



Keterkaitan materi pada peta di atas terletak pada pola irama dan karakteristik bunyi alat musik. Dengan mempelajari materi tersebut, peserta didik diharapkan dapat memahami ketukan dalam sebuah lagu, cepat atau lambatnya sebuah lagu, serta membantu mengenali peran alat musik dalam sebuah lagu.

5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan materi pada Bab 3 adalah 36 Jam Pelajaran (JP) untuk dua kegiatan pembelajaran. Guru dapat menyelaraskan alokasi waktu setiap kegiatan pembelajaran sesuai Kurikulum Satuan Pendidikan masing-masing terutama terkait karakteristik belajar peserta didik dan kemampuan guru.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Guru perlu memastikan peserta didik memiliki kesiapan dalam belajar. Guru mendorong mereka untuk menguasai kemampuan menyimak dengan baik, mendengar, memahami instruksi guru, mengenal pola irama dan melodi, serta karakteristik bunyi alat musik dari tujuan pembelajaran di bab sebelumnya. Upayakan agar peserta didik mulai mampu menguasai keterampilan tersebut dengan baik.

7. Kerangka Pembelajaran

a. Praktik Pedagogis

Guru dapat menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Peserta didik diminta mengaitkan pokok materi dengan suatu hal atau fenomena yang terdapat di lingkungan sekolah.

Guru mengajak peserta didik berpikir kritis (HOTS), misalnya, “Mengapa bunyi alat musik berbeda? Bagaimana jika ketukan lagunya ditambah?” Terapkan strategi kolaboratif dengan membuat kelompok kecil. Peserta didik diminta membuat irama, melodi, menyebutkan/memainkan alat musik yang terdapat di sekolah.

Metode yang dapat digunakan antara lain *drill and practice* melalui latihan berulang untuk dapat menirukan pola irama, tempo, atau bunyi alat musik. Selain itu, dapat menggunakan permainan kompetitif/kooperatif.

b. Kemitraan Pembelajaran

1) Guru dengan Orang Tua

Guru mengajak orang tua untuk mendukung aktivitas peserta didik di rumah. Misalnya, orang tua dapat merekam video singkat peserta didik saat berlatih

praktik bermusik dengan tempo lambat. Hasilnya diulas bersama guru setiap tiga minggu untuk melihat perkembangannya.

2) Guru dengan Guru Mata Pelajaran Lain

Guru seni dapat berkolaborasi dengan guru Bahasa Indonesia. Guru Bahasa Indonesia memilih pantun atau puisi pendek, lalu guru Seni Musik mengiringi dengan alat musik seperti gitar. Peserta didik berlatih pengucapan, irama, dan melodi.

c. Lingkungan Pembelajaran (Disesuaikan dengan Situasi Sekolah)

1) Ruang Kelas

Guru dapat mengatur meja dan kursi sehingga peserta didik dapat bebas bergerak di kelas serta dapat menirukan pola irama alat musik ritmis atau melodis.

2) Ruang Virtual

Guru dapat menggunakan platform Google Meet, Zoom, WhatsApp, dan lain-lain.

3) Aplikasi Musik

Guru juga dapat mengenalkan aplikasi sederhana seperti Chrome Music Lab yang memungkinkan peserta didik mencoba pola irama dan alat musik secara daring.

d. Pemanfaatan Digital

1) Guru dapat memanfaatkan video terkait pola irama dan alat musik ritmis atau melodis dari YouTube.

2) Guru dapat menggunakan platform media lain yang terkait dengan pola irama dan alat musik ritmis atau melodis.

3) Guru juga dapat menggunakan alat bantu seperti *speaker*, rekaman MP3/MP4, atau gambar digital.

8. Apersepsi

Apersepsi berfungsi menghubungkan pelajaran sebelumnya atau pengalaman yang sudah dimiliki peserta didik dengan materi yang akan dipelajari. Guru dapat menyiapkan apersepsi yang relevan dengan situasi dan kondisi peserta didik di kelas masing-masing.

- a. Guru mengajak peserta didik untuk menebak bunyi alat musik. Tanyakan kepada peserta didik mengenai perasaannya mendengar alat musik tersebut, apakah senang atau yang lainnya. Eksplorasi pengalaman mereka tentang perasaannya tersebut.
- b. Guru mengajak peserta didik untuk mendengarkan melodi sebuah lagu anak. Berikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang melodi lagu tersebut. Guru dapat mengembangkan bentuk alternatif apersepsi yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kebutuhan peserta didik.

9. Formatif Awal

Guru melakukan penilaian sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Penilaian dapat dilakukan dengan cara sederhana, seperti mengajak peserta didik untuk menyebutkan alat musik yang mereka ketahui.

Tabel 3.2 Formatif Awal

Kriteria	Cukup (Menyebutkan Satu Alat Musik)	Baik (Menyebutkan Dua Alat Musik dengan Percaya Diri)	Sangat Baik (Menyebutkan Tiga Alat Musik dengan Percaya Diri)
Menyebutkan alat musik.			
Menjawab dengan percaya diri.			

Hasil kerja peserta didik menjadi masukan bagi guru untuk mengukur penguasaan peserta didik terhadap konsep awal. Hasil dari formatif awal ini dapat ditindaklanjuti sesuai dengan yang dijelaskan pada bagian **Asesmen** di **Panduan Umum**.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran 1: Alat Musik

1. Tujuan Kegiatan

Peserta didik dapat menirukan pola irama, tempo, dan bunyi dasar ragam alat musik ritmis dan melodis.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Berikut disajikan tabel pemetaan judul aktivitas dan pengalaman belajar pada pembelajaran mendalam disertai karakteristiknya. Pemetaan tersebut sebagai acuan, pijakan, dan dasar pemikiran bagi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran Seni Musik kepada peserta didik yang mengandung prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan dalam setiap pengalaman belajarnya.

Tabel 3.3 Pengalaman Belajar pada Kegiatan Pembelajaran 1

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 3.1 Ayo Bermain: Pola Irama dan Alat Musik	Mengaplikasi	Menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 3.2 Ayo Dengarkan: Karakteristik Alat Musik	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.

Berikut adalah aktivitas pembelajaran berdasarkan tabel pemetaan tersebut untuk memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran di setiap kegiatan pembelajarannya.



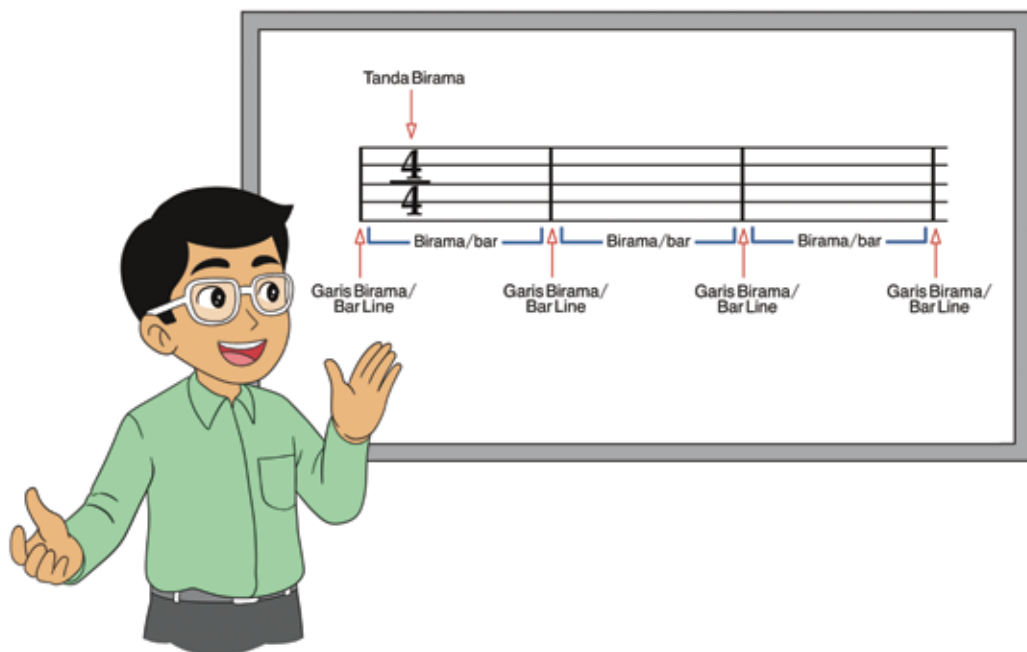
- Guru menjelaskan tujuan kegiatan.

Birama

Birama adalah kelompok irama yang membentuk hitungan tetap. Birama juga merupakan ketukan yang terdapat pada sebuah lagu. Birama ditulis menggunakan tanda berupa angka pecahan, seperti $2/4$, $3/4$, atau $4/4$.

- Birama $2/4$ artinya setiap birama ada 2 ketukan dan masing-masing ketuk bernilai $1/4$.
- Birama $3/4$ artinya setiap birama ada 3 ketukan dan masing-masing ketuk bernilai $1/4$.
- Birama $4/4$ artinya setiap birama ada 4 ketukan dan masing-masing ketuk bernilai $1/4$.

Selain birama, dalam bermusik diperlukan alat musik. Alat musik adalah benda atau media yang dibuat untuk menghasilkan bunyi dengan cara dipetik, ditiup, dipukul, atau digesek.



Gambar 3.1 Birama



Gambar 3.2 Seruling, dimainkan dengan cara ditiup.



Gambar 3.4 Biola, dimainkan dengan cara digesek.



Gambar 3.3 Gitar, dimainkan dengan cara dipetik.



Gambar 3.5 Drum, dimainkan dengan cara dipukul.

- b. Guru memulai dengan tepuk tangan atau gerakan tubuh untuk mengenalkan ritme.
- c. Guru menyiapkan alat musik (sesuai yang ada di sekolah) dan menjelaskan cara memainkannya.
- d. Guru membagi peserta didik dalam kelompok kecil dan peserta didik mengikuti arahan yang diberikan guru.
- e. Guru membuat pola irama dengan birama 3/4 yang dimainkan pada alat musik. Peserta didik menirukan pola yang dibuat guru.
- f. Guru mengajak peserta didik menceritakan pengalamannya, "Alat musik apa yang kamu sukai?" Guru memberikan pujian spesifik untuk jawaban yang tepat dan proses diskusi yang baik.
- g. Guru dapat melibatkan peran orang tua, seperti membantu peserta didik dalam merawat alat musik. Orang tua mendukung dan mendampingi peserta didik jika menunjukkan minat khusus pada alat tertentu. Orang tua dapat mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi bunyi di rumah.

Miskonsepsi

Peserta didik menganggap semua alat musik dapat memainkan melodi. Guru dapat mendengarkan dan menjelaskan alat musik yang tidak bernada.

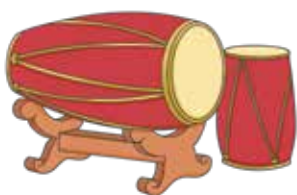
Pembelajaran Alternatif

Sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan, guru dapat menggunakan atau membuat alat musik dari bahan bekas yang mudah didapatkan. Misalnya, botol bekas air mineral atau gelas plastik yang sudah dibersihkan. Guru dapat mengganti aktivitas alternatif menggunakan video terkait alat musik yang ditayangkan di kelas. Sebagai lanjutan, peserta didik diberi tugas individu untuk membuat pola irama menggunakan alat musik yang terdapat di rumah masing-masing.

- a. Guru menjelaskan tujuan kegiatan.

Karakteristik Bunyi Alat Musik

Alat musik dapat dikelompokkan berdasarkan karakteristiknya, seperti alat musik ritmis dan melodis. Alat musik ritmis sering digunakan untuk memberi ketukan atau ritme pada sebuah lagu. Alat musik ritmis tidak memiliki banyak nada. Contohnya adalah kendang, tamborin, dan marakas.



Gambar 3.6 Kendang



Gambar 3.7 Tamborin



Gambar 3.8 Marakas

Adapun alat musik melodis sering digunakan untuk memainkan rangkaian nada dan melodi pada sebuah lagu. Bunyi alat musik melodis dapat diatur dari tinggi rendah nada. Contohnya pianika, biola, dan seruling.



Gambar 3.9 Pianika

- b. Guru mempersiapkan alat dan media seperti kartu/gambar alat musik atau alat musik yang terdapat di sekolah.
- c. Guru memainkan atau memutarakan dua alat musik. Misalnya, satu kendang, satu seruling. Guru menanyakan kepada peserta didik, "Apa perbedaan bunyi alat musik pertama dan kedua?"
- d. Guru menjelaskan tentang alat musik ritmis dan melodis. Guru membagikan kartu/gambar alat musik ke peserta didik. Guru meminta peserta didik menuliskan ciri alat musik tersebut, seperti bentuk, ritmis atau melodis, bahan, dan cara memainkannya.

- e. Guru membagi peserta didik dalam kelompok. Setiap kelompok saling menukar kartu/gambar dan saling membandingkan karakteristiknya. Guru membatasi durasi aktivitas tersebut, maksimal 10 menit agar fokus tetap terjaga.
- f. Guru mengajak peserta didik menceritakan pengalamannya, "Bagaimana bunyi kendang menurut kalian?" Guru memberikan pujian spesifik untuk jawaban yang tepat dan proses diskusi yang baik.
- g. Guru dapat melibatkan peran orang tua untuk membantu peserta didik mencari informasi tentang alat musik melodis dan ritmis. Orang tua mengajak peserta didik untuk menceritakan alat musik yang mereka dengar pada sebuah lagu atau saat menonton pertunjukan musik.

Miskonsepsi

Peserta didik menganggap semua alat musik hanya dimainkan sendiri. Guru dapat menjelaskan bahwa alat musik ritmis dan melodis dapat dimainkan bersama dalam sebuah kelompok. Selain itu, alat musik ritmis bukan berarti cepat, alat musik melodis lambat. Namun, fungsi alat musik ritmis adalah pengatur irama, sedangkan alat musik melodis pembawa nada utama.

Pembelajaran Alternatif

Sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan, guru dapat menggunakan atau membuat alat musik dari bahan bekas yang mudah didapatkan. Misalnya, botol berisi pasir untuk menggantikan marakas dan kaleng bekas dengan balon sebagai membran untuk menggantikan drum. Guru dapat mengganti aktivitas alternatif menggunakan video terkait alat musik ritmis dan melodis di kelas. Sebagai lanjutan, peserta didik diberi tugas individu untuk mencari satu alat musik daerah masing-masing dan tentukan termasuk alat musik ritmis atau melodis.

3. Formatif

Setiap aktivitas pembelajaran dilengkapi dengan asesmen formatif sebagai penilaian proses peserta didik untuk terus belajar dan berkembang, serta merasakan kegembiraan dalam proses belajar. Asesmen ini juga menjadi sarana refleksi bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang memberikan pengalaman holistik, memotivasi, menggembirakan, berkesadaran, dan bermakna untuk peserta didik. Berikut contoh formatif pada setiap aktivitasnya.

Tabel 3.4 Formatif 1 (Ayo Bermain)

Kriteria	Cukup (Mengidentifikasi Satu Alat Musik)	Baik (Mengidentifikasi Dua Alat Musik dan Membuat Pola Irama)	Sangat Baik (Mengidentifikasi Tiga Alat Musik dan Membuat Pola Irama pada Birama 3/4)
Mampu mengidentifikasi alat musik.			
Mampu membuat pola irama pada birama 3/4.			

Tabel 3.5 Formatif 2 (Ayo Dengarkan)

Kriteria	Cukup	Baik	Sangat Baik
Mampu mengidentifikasi dua bunyi alat musik.			
Mampu mengidentifikasi dua alat musik melodis.			

Kegiatan Pembelajaran 2: Cepat Lambat

1. Tujuan Kegiatan

Peserta didik dapat membuat bunyi menggunakan alat musik ritmis dan melodis.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Berikut disajikan tabel pemetaan judul aktivitas dan pengalaman belajar pada pembelajaran mendalam disertai karakteristiknya. Pemetaan tersebut sebagai acuan, pijakan, dan dasar pemikiran bagi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran Seni Musik kepada peserta didik yang mengandung prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan dalam setiap pengalaman belajarnya.

Tabel 3.6 Pengalaman Belajar pada Kegiatan Pembelajaran 2

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 3.3 Ayo Bermain: Tempo Lambat-Sedang-Cepat	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 3.4 Ayo Sebutkan: Ragam Alat Musik	Memahami	Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif.

Berikut adalah aktivitas pembelajaran berdasarkan tabel pemetaan tersebut untuk memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran di setiap kegiatan pembelajarannya.



- a. Guru menjelaskan tujuan kegiatan.

Tempo

Komponen musik ini penting dalam mempelajari musik. Tempo berhubungan erat dengan cepat atau lambatnya sebuah lagu/musik yang disajikan. Tempo adalah kecepatan irama dalam musik. Tempo membantu kita mengetahui seberapa cepat atau lambat kita harus menyanyi atau memainkan musik. Tempo ditulis dalam hitungan *beats per minute* (bpm) yang letaknya di sebelah kiri atas lagu. Alat pengukur tempo adalah metronom. Tempo dikelompokkan menjadi tempo lambat, sedang, dan cepat.

Contoh lagu dengan tempo lambat:

TANAH AIRKU

1 = C

Ibu Sud

Tempo = Lambat

5 3 4 5 1 3 2 1 7 6 5 5 1 3

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

2 1 7 7 6 7 1 1 1 7 6 6 1 7 6

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



Gambar 3.10 Lagu "Tanah Airku"

HUJAN

C = do
2/4 Sedang

Ciptaan : Ibu Sud



Gambar 3.11 Lagu "Hujan"

Contoh lagu dengan tempo cepat:

DARI SABANG SAMPAI MERAUKE

1 = C

Tempo = Cepat

R. Soerarjo

Da ri Sa bang sam pai Me rau ke ber ja

jar pu lau pu lau Sam bung me nyam bung men ja

di sa tu i tu lah In do ne sia In do ne sia ta nah

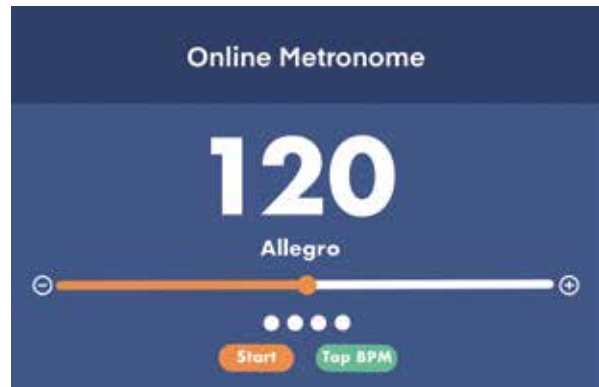
a ir ku a ku ber jan ji pa da mu men jun

jung ta nah a ir ku ta nah a ir ku In do ne sia

Gambar 3.12 Lagu "Dari Sabang Sampai Merauke"



Gambar 3.13 Metronom Analog



Gambar 3.14 Metronom Daring

- b. Guru memulai dengan tepuk tangan atau gerakan tubuh untuk mengenalkan tempo.
- c. Guru menyiapkan alat musik (sesuai yang ada di sekolah).
- d. Guru menjelaskan secara singkat pengertian tempo. Guru memberikan contoh lagu dengan tempo yang berbeda dan meminta peserta didik untuk menyimak.
- e. Peserta didik mengikuti arahan yang diberikan guru. Peserta didik diajak bergerak mengikuti instruksi guru: "berjalan dengan tempo lambat", "berlari kecil dengan tempo cepat".
- f. Guru membuat permainan tepuk tempo dengan tepuk kaki, tepuk meja, atau lompat kecil. Peserta didik mengikuti tempo yang dibuat guru.
- g. Guru mengajak peserta didik menceritakan pengalamannya, "Tempo apa yang kamu sukai?" Guru memberikan pujian spesifik untuk jawaban yang tepat dan proses diskusi yang baik.
- h. Guru dapat melibatkan peran orang tua, seperti menemani peserta didik saat mendengarkan lagu atau musik di rumah. Orang tua membantu peserta didik mengenali tempo lambat, sedang, atau cepat yang didengarkan bersama. Orang tua dapat memutar lagu anak-anak dengan berbagai tempo di rumah.

Miskonsepsi

Peserta didik mengira tempo adalah seberapa keras lagu/musik dimainkan. Guru dapat menjelaskan bahwa tempo adalah cepat atau lambatnya suatu lagu/musik. Peserta didik juga dapat menganggap tempo sama dengan irama (pola ketukan). Guru dapat menjelaskan bahwa dua lagu bisa mempunyai tempo yang sama, tetapi iramanya bisa berbeda.

Pembelajaran Alternatif

Sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan, guru dapat menggunakan permainan seru lainnya. Misalnya, bermain *tempo stop and go* untuk melatih respons dan konsentrasi peserta didik terhadap tempo. Guru memainkan musik, peserta didik bergerak sesuai tempo. Saat musik berhenti, semua harus diam. Guru dapat mengubah tempo tiba-tiba untuk melatih adaptasi peserta didik. Guru dapat mengganti aktivitas alternatif menggunakan video terkait tempo yang ditayangkan di kelas. Sebagai lanjutan, peserta didik diberi tugas individu untuk mencari satu lagu di rumah dan menuliskan temponya.



Ayo Sebutkan

- a. Guru menjelaskan tujuan kegiatan.

Ragam Alat Musik

Alat musik yang terdapat di Indonesia sangat beragam. Setiap daerah mempunyai alat musik tradisional dengan ciri dan keunikannya masing-masing, serta mencerminkan identitas budaya daerah tersebut. Contohnya angklung (alat musik dari Jawa Barat), sampek (alat musik dari Kalimantan), sasando (alat musik dari NTT), dan gong (alat musik Jawa/Bali).

Selain itu, ragam alat musik juga dapat dikelompokkan berdasarkan sumber bunyinya, antara lain sebagai berikut.

- Kordofon, yaitu alat musik yang sumber bunyinya berasal dari senar. Contohnya gitar dan biola.
- Aerofon, yaitu alat musik yang sumber bunyinya berasal dari tiupan udara. Contohnya seruling dan trompet.
- Membranofon, yaitu alat musik yang sumber bunyinya berasal dari getaran selaput. Contohnya kendang dan drum.
- Idiofon, yaitu alat musik yang sumber bunyinya berasal dari getaran badan alat itu sendiri. Contohnya gong dan angklung.

- Elektrofon, yaitu alat musik yang sumber bunyinya berasal dari tenaga listrik/elektronik. Contohnya gitar listrik, *keyboard* listrik, dan drum listrik.



Gambar 3.15 Angklung dimainkan dengan cara digoyangkan.



Gambar 3.17 Sasando dimainkan dengan cara dipetik.



Gambar 3.16 Sampek dimainkan dengan cara dipetik.



Gambar 3.18 Gong dimainkan dengan cara dipukul.

- Guru mempersiapkan alat dan media seperti kartu/gambar alat musik atau alat musik yang ada di sekolah.
- Guru memainkan atau memutarakan dua alat musik tradisional. Misalnya, satu angklung, satu gong. Guru menanyakan kepada peserta didik, "Apa perbedaan bunyi alat musik pertama dan kedua?"
- Guru menjelaskan tentang alat musik tradisional dan alat musik berdasarkan sumber bunyinya.
- Guru membagikan kartu/gambar alat musik kepada peserta didik. Guru meminta peserta didik menuliskan ciri alat musik tersebut, seperti bentuk, jenis alat musik tradisional atau bukan, bahan, dan cara memainkannya.
- Guru membagi peserta didik dalam kelompok. Setiap kelompok saling menukar kartu/gambar dan saling membandingkan bentuknya. Guru membatasi durasi aktivitas tersebut maksimal 10 menit agar fokus tetap terjaga.

- g. Guru mengajak peserta didik menceritakan pengalamannya, "Bagaimana bunyi angklung menurut kalian?" Guru memberikan pujian spesifik untuk jawaban yang tepat dan proses diskusi yang baik.
- h. Guru dapat melibatkan peran orang tua untuk membantu peserta didik mencari informasi tentang alat musik tradisional dan alat musik berdasarkan sumber bunyinya. Orang tua mengajak peserta didik untuk menceritakan alat musik yang mereka dengar pada sebuah lagu atau saat menonton pertunjukan musik.

Miskonsepsi

Peserta didik menganggap alat musik modern lebih baik dari alat musik tradisional. Guru dapat menjelaskan bahwa alat musik tradisional mempunyai keunikan bunyi dan nilai budaya penting yang dimiliki bangsa Indonesia. Selain itu, peserta didik mengira sumber bunyi sama dengan cara memainkannya. Guru dapat memberi penjelasan bahwa cara memainkan alat musik tidak selalu sama dengan sumber bunyinya. Misalnya, drum atau kendang dimainkan dengan cara dipukul, tetapi sumber bunyinya dari membran, bukan dari badan kayunya.

Pembelajaran Alternatif

Sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan, guru dapat menggunakan gambar dan cerita. Peserta didik menggambar alat musik favoritnya dan menjelaskan cara memainkannya. Guru juga dapat mengajak peserta didik menyanyikan lagu anak menggunakan alat musik tradisional yang terdapat di sekolah masing-masing. Guru dapat mengganti aktivitas alternatif menggunakan video terkait alat musik tradisional di kelas. Sebagai lanjutan, peserta didik diberi tugas individu untuk mencari dua alat musik tradisional.

3. Formatif

Setiap aktivitas pembelajaran dilengkapi dengan asesmen formatif sebagai penilaian proses peserta didik untuk terus belajar dan berkembang, serta merasakan kegembiraan dalam proses belajar. Asesmen ini juga menjadi sarana refleksi bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang memberikan pengalaman holistik, memotivasi, menggembarakan, berkesadaran, dan bermakna untuk peserta didik. Berikut contoh formatif pada setiap aktivitasnya.

Tabel 3.7 Formatif 3 (Ayo Bermain)

Kriteria	Cukup	Baik	Sangat Baik
Mampu mengidentifikasi tempo lambat.			
Mampu mengidentifikasi tempo cepat.			

Tabel 3.8 Formatif 4 (Ayo Sebutkan)

Kriteria	Cukup	Baik	Sangat Baik
Mampu mengidentifikasi dua bunyi alat musik tradisional.			
Mampu mengidentifikasi sumber bunyi satu alat musik.			

C. SUMATIF

I. Pilihan Ganda

- Setelah belajar, Dimas mendengarkan lagu dengan tempo yang beragam. Salah satu lagunya memiliki jumlah ketukan per menitnya 100 bpm. Definisi dari tempo adalah
 - jenis alat musik
 - nada tinggi dan rendah dalam sebuah lagu
 - cepat lambatnya irama dalam sebuah lagu
- Angklung berkaitan erat dengan adat istiadat, identitas budaya, dan seni di Indonesia. Angklung adalah alat musik tradisional dari
 - Bali
 - Kalimantan
 - Jawa Barat

3. Jika kamu ingin membuat lagu baru dengan kelompok musikmu, salah satu hal yang perlu kamu lakukan ialah menyesuaikan temponya. Alat untuk mengukur tempo adalah
 - a. metronom
 - b. birama
 - c. kertas
4. Seruling merupakan salah satu alat musik tertua di dunia yang masih ada sampai sekarang. Seruling memiliki peran penting dalam musik, baik itu tradisi maupun modern. Seruling dimainkan dengan cara
 - a. ditiup
 - b. dipetik
 - c. digesek
5. Kendang dengan ukuran kecil umumnya dapat menghasilkan suara yang lebih tinggi dan tajam. Sumber bunyi dari kendang adalah
 - a. udara
 - b. senar
 - c. getaran selaput

II. Isian Singkat

1. Sebutkan satu alat musik melodis.
2. Sebutkan satu alat musik ritmis.
3. Sebutkan dua alat musik tradisional.
4. $\frac{2}{4}$ atau $\frac{3}{4}$ yang tercantum di awal sebuah lagu disebut dengan
5. Sebutkan dua jenis tempo.

III. Tes Praktik/Keterampilan

1. Guru menyebut do, peserta didik menyanyikan do-re-mi-fa-sol-la-si-do' secara berurutan.
2. Guru memutar ragam alat musik tradisional, peserta didik menyebutkan nama alat musiknya.
3. Guru mendemonstrasikan tempo, peserta didik menirukan dengan tepukan tangan atau perkusi tubuh sesuai temponya.

D. KUNCI JAWABAN

I. Pilihan Ganda

1. (c) cepat lambatnya irama dalam sebuah lagu
2. (c) Jawa Barat
3. (a) metronom
4. (a) ditiup
5. (c) getaran selaput

II. Isian Singkat

1. Pianika
2. Drum
3. Gong dan angklung
4. birama
5. Lambat dan sedang atau cepat dan lambat

III. Rubrik Praktik/Keterampilan

Tabel 3.9 Rubrik Praktik/Keterampilan

Kriteria	Cukup	Baik	Sangat Baik
Ketepatan tempo			
Konsentrasi			

E. REFLEKSI

1. Refleksi Peserta Didik

Peserta didik dipandu untuk merefleksikan pembelajaran di Bab 3. Jika peserta didik belum terbiasa berefleksi, guru memfasilitasi dengan memberikan pertanyaan pemantik. Gunakan aktivitas-aktivitas yang sudah dilakukan untuk membantu peserta didik berefleksi, seperti:

- a. Apa aktivitas pembelajaran yang paling kamu senangi pada Bab 3?
- b. Hal apa yang masih ingin kamu ketahui tentang nada, bunyi, dan pola irama?

2. Refleksi Guru

Refleksi yang dilakukan oleh guru ialah untuk memetakan kemampuan peserta didik dan strategi pembelajaran yang sudah digunakan. Hasil refleksi dapat dijadikan bahan observasi untuk mengetahui sejauh mana capaian kegiatan pembelajaran dan meningkatkan kegiatan pembelajaran selanjutnya. Beberapa hal yang dapat direfleksikan dalam proses pembelajaran antara lain materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran.

Tabel 3.10 Refleksi Guru

No.	Strategi/Pendekatan	Sudah Saya Lakukan	Sudah Saya Lakukan, tetapi Belum Efektif	Belum Saya Lakukan
1.	Menyiapkan dan menggunakan sumber belajar yang relevan.			
2.	Menyiapkan dan menggunakan media belajar yang relevan.			
3.	Mengorganisasikan kelas (membagi kelompok dan sebagainya) dengan efektif.			
4.	Menyiapkan apersepsi/ siap-siap belajar/pertanyaan pemantik.			
5.	Mengelola kegiatan belajar Bab 3 dengan baik.			
6.	Diferensiasi konten dan gaya belajar sudah diterapkan (visual, auditori, dan sebagainya).			
7.	Melakukan formatif: menyiapkan soal, memberikan penilaian, dan merekap hasilnya.			
8.	Memberikan pengayaan/ remedial kepada peserta didik.			
9.	Mengajak peserta didik melakukan refleksi atas pemahaman mereka pada akhir pembelajaran Bab 3.			

F. PENGAYAAN

Pengayaan dapat disesuaikan dengan peserta didik pada kelas masing-masing. Berikut beberapa contoh materi pengayaan yang dapat digunakan.

Tabel 3.11 Pengayaan

Judul	Kegunaan	Tautan	QR
Membuat Irama Sederhana	Penjelasan tentang tempo/irama dalam bentuk video dan simulasi.	https://bukupusbuk.id/s/sm3pengayaan1	
Music Lab	Mengeksplorasi tempo, nada, atau pola irama dengan visualisasi.	https://bukupusbuk.id/s/sm3pengayaan2	
Permainan Musik	Permainan tempo, nada, dan pola irama.	https://bukupusbuk.id/s/sm3pengayaan3	

G. SUMBER BELAJAR

Sumber belajar lain yang dapat digunakan adalah sebagai berikut.

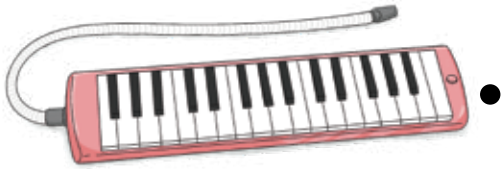
1. Nada/pendengaran musik: <https://bukupusbuk.id/s/sm3musicca>
2. Bunyi: dapat diakses di YouTube dengan kata kunci pencarian "Yuk, Kenali Bunyi di Sekitar Kita!"
3. Pedagogi musik: <https://bukupusbuk.id/s/sm3pedagogimusik>

Guru dapat mencari sumber belajar lain yang lebih sesuai dengan kondisi kelas atau sekolah masing-masing.



H. LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

1. Tuliskan dua alat musik melodis yang kamu dengar di sekitarmu hari ini.
 - a.
 - b.
2. Hubungkan gambar benda dengan jawaban yang sesuai.



- Alat musik melodis
- Sumber bunyi dari senar
- Alat pengukur tempo
- Alat musik tradisional

3. Peserta didik menyanyikan lagu dengan tempo lambat.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA, 2025

Panduan Guru Seni Musik untuk SD/MI Kelas III

Penulis: DJ. Dimas Phetorant, Dede Kurniawan

ISBN 978-634-00-3144-7 (jil.3 PDF)

Bab 4

Panduan Khusus **Aku Suka Musik**



A. PENDAHULUAN

1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tujuan Pembelajaran	Indikator
Menunjukkan minat dalam kegiatan bermusik.	Menampilkan minat dalam kegiatan bermusik.
	Menceritakan kegiatan bermusik.
Meninjau ulang mengenai praktik bermain musik diri sendiri.	Menghasilkan praktik bermain musik.
	Menilai praktik bermain musik.

2. Pokok Materi dan Hubungan Antarpokok Materi dalam mencapai Tujuan Pembelajaran

Materi esensial pada Bab 4 ini adalah minat dalam bermusik. Materi yang membantu peserta didik mengeksplorasi berbagai jenis musik, memahami elemen-elemen musik, serta menumbuhkembangkan kreativitas dalam menciptakan dan memainkan musik. Materi tersebut berperan penting untuk membangun ketertarikan dan motivasi peserta didik terhadap dunia musik. Dengan mempelajari materi ini, kompetensi peserta didik yang akan dikembangkan meliputi kemampuan mengenali ketertarikan pribadi terhadap musik, membangun motivasi dalam berlatih dan berkreasi, serta meningkatkan apresiasi terhadap berbagai genre dan bentuk musik.

Peserta didik yang mampu menampilkan ketertarikan dan motivasi melalui berlatih, bercerita, serta berkreasi dalam kegiatan musikal dengan baik, menjadi bukti bahwa peserta didik tersebut telah memiliki kemampuan menunjukkan minat dalam bermusik. Di akhir kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu menghasilkan praktik bermain musik serta melakukan penilaian kepada diri sendiri dan rekan sejawat dalam bentuk refleksi dan umpan balik dengan baik. Kedua hal tersebut merupakan kriteria tercapainya tujuan pembelajaran.

3. Hubungan Pembelajaran Bab 4 dengan Materi lain yang ada di Mata Pelajaran/Bidang Ilmu yang Sama

Rasionalitas antarmata pelajaran seni secara umum saling memiliki keterkaitan dan keterhubungan. Mata pelajaran seni berfokus pada kemampuan peserta didik untuk merespons sebuah situasi atau konflik melalui visual (seni rupa), bunyi (seni musik), pola dan gerak (seni tari), serta kesatuan gerak, ekspresi, dan suara (seni

teater). Materi minat dalam bermusik dan praktik bermain musik dapat membantu menumbuhkembangkan kompetensi dalam kecerdasan majemuk peserta didik yang selaras dengan materi esensial dalam pembelajaran Seni Musik.

Secara khusus, materi Seni Musik pada bab ini dapat melatih peserta didik untuk mengekspresikan diri dalam bentuk visual dengan menggambar tata letak panggung dalam pentas kreativitas sesuai daya imajinasinya. Mengeksplorasi suara, gerak, ekspresi, dan jenis musik sesuai tema, latar, dan alur pertunjukkan teater. Mengekspresikan musik dengan menggerakkan anggota tubuhnya mengikuti pola irama dalam lagu atau pada aktivitas membuat bunyi menggunakan anggota tubuh.

Kemampuan yang diperoleh peserta didik dengan mempelajari materi pada bab ini, melengkapi dan menguatkan pemahaman dan keterampilan mereka dari materi pembelajaran pada bab-bab sebelumnya. Kemampuan ini melengkapi akhir capaian dari alur tujuan pembelajaran Seni Musik Fase B Kelas III.

Pada bab-bab sebelumnya, peserta didik telah belajar tentang istilah-istilah musik, nada, pola irama dan melodi, karakteristik alat musik dan bunyinya, serta membuat bunyi menggunakan anggota tubuh. Dengan demikian, pada bab ini, peserta didik telah memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai serta kesiapan untuk melakukan aktivitas pembelajaran terkait materi minat dalam bermusik dan praktik bermain musik.

Keterkaitan materi Seni Musik pada bab ini juga terdapat pada materi esensial dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik dapat menambah kosakata tentang elemen-elemen dan istilah-istilah musik. Selain itu, mereka dapat mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca atau memirsa, berbicara, dan menulis dalam aktivitas pembelajaran Seni Musik. Terutama dalam mengembangkan keterampilan musikalisasi puisi dan dongeng, menulis bait puisi, ataupun lirik lagu sederhana. Contohnya seperti ini.

- Aku membeli sepatu di toko
- Aku sebagai subjek
- membeli predikat
- sepatu objek
- di toko keterangan tempat

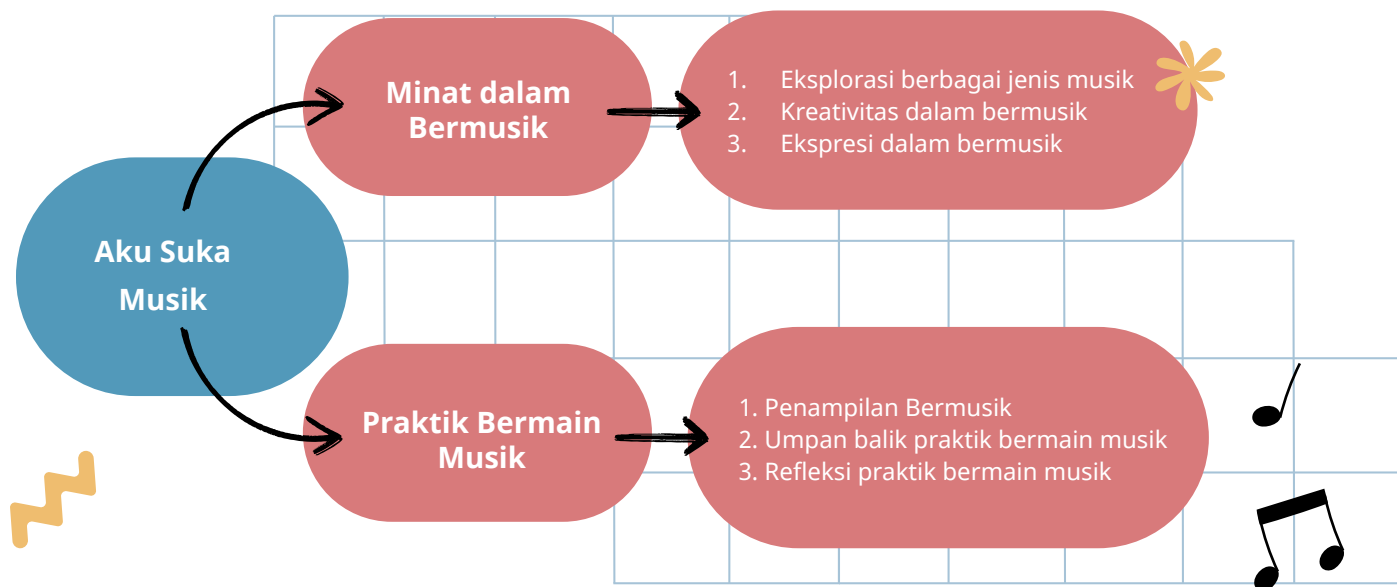
Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik dapat mengenal keberagaman budaya dan kearifan lokal masyarakat Indonesia melalui aktivitas

mengeksplorasi keragaman jenis musik Nusantara dan bunyi alat musik tradisional. Aktivitas tersebut mereka gunakan dalam praktik bermain musik dan pengaruhnya terhadap keragaman kehidupan sosial budaya masyarakat Indonesia.

Selain itu, materi dan kompetensi pada bab ini dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, mengelola aktivitas sehari-hari dengan membuat jadwal harian yang memuat kegiatan menyelesaikan tugas belajar, bermasyarakat, membuat alat musik dari bahan bekas yang tersedia di lingkungan sekitar, serta latihan praktik bermain musik.

Dengan demikian, peserta didik secara sadar dapat memahami materi secara menyeluruh dan mampu mengaplikasikannya dalam bentuk unjuk kerja sehingga pembelajaran menjadi sangat bermakna. Mereka juga dapat merefleksikan pembelajaran dengan tepat sesuai pengalaman belajar yang mereka alami secara mandiri atau dengan bimbingan guru.

4. Peta Materi



Keterkaitan konsep kedua materi tersebut terletak pada bermain musik. Dengan mempelajari kedua materi dalam bab ini, peserta didik diharapkan dapat memahami bahwa musik bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media ekspresi, komunikasi, dan pengembangan keterampilan. Mereka akan belajar bagaimana mengeksplorasi berbagai alat musik, mencoba berbagai jenis lagu, serta memahami bagaimana musik dapat berperan dalam kehidupan sehari-hari. Mereka juga akan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang musik, mengembangkan

keterampilan bermusik, dan memiliki kepekaan musikal yang memadai. Bahkan, peserta didik akan menjadikan musik sebagai bagian dari identitas dan ekspresi diri mereka sendiri.

5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan materi pada Bab 4 adalah 27 Jam Pelajaran (JP) untuk dua kegiatan pembelajaran. Guru dapat menyelaraskan alokasi waktu setiap kegiatan pembelajaran sesuai Kurikulum Satuan Pendidikan masing-masing terutama terkait karakteristik belajar peserta didik dan kemampuan guru.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Ketercapaian tujuan pembelajaran pada bab-bab sebelumnya menjadi prasyarat bagi peserta didik untuk dapat mengikuti pembelajaran pada bab ini. Maka dari itu, guru harus memastikan ketercapaian tersebut. Kemampuan minimal yang harus dikuasai peserta didik meliputi mengenal bunyi, nada, dan pola irama, serta mampu membuat bunyi menggunakan anggota tubuh dengan pola ritme sederhana. Konsep dan keterampilan prasyarat tersebut sangat membantu peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan percaya diri dan mencapai tujuan pembelajaran pada bab ini.

7. Kerangka Pembelajaran

Penerapan pembelajaran mendalam pada setiap kegiatan pembelajaran dalam buku panduan ini melibatkan empat komponen penting yang saling mendukung dan membentuk pengalaman belajar yang holistik bagi peserta didik sesuai prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Penjelasan keempat komponen kerangka pembelajaran pada bab ini adalah sebagai berikut.

a. Praktik Pedagogis

Pada bab ini, ketercapaian kompetensi dan ketersampaian materi esensial sangat ditentukan oleh penggunaan strategi dan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan belajar peserta didik kelas III. Secara umum, peserta didik menyukai permainan, tanya jawab, dan belajar secara berkelompok dalam kegiatan pembelajarannya. Peserta didik menyukai aktivitas belajar yang menggunakan benda nyata, baik dalam bentuk gambar maupun bentuk aslinya. Maka dari itu, strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran pada Bab 4 ini antara lain pembelajaran berbasis permainan, pembelajaran kontekstual, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran inkuiri,

pembelajaran langsung atau dengan instruksi yang jelas, ataupun pembelajaran berbasis proyek.

Adapun metode penunjang strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru antara lain ceramah yang disertai tanya jawab dan diskusi terbimbing, demonstrasi, latihan (*drill*), Kodaly, Orff-Schulwerk, serta Eurythmics Dalcroze. Terlebih dalam bab ini, peserta didik akan mengaplikasikan dan merefleksikan pemahaman serta keterampilan bermusik sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Maka dari itu, jika diperlukan penunjang penggunaan metode, guru dapat menggunakan teknik pembelajaran yang sesuai kondisi riil pembelajaran di satuan pendidikan masing-masing.

b. Kemitraan Pembelajaran

Pada bab ini, partisipasi orang tua yang aktif dan peduli pada kebutuhan belajar peserta didik di rumah ataupun program kegiatan di sekolah menjadi pendukung utama tercapainya kompetensi dan tersampainya materi esensial yang terdapat dalam tujuan pembelajaran. Mitra pembelajaran seperti pelatih musik profesional dapat juga dilibatkan pada kegiatan pembelajaran untuk memberikan umpan balik dan meningkatkan relevansi pembelajaran. Bahkan, satuan pendidikan dapat memanfaatkan partisipasi orang tua yang kompeten di bidang musik sebagai pengajar inspirasi. Pelibatan berbagai pihak dalam kegiatan pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik serta memperluas jaringan dan sumber daya yang mendukung terciptanya pembelajaran yang holistik dan berkelanjutan.

Kemitraan pembelajaran dari unsur orang tua/wali atau orang dewasa sangat dibutuhkan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum belajar tentang materi yang akan dipelajarinya di sekolah. Peserta didik dengan kesiapan belajar yang matang akan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu, peran orang tua/wali atau orang dewasa sebagai teman belajar peserta didik di rumah sangat penting dan dibutuhkan untuk memudahkan peserta didik saat mengikuti setiap aktivitas pembelajaran. Salah satu caranya ialah dengan membacakan atau menceritakan materi yang akan mereka pelajari di sekolah, atau dengan cara lainnya.

Terlebih dalam bab ini, peran aktif orang tua/wali atau orang dewasa sangat dibutuhkan karena peserta didik akan menampilkan kemampuan bermusiknya secara mandiri atau berkelompok. Peran mereka mencakup tutor dan fasilitator latihan praktik bermain musik peserta didik di rumah. Pada saat hari pertunjukan di sekolah, mereka dapat berperan sebagai pendamping peserta didik atau

panitia dalam persiapan teknis acara dan pelaksanaannya. Bahkan jika diperlukan, mereka dapat membantu guru menjadi penilai dan pemberi umpan balik.

Tugas guru antara lain menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua/wali dari peserta didik untuk meminta kesediaan mereka bekerja sama menjadi teman belajar peserta didik. Selanjutnya, guru memberikan sumber belajar yang dimiliki satuan pendidikan atau milik pribadi guru kepada peserta didik melalui orang tua/walinya sebagai prasarana memfasilitasi peserta didik belajar bersama orang tua/wali atau orang dewasa di rumah.

c. Lingkungan Pembelajaran

Pada bab ini, kegiatan belajar peserta didik membutuhkan lingkungan pembelajaran yang kondusif untuk mendukung dan memudahkan mereka mencapai tujuan pembelajaran. Lingkungan pembelajaran yang menjadi satu kesatuan antara budaya belajar, ruang fisik, dan ruang virtual pada satuan pendidikan. Maka dari itu, guru diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang aman, berbudaya, nyaman, ramah, dan memuliakan peserta didik. Tujuannya agar tercipta kegiatan pembelajaran yang kondusif, interaktif, dan memotivasi peserta didik untuk bereksplorasi, berekspresi, dan berkolaborasi saat pembelajaran berlangsung.

Penataan ruang kelas dan pengondisian kesiapan belajar peserta didik yang tepat menjadi pemantik peserta didik lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Lingkungan rumah juga memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan belajar peserta didik. Kenyamanan peserta didik di rumah bersama keluarga dengan pola asuh, pola didik, dan budaya positif yang memuliakan anak juga menjadi dasar motivasi peserta didik untuk semangat belajar di sekolah.

Pada jenjang sekolah dasar, pemanfaatan ruang virtual sebaiknya digunakan pada kompetensi dan materi yang tepat. Tentunya yang sesuai dengan tahap perkembangan belajar peserta didik serta dalam pengawasan penuh dari guru dan orang tua.

d. Pemanfaatan Digital

Pada bab ini, guru dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti *speaker portable* dan proyektor sebagai media pembelajaran. Guru juga dapat menggunakan produk dari platform digital yang umum digunakan, seperti Canva, Google Form and Classroom, Kahoot, Wordwall, dan Wayground dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran ataupun asesmennya.

Pemanfaatan teknologi digital tersebut tidak hanya untuk kegiatan pembelajaran yang interaktif, menggembirakan, kolaboratif, dan kontekstual, tetapi juga untuk mendukung eksplorasi dan inovasi peserta didik. Dengan demikian, mereka mampu menyaring, memilih, dan menerima informasi secara kritis. Namun, dalam penggunaannya tetap memerlukan pengawasan dan bimbingan dari guru dan orang tua.

8. Apersepsi

Kegiatan apersepsi yang dapat dilakukan guru sebelum memulai kegiatan inti di setiap pertemuan pada kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut.

- a. Guru mengajak peserta didik melakukan tepuk, senam, atau bernyanyi lagu “7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat” secara langsung atau melalui tayangan video. Kemudian, dihubungkan dengan materi pembelajaran melalui pertanyaan “Kebiasaan hebat apa yang telah kalian lakukan? Kebiasaan hebat apa yang akan membuat kalian terampil bermain musik?”
- b. Guru membimbing peserta didik untuk menyanyikan lagu-lagu nasional secara klasikal dengan atau tanpa iringan dari alat musik atau audio/video dari platform digital.
- c. Guru memberikan pertanyaan sederhana yang menghubungkan materi pada bab sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari untuk memantik antusias dan keingintahuan peserta didik. Berikut adalah contoh pertanyaan yang dapat diberikan kepada peserta didik.
 - 1) Apakah bermain musik hanya dapat dilakukan dengan alat musik?
 - 2) Apakah nada dan irama hanya dapat dihasilkan dari alat musik?
 - 3) Mengapa setiap kali kita mendengar musik, anggota tubuh kita ada saja yang ikut bergerak?
 - 4) Bagaimana caranya agar penampilan bermusik kita dapat dinikmati orang lain?
- d. Guru memberikan kegiatan *ice breaking* atau melakukan permainan tepuk tangan dan entakan kaki yang disertai dengan bernyanyi lagu anak, lagu daerah, atau lagu permainan yang sejenisnya kepada peserta didik. Contoh bentuk aktivitasnya adalah sebagai berikut.

Bunyi Nada dan Pola Tepuk Tangan Berpasangan

		do				re					mi					fa			
	x		xx		x		xx		x		xx		x		xx		x		x
		x		x		x		x		x		x		x		x		x	

		sol				la					si					do			
			xx		x		xx		x		xx		x		xx		x		x
		x		x		x		x		x		x		x		x		x	

Silakan guru mengakses YouTube dengan kata kunci *"ice breaking bermusik"*. Kegiatan apersepsi tersebut hanya sebagai inspirasi. Jika guru mempunyai kegiatan apersepsi yang lebih baik dan sesuai dengan kondisi peserta didiknya, gunakanlah itu dalam kegiatan apersepsi.

9. Formatif Awal

Guru melakukan asesmen pada awal pembelajaran dalam bentuk penilaian formatif. Asesmen ini untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dengan cara yang termudah bagi guru mengenai materi pada bab ini, misalnya dengan beberapa pertanyaan sebagai berikut.

Cermati gambar-gambar berikut.



Gambar 4.1 Aktivitas anak menggambar di teras rumah.



Gambar 4.2 Aktivitas anak bernyanyi di depan cermin.



Gambar 4.3 Aktivitas anak menari di dalam kelas.



Gambar 4.4 Aktivitas anak bermain drama di panggung kreasi sekolah.

1. Dari keempat gambar yang ditunjukkan, aktivitas pada gambar nomor berapakah yang kalian sukai?
Peserta didik menjawab dengan menunjukkan jumlah jari sesuai nomor gambar yang dipilihnya.
2. Apakah kalian pernah melakukan kegiatan seperti dalam gambar nomor dua? Meskipun sekali dan itu pun misalnya di kamar mandi.
Jika pernah, peserta didik mengangkat tangan kanan tinggi-tinggi.
3. Apakah kalian tahu lagu “Ibu Kita Kartini”? Mari kita bernyanyi bersama!
Guru mengamati aktivitas bernyanyi seluruh peserta didik.
<i>Peserta didik bernyanyi berkelompok di depan kelas, bisa berdasarkan regu piket atau deret bangku. Peserta didik yang lain mengamati, menyimak, dan menilai. Judul lagu “Ibu Kita Kartini” atau bebas sesuai pilihan kelompok.</i>
4. Bagaimana penampilan bernyanyi teman-temanmu?
Penilaian: <i>cukup bagus</i> , tepuk tangan dua kali; <i>bagus</i> , tepuk tangan empat kali; <i>sangat bagus, applause</i> .

Asesmen awal pembelajaran ini berfungsi untuk melihat sejauh mana kemampuan dan pengetahuan awal peserta didik terkait materi pada bab ini. Dengan demikian, guru dapat menentukan metode, strategi, dan teknik pembelajaran yang tepat sesuai dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik. Adapun tindak lanjut dari asesmen awal pembelajaran pada bab ini dirumuskan sebagai berikut.

Tabel 4.2 Tindak Lanjut Formatif Awal

No.	Kriteria	Tindak Lanjut
1.	Peserta didik mampu menunjukkan minat dalam pembelajaran seni.	- Jika 3–4 kriteria dapat dilakukan oleh sebagian peserta didik, pembelajaran dapat dilaksanakan. - Jika hanya 1–2 dapat dilakukan oleh sebagian peserta didik, perlu menjadi catatan penting bagi guru untuk menyajikan pembelajaran yang bermakna dan menggembirakan. Selain itu, memberikan penguatan kepada kelompok belajar dengan kemampuan yang berbeda-beda saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
2.	Peserta didik mampu menunjukkan minat dalam kegiatan bermusik.	
3.	Peserta didik mampu menghasilkan praktik bermain musik.	
4.	Peserta didik mampu menilai praktik bermain musik.	

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran 1: Aku dan Musik

1. Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu menampilkan minat dalam kegiatan bermusik dan menceritakannya.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Berikut disajikan tabel pemetaan judul aktivitas dan pengalaman belajar pada pembelajaran mendalam disertai karakteristiknya. Pemetaan tersebut sebagai acuan, pijakan, dan dasar pemikiran bagi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran Seni Musik kepada peserta didik yang mengandung prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan dalam setiap pengalaman belajarnya.

Tabel 4.3 Pengalaman Belajar pada Kegiatan Pembelajaran 1

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 4.1 Ayo Bermain: Kegiatan Bermain musik	Memahami	Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif.
Aktivitas 4.2 Ayo Menjelajah: Ragam Kegiatan Bermusik	Memahami	Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari.

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 4.3 Ayo Berkarya: Membuat dan Memainkan Alat Musik Sederhana dari Barang Bekas	Mengaplikasi	Berpikir kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.
	Merefleksi	Memotivasi diri sendiri untuk terus belajar bagaimana caranya belajar.
Aktivitas 4.4 Ayo Ekspresikan Dirimu: Menampilkan Kegiatan Bermusik dan Menceritakannya	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
	Merefleksi	Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri).

Berikut adalah aktivitas pembelajaran berdasarkan tabel pemetaan tersebut untuk memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran di setiap kegiatan pembelajarannya.



Setelah pelaksanaan sumatif Bab 3, guru sudah menyampaikan bahwa aktivitas pertama pada Bab 4 ialah Kegiatan Bermain Musik. Guru juga sudah membentuk kelompok dan meminta setiap kelompok untuk membawa dua stik drum (dapat menggunakan tongkat semafor), kaleng bekas, galon kosong, dan baskom plastik kecil masing-masing satu buah beserta alat pemukulnya. Lalu, apakah benda-benda tersebut dapat peserta didik jadikan sebagai alat musik perkusi alternatif yang sederhana?

Musik adalah bahasa universal dalam bentuk suara dan bunyi yang dihasilkan dari alat-alat atau benda yang dapat menghasilkan irama. Namun pada kenyataannya, selain alat musik itu sendiri, musik juga dapat dihasilkan dari anggota tubuh dan benda-benda yang ada di sekitar kita, seperti meja, ember, tutup panci, wajan besi, gelas, dan lain-lain. Barang-barang bekas pakai pun ternyata masih dapat dimanfaatkan sebagai alat musik alternatif yang sederhana.

Pada materi dalam aktivitas ini, guru harus menyampaikan kepada peserta bahwa musik tidak hanya sebatas hiburan. Musik itu bagian dari identitas dan kebudayaan. Bahkan, musik itu sebagai media berekspresi dan sarana berkomunikasi yang dapat mengembangkan keterampilan. Terlebih dengan aktivitas belajar

sambil bermain ketika mengeksplorasi berbagai jenis musik serta mengembangkan kreativitas dalam menciptakan dan memainkan musik. Hal tersebut dilakukan untuk menumbuhkembangkan minat peserta didik dalam bermusik.

- Mengawali aktivitas pada bab ini, guru melakukan apersepsi pembelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru juga memberitahukan kepada peserta didik bahwa pada aktivitas terakhir, mereka akan melaksanakan **Gebyar Musik dan Seni Siswa (GEMES)** disertai kegiatan refleksinya.
- Peserta didik berkumpul berdasarkan alat yang mereka bawa. Guru memberi instruksi kepada peserta didik untuk membunyikan alat tersebut secara bergantian. Lalu, guru memantik daya pikir peserta didik dengan pertanyaan, “Anak-anak, dengan ketukan 4/4 (*guru memberikan contoh ketukan 4/4 dengan tempo*), bunyi dari alat apa ya, yang dapat mengganti peran metronom? Lalu, bunyi apa yang tepat untuk mengawali irama? Kaleng bekas, galon kosong, atau baskom plastik, ya?
- Selanjutnya, guru menyajikan lagu “Paman Datang” dengan rekaman audio atau tampilan video menggunakan proyektor dan alat pengeras suara. Guru mempersilakan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi irama lagu dengan alat yang mereka bawa. Untuk mencegah suara bising tak beraturan terdengar, guru mengajak peserta didik menikmati lagunya. Kemudian, memerintahkan peserta didik untuk menerka-nerka terlebih dahulu seperti apa pola bunyinya dan memukul alatnya tidak terlalu kuat.
- Setelah peserta didik mengeksplorasi pola ritme dari alat yang mereka bawa, guru menuliskan atau menyajikan pola ritme di papan tulis. Gunakan metronom, dimulai setelah hitungan keempat. Berikut contoh pola ritmenya.

Tabel 4.4 Pola Ritme Kegiatan Bermain Musik

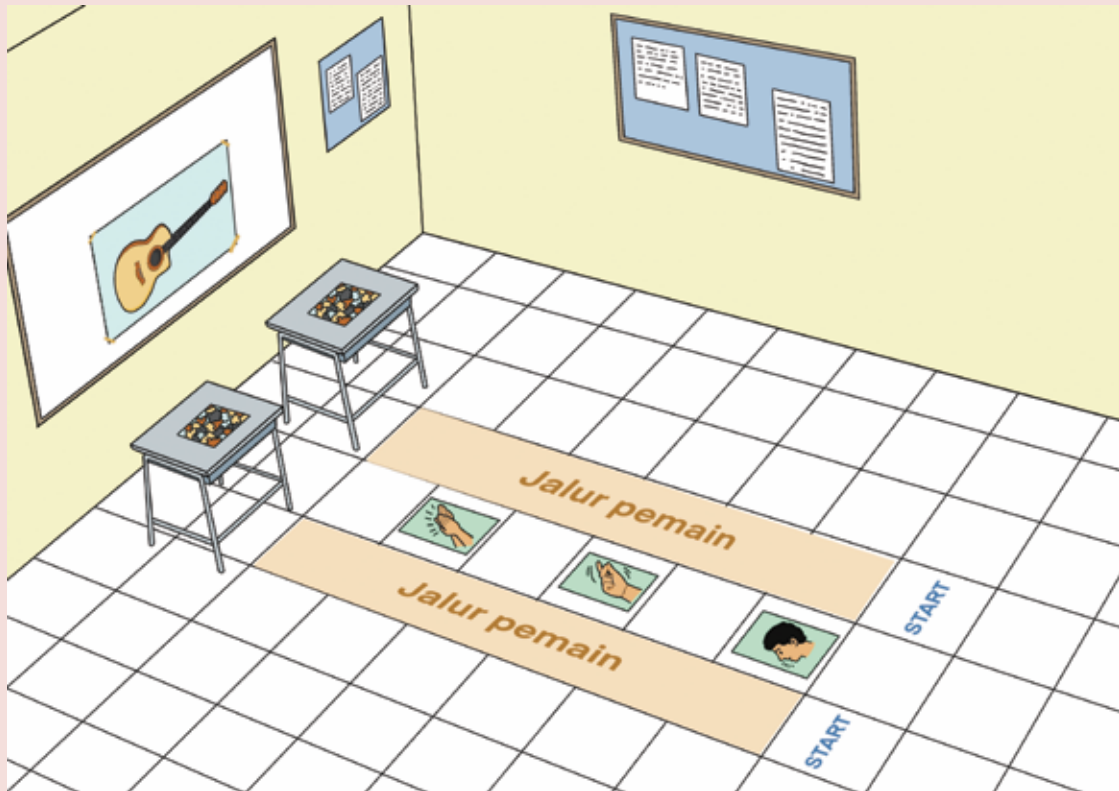
Alat	Ketukan (Tempo Andante 80 bpm)							
Stik								
Kaleng bekas								
Galon kosong								
Baskom kecil								
Petunjuk: Sebelum memainkan pola ritme secara bersamaan, sebaiknya peserta didik dibiasakan terlebih dahulu dengan pola bunyi yang ditugaskan untuknya dengan beberapa kali pengulangan.								

- e. Setelah kegiatan tersebut diulang beberapa kali sampai peserta didik cukup mampu melakukan kegiatan bermain musik dengan bimbingan guru, guru mengajak peserta didik bermain “*Puzzle Berantai*”. Berikut contoh aturan mainnya.

Petunjuk Permainan

- 1) Guru mempersiapkan beberapa gambar alat musik atau kegiatan bermusik, baik gambar utuh maupun *puzzle* bergambar (beberapa gambar ada dalam bab sebelumnya dan pada aktivitas **Ayo Menjelajah** dalam bab ini). Gambar yang utuh ditempel di papan tulis, sedangkan *puzzle* bergambarnya diletakkan di dua meja peserta didik.
- 2) Guru menempelkan gambar ikon “membuat bunyi menggunakan anggota tubuh” di lantai, berjarak satu lantai tiap gambarnya.
- 3) Guru membuat kelompok dengan jumlah anggota sesuai dengan banyaknya potongan *puzzle* bergambar. Setelah kelompok terbentuk, setiap ketua kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan pasangan pemain pertama dan berikutnya.
- 4) Dua kelompok pertama harus menyusun *puzzle* bergambar sesuai dengan gambar utuhnya yang sudah terpasang di papan tulis. Namun, harus ada yang dilakukan oleh setiap kelompok untuk menyatukan *puzzle* di papan tulis, yaitu **melakukan aktivitas bermusik** dengan membuat bunyi menggunakan anggota tubuhnya sesuai gambar ikon pada lantai.
- 5) Permainan dipimpin dan dibimbing oleh guru. Model permainan diserahkan kepada guru. Misalnya, seperti perlombaan: ada babak penyisihan dan final, model kelompok giliran, atau model yang lainnya.
- 6) Rayakan usaha belajar peserta didik dengan kegiatan yang menggembirakan, misalnya dengan bernyanyi bersama atau menonton video kegiatan bermusik.

Tata Letak Permainan



Alternatif aktivitas dan terdiferensiasi: Peserta didik dapat menyatukan *puzzle* bergambar secara mandiri di tempat duduknya atau setiap kelompok menyatukan beberapa *puzzle* bergambar secara bekerja sama dengan atau tanpa bantuan guru.

- f. Peserta didik dan guru merayakan pembelajaran dengan bernyanyi bersama. Jenis dan judul lagu diserahkan kepada guru.



Ayo Menjelajah

Kelompok belajar peserta didik menjelajah informasi tentang keragaman kegiatan bermain musik pada setiap sudut-sudut kelas atau setiap tempat yang kondusif di luar kelas yang diberi label POS. Setiap kelompok harus mengunjungi seluruh POS secara berurutan dan bergantian.

Sebelum mengawali aktivitas, guru memilih ketua kelompok berdasarkan hasil formatif awal dan membekalinya dengan petunjuk menjadi ketua kelompok. Berikut contoh petunjuknya: “Anak-anakku yang hebat, kalian ini adalah ketua kelompok. Tugas kalian mengajak teman-teman kalian untuk mengamati gambar, membaca

keterangan pada gambar secara bergantian atau kamu yang membacakannya, kemudian mengerjakan LKPD bersama. Pastikan mereka tertib ya, Nak. Nanti akan Bapak/Ibu bantu.” Ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing. Aktivitas penjelajahan dimulai dengan instruksi dan bimbingan guru.

Berikut beberapa contoh kegiatan bermain musik dan keterangannya.



Gambar 4.5 Pertunjukan Perkusi dari Barang Bekas

Rama, Nada, dan Melodi pergi menonton pertunjukan musik perkusi di Taman Harmoni. Mereka melihat anak-anak bermain musik dari barang-barang bekas. Rama bertanya kepada Nada, “Nada, kamu tahu barang bekas apa saja yang dipakai itu?”. Nada menjawab, “Tahu *dong*, Kak Rama. Ada ember, drum, kaleng bekas cat, dan bambu”. Rama menanggapi, “Hebat kamu, Nada! Ternyata bermain musik itu bisa kita lakukan menggunakan barang-barang bekas.”



Gambar 4.6 Bermain Musik Angklung

Rama, Nada, dan Melodi pergi berlibur ke Bandung bersama keluarga. Mereka menonton pertunjukan angklung di Saung Angklung Udjo. Mereka melihat anak-anak memainkan angklung dan ada beberapa anak yang menari. Mereka menikmati pertunjukan musiknya karena bunyi angklung diiringi juga oleh alat-alat musik lainnya, seperti gitar, bas, *keyboard*, dan drum set. Mereka mengakui sangat kagum dan suka musik Nusantara di hadapan Ayah.



Gambar 4.7 Pertunjukan Gamelan Jawa

Rama, Nada, dan Melodi mudik ke Solo bersama keluarga. Mereka menonton pertunjukan gamelan di pendopo kantor desa. Mereka menyaksikan anak-anak memainkan beberapa gamelan Jawa dengan mahirnya. Melodi bertanya kepada ayahnya, “Ayah, ini musik apa *sih?*”. “Ini namanya karawitan atau gamelan Jawa. Nah, alat musiknya bermacam-macam. Ada bonang, saron, kendang, gong, dan vokalisnya namanya sinden,” jawab Ayah menjelaskan.



Gambar 4.8 Pertunjukan *Band*

Bibi Dina dan Paman Mika mengajak Rama, Nada, dan Melodi menonton pertunjukan *band* pada malam puncak Peringatan HUT ke-80 RI di Desa Harmoni. Mereka sangat menikmatinya. Di tengah perjalanan pulang, Paman Mika bertanya, “Rama, kamu tahu jenis musik apa saja yang kamu dengar tadi?” Rama menjawab, “Aku tidak tahu, Paman.” Bibi Dina menanggapi, “Jenis musik yang kalian dengar tadi itu, ada musik pop, dangdut, rege, jaz, blues, dan hiphop.” Nada menyambut, “Kalau aku besar nanti, aku mau jadi vokalis *band*, ah.” Melodi tak mau kalah dan berkata, “Aku yang main gitarnya ya, Kak”. “Ternyata kalian punya minat di musik juga, ya,” Paman menanggapi pernyataan Nada dan Melodi.



Gambar 4.9 Pertunjukan Paduan Suara

Rama, Nada, Melodi, dan beberapa temannya terpilih menjadi anggota paduan suara di sekolahnya. Mereka berlatih setiap hari Rabu sepulang sekolah. Mereka melatih suara vokal yang berbeda-beda. Pelatih mereka bernama Kak Ritmi. Rama melatih suara tenor dan basnya, Nada melatih suara soprannya, sedangkan Melodi dengan suara altanya. Paduan suara mereka ketika menyanyikan sebuah lagu terdengar sangat merdu dan harmonis. Kelompok paduan suara mereka sering kali menjuarai lomba, mulai dari tingkat kecamatan hingga nasional.

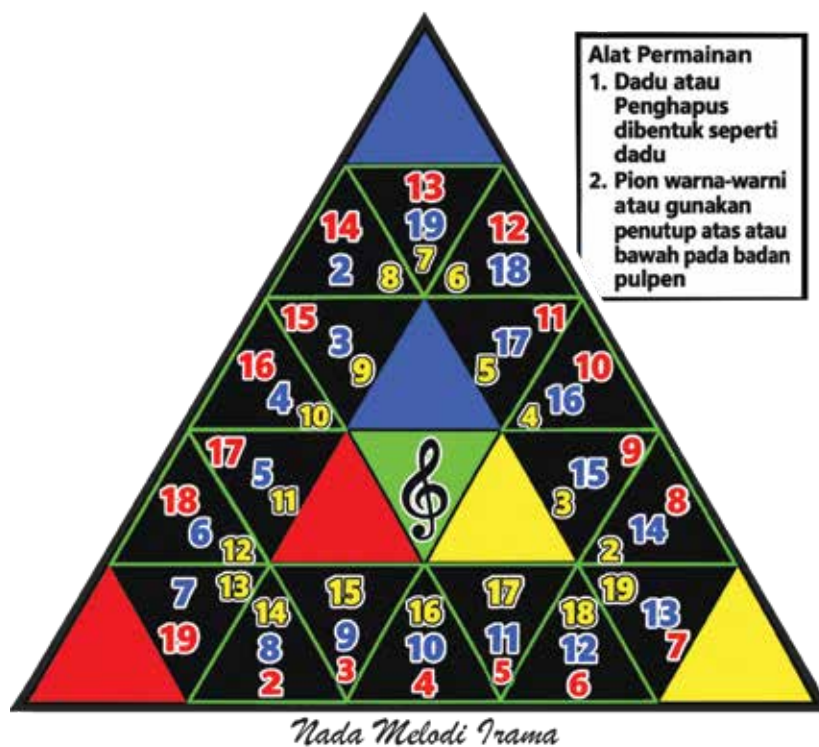


Gambar 4.10 Pertunjukan Orkestra

Sumber: radiostar.harianjogja.com (2022)

Orkestra merupakan pertunjukan musik termewah. Beragam alat musik melodis dan ritmis ada dalam pertunjukan ini. Beragam bunyi alat musik menghasilkan harmonisasi yang sangat nyaman didengar. Pertunjukan para pemain alat musik yang dipimpin oleh seorang konduktor sangat indah dilihat. Rama, Nada, dan Melodi pernah menyaksikan pertunjukan orkestra dari kegiatan sekolahnya. Setibanya di sekolah, Rama menyampaikan kepada gurunya bahwa ia bercita-cita menjadi seorang konduktor orkestra. Nada juga mengatakan ingin menjadi seorang pemain biola, sedangkan Melodi mau belajar main trompet.

- Sebelum peserta didik menjelajah, ajak mereka bernyanyi lagu seperti “Naik ke Puncak Gunung”, “Naik Delman”, atau “Naik Kereta Api”. Bernyanyi sambil memegang pundak temannya mengelilingi ruang kosong kelas atau dengan cara lain yang dikehendaki guru.
- Selanjutnya, guru menempelkan gambar dan keterangannya di tempat yang telah ditentukan. Setelah itu, setiap kelompok menjelajahi sumber belajar tersebut sesuai petunjuk dari guru.
- Penjelajahan disertai aktivitas mengerjakan LKPD I “Ragam Kegiatan Bermusik” dan penilaian formatif aktivitas **Ayo Menjelajah** oleh guru.
- Setelah semua kelompok selesai menjelajah, ajak mereka melakukan tanya jawab atau diskusi terbimbing terkait, apa saja yang mereka dapatkan dari aktivitas tersebut.
- Selanjutnya, ajak mereka merayakan pembelajaran dengan permainan **N’MIRA (Nada, Melodi, dan Irama)**. Berikut gambar arena permainan dan penjelasannya.



Gambar 4.11 Arena Permainan N'MIRA

Petunjuk Alur Permainan N'MIRA

- 1) Jumlah pemain 3 orang dan setiap pemain memiliki 3 pion.
- 2) Setiap pemain melakukan satu kali lemparan dadu.
- 3) Pion bisa masuk arena permainan ketika mata dadu menunjukkan enam titik.
- 4) Pemain yang berhasil memasukkan pionnya ke arena, mengulang kembali lemparan dadunya dan melangkahkan pion sebanyak jumlah mata dadu yang tampak.
- 5) Jalur pion setiap pemain ke arah kanan sampai ke simbol ♪.
- 6) Setiap pion pemain yang dilewati pion lawan, maka pion milik pemain tersebut harus mengucapkan **solmisasi (do, re, mi, fa, sol, la, si, do')** diiringi petikan jari.
- 7) Apabila dalam satu segitiga ada dua pion, pion penghuni pertama segitiga tersebut harus mundur tujuh kali.
- 8) Pemenang permainan adalah pemain yang ketiga pionnya sudah mencapai segitiga berwarna hijau bersimbol ♪.

- f. Guru menyampaikan aktivitas selanjutnya yang akan dilakukan peserta, yaitu **Ayo Berkarya** membuat alat musik sederhana dari barang bekas pakai. Berikut bahan-bahan yang perlu mereka persiapkan dari rumah untuk dibawa ke sekolah.
- 1) Botol plastik kecil bekas air minum kemasan. Jika botol tersebut tidak dilengkapi dengan penutup maka,engkapilah dengan plastik dan karet gelang untuk penutupnya.
 - 2) Pilih: beras, pasir, atau biji-bijian.
 - 3) Kaleng bekas ukuran kecil atau sedang (bagian alasnya boleh dilubangi atau dibiarkan apa adanya).
 - 4) Pilih: kertas karung semen, kertas karton, balon, atau plastik.
 - 5) Karet gelang atau karet bekas ban dalam kendaraan dengan jumlah yang sesuai kebutuhan.
 - 6) Stik dari batang lidi atau bambu.



Pada aktivitas ini, peserta didik menghasilkan karya alat musik perkusi sederhana dari barang-barang bekas yang tersedia di lingkungan sekitar. Alat musik perkusi tersebut akan digunakan dalam aktivitas-aktivitas selanjutnya. Berikut contoh alat musik perkusi sederhana dari barang-barang bekas yang dapat dibuat peserta didik.

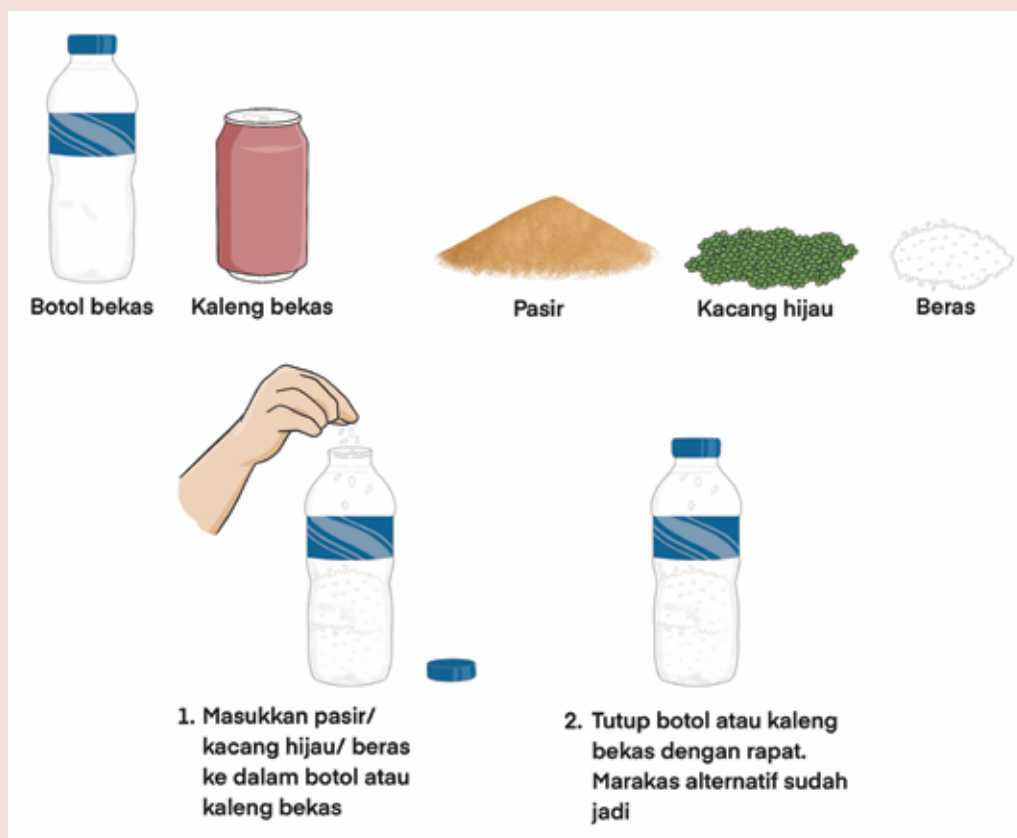
- Marakas atau *shaker* dari botol plastik kecil air kemasan berisi beras, pasir, atau biji-bijian.
 - Gendang dari kaleng atau paralon dan kertas karung semen, karton, balon, atau plastik.
- a. Mengawali aktivitas, guru membagi peserta didik ke dalam dua kelompok besar. Lalu, melakukan tanya jawab atau sahut-menyahut dengan bernyanyi lirik seperti ini.

Kelompok 1	Kelompok 2
Buat apa, buat apa, buat apa sekarang? Sekarang buat apa, buat apa sekarang?	Alat musik, alat musik, alat musik perkusi. Dari apa, dari apa, dari apa buatnya?
Dari botol, dari kaleng, dari barang yang bekas. Apakah kamu siap, kamu siap membuatnya?	Aku siap, bahkan senang, membuat alat musik. Mari kita membuatnya dengan senang gembira.

- b. Guru meminta peserta didik untuk mengeluarkan bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat alat musik perkusi sederhana. Bagi peserta didik yang tidak membawa bahan-bahannya dari rumah, guru meminta peserta didik tersebut untuk membantu temannya. Namun sebagai konsekuensi, di pertemuan selanjutnya peserta didik tersebut wajib menyerahkan hasil pekerjaannya dilengkapi dengan bukti dokumentasi proses pembuatannya di rumah.
- c. Guru memberikan pertanyaan yang memantik penalaran kritis peserta didik guna menemukan solusi terkait kegiatan bermain musik dan membuat alat musik sederhana dari barang-barang bekas yang tersedia di lingkungan sekitar. Berikut contoh pertanyaannya, “Bagaimana caranya kalau kita belum bisa memainkan alat musik seperti piano atau gitar? Masih tetap bisakah kita bermain musik?”
- d. Sebelum pelaksanaan, sebaiknya guru mendemonstrasikan cara pembuatannya. Berikut ilustrasi proses pembuatan alat musik perkusi sederhana jenis membranofon dan idiofon dari barang-barang bekas pakai.

Marakas atau *Shaker* dari Botol Plastik Bekas

Catatan: kaleng bekas dapat diganti dengan botol yang sejenis.



Gambar 4.12 Bahan dan Cara Membuat Marakas

Gendang dari Kaleng Bekas



Gambar 4.13 Bahan dan Cara Membuat Gendang dari Kaleng Bekas

Botol Berumbai

Alat : gunting

Bahan : 2 buah botol plastik bekas air mineral lengkap dengan tutupnya

Cara pembuatan:

1. Potong bagian bawah botol plastik dengan gunting seukuran ruas jempol.
2. Gunting bagian sisi yang terpotong itu ke arah tengah botol.

- e. Saat proses pembuatan, guru melakukan pemantauan, pengawasan, dan observasi kinerja. Bimbingan diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan.
- f. Setelah itu, peserta didik mengerjakan LKPD II secara mandiri.

- g. Selanjutnya, peserta didik dan guru merefleksikan pembelajaran. Berikut contoh beberapa pertanyaan refleksi yang dapat digunakan oleh guru.
- 1) Bagaimana perasaan kalian selama membuat alat musik?
 - 2) Alat musik apa yang paling kalian suka?
 - 3) Apa kesulitan yang kalian alami saat membuat alat musik?
 - 4) Bagaimana cara kalian mengatasi masalahnya?
 - 5) Alat musik apa lagi yang ingin kalian buat?
- h. Peserta didik merayakan proses dan hasil pembelajaran dengan memainkan alat musik tersebut secara bersama-sama sesuai petunjuk guru.



Pada aktivitas ini, peserta didik menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain. Maka dari itu, alat musik perkusi sederhana yang telah dibuat pada aktivitas **Ayo Berkarya** dibawa kembali ke sekolah. Peserta didik akan mengekspresikan dirinya dalam kegiatan bermain musik sesuai kemampuan mereka masing-masing menggunakan alat musik tersebut.

- a. Guru membuka pembelajaran dengan bernyanyi penggalan se bait lagu “Hari Yang Mantap” dari Gusti Irwan Wibowo dan Nehru Rindra dengan ekspresi. Lagu dinyanyikan menggunakan *shaker* dan baskom beserta alat pemukulnya, lalu diikuti oleh peserta didik. Berikut tabel penggalan lagunya.

Tabel 4.5 Penggalan Musik Pembuka Pembelajaran

Alat Musik Perkusi Sederhana	Shaker	Baskom/Galon/Kaleng
Ketukan	o }	♪ ♪ ♪ ♪
Lirik	Haaa... (<i>ekspresi marah dan kesal</i>)	hari yang mantap
	Haaa... (<i>ekspresi marah dan kesal</i>)	aduh sedap
	Kamu di sekolah, aku juga (penyesuaian lirik)	

- b. Selanjutnya, guru memperagakan aktivitas **Big Banana** yang kemudian diikuti oleh peserta didik.

- c. Guru menyajikan rekaman audio atau menampilkan video lagu-lagu anak, daerah, dan nasional untuk memantik daya imajinasi peserta didik mengeksplorasi dan menerapkan pengetahuan mereka terkait kegiatan bermain musik. Dalam aktivitas ini, guru memfasilitasi peserta didik melalui demonstrasi, *story telling*, dan bimbingan khusus bagi peserta didik yang membutuhkan.

Berikut beberapa contoh video inspirasi bagi guru untuk melakukan aktivitas ini.

Abang Tukang Bakso (Pencipta: Mamo Agil)	Diobok-obok (Pencipta: Papa T. Bob)	Du Di Dam (Pencipta: Papa T. Bob)
		
Ampar-Ampar Pisang (Lagu Daerah Kalimantan Selatan)	Cublak-Cublak Suweng (Lagu Daerah Jawa Tengah)	Rasa Sayange (Lagu Daerah Maluku)
		
Halo-Halo Bandung (Pencipta: Ismail Marzuki)	Ibu Kita Kartini (Pencipta: W.R. Soepratman)	Tanah Airku (Pencipta: Ibu Sud)
		

- d. Ketika sebagian peserta didik diperkirakan sudah cukup mampu menemukan pola ritme yang sesuai irama lagu yang diputar beberapa kali, guru memberikan penguatan dalam bentuk demonstrasi pola ritme yang sesuai dengan irama lagu. Berikut contoh pola ritme untuk semua lagu yang disajikan dan mudah dilakukan oleh peserta didik Fase B.

Shaker				
Gendang				

- e. Selanjutnya, guru menugaskan kegiatan bermain musik kepada peserta didik, baik secara individu maupun berkelompok sesuai pilihan dan kemampuan mereka. Adapun pilihan tugas peserta didik dalam mengekspresikan kegiatan bermain musik antara lain (1) menyanyi solo atau *vocal group*; (2) membuat bunyi menggunakan anggota tubuh dengan atau tanpa iringan lagu; atau (3) bermain alat musik tradisional, konvensional, atau alat musik perkusi alternatif. Tujuan utama aktivitas ini ialah peserta didik mau mengekspresikan dirinya dalam kegiatan bermain musik sehingga menjadi pengalaman yang dapat diceritakan. Jadi, guru tidak menghendaki kesempurnaan penampilan. Namun, guru tetap melakukan pengawasan dan memberikan bantuan saat peserta didik atau kelompok melakukan latihan bermain musik. Bahkan, jika tugas ini harus dilanjutkan di rumah, guru dapat meminta bantuan kepada orang tua/wali atau orang dewasa dari peserta didik untuk membimbing mereka pada saat latihan bermain musik.
- f. Pada saat proses latihan dan pelaksanaan, guru melakukan penilaian formatif untuk memperoleh data dan informasi kemampuan bermain musik sebagai dasar pemberian umpan balik dan refleksi.
- g. Setelah penampilan kegiatan bermusik, peserta didik mengerjakan LKPD III secara mandiri.
- h. Selanjutnya, peserta didik dan guru merefleksikan pembelajaran. Berikut contoh beberapa pertanyaan refleksi yang dapat digunakan guru.
- 1) Apa saja yang sudah kalian dapatkan selama belajar bersama guru?
 - 2) Apa yang ingin kalian pelajari bersama guru selanjutnya?
 - 3) Apa kesulitan kalian saat mengekspresikan diri dalam kegiatan bermusik?
 - 4) Bagaimana cara kalian mengatasinya?
 - 5) Terakhir, apakah kalian suka musik?

- i. Peserta didik merayakan proses dan hasil pembelajaran dengan bernyanyi disertai iringan alat musik perkusi sederhana secara bersama-sama sesuai petunjuk guru.

3. Formatif

Setiap aktivitas pembelajaran dilengkapi dengan asesmen formatif sebagai penilaian proses peserta didik untuk terus belajar dan berkembang, serta merasakan kegembiraan dalam proses belajar. Asesmen ini juga menjadi sarana refleksi bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang memberikan pengalaman holistik, memotivasi, menggembirakan, berkesadaran, dan bermakna untuk peserta didik. Berikut contoh formatif pada setiap aktivitasnya.

Tabel 4.6 Contoh Deskripsi Kriteria Ayo Bermain

Kriteria	Ya	Tidak
Sebagian peserta didik mampu mengikuti instruksi guru dalam kegiatan bermain musik.		
Sebagian kelompok mampu melakukan permainan “Puzzle Berantai” sesuai petunjuk guru.		
Permainan “Puzzle Berantai” dapat dilaksanakan sesuai petunjuk dan aturan main.		
Tindak lanjut: Lakukan intervensi pada kriteria yang tidak tercapai dengan melakukan perbaikan pada kegiatan pembelajaran tersebut di pertemuan selanjutnya serta melakukan bimbingan dan konseling kepada peserta didik yang membutuhkan.		

Tabel 4.7 Contoh Deskripsi Kriteria Ayo Menjelajah

Kriteria	Ya	Tidak
Sebagian besar kelompok belajar peserta didik tampak antusias dan tertib melaksanakan aktivitas penjelajahan.		
Sebagian besar anggota kelompok mampu menjawab pertanyaan lisan guru terkait informasi tentang keragaman kegiatan bermusik.		
Sebagian peserta didik mendapatkan skor 70 pada LKPD I.		
Tindak lanjut: Lakukan intervensi pada kriteria yang tidak tercapai dengan melakukan perbaikan pada kegiatan pembelajaran tersebut di pertemuan selanjutnya serta melakukan bimbingan dan konseling kepada peserta didik yang membutuhkan.		

Tabel 4.8 Contoh Deskripsi Kriteria Ayo Berkarya

Kriteria	Ya	Tidak
Sebagian besar peserta didik membawa alat dan bahan pembuatan alat musik perkusi dari barang bekas pakai.		
Sebagian peserta didik mampu membuat alat musik perkusi dari barang bekas pakai.		
Aktivitas berkarya dapat diikuti oleh sebagian besar peserta didik tanpa hambatan besar.		
Sebagian peserta didik mendapatkan skor 70 pada LKPD I.		
Tindak lanjut: Lakukan intervensi pada kriteria yang tidak tercapai dengan melakukan perbaikan pada kegiatan pembelajaran tersebut di pertemuan selanjutnya serta melakukan bimbingan dan konseling kepada peserta didik yang membutuhkan.		

Tabel 4.9 Contoh Rubrik Kinerja Membuat Alat Musik Perkusi Sederhana

	Cakap	Layak	Baru Berkembang
Alat dan Bahan	Alat dan bahan sesuai petunjuk dan lengkap.	Alat dan bahan kurang sesuai petunjuk, tetapi lengkap.	Alat dan bahan tidak sesuai petunjuk dan kurang lengkap.
Proses Pembuatan	Peserta didik mengerjakan sendiri tanpa bantuan.	Peserta didik mengerjakan sendiri dengan bantuan.	Peserta didik mengerjakan dibantu sebagian besar oleh orang dewasa.
Alat Musik Perkusi Sederhana <i>Shaker</i> <i>Gendang</i>	Alat musiknya berfungsi dengan baik.	Alat musiknya kurang berfungsi dengan baik.	Alat musiknya tidak berfungsi dengan baik.
Tindak Lanjut	Peserta didik dapat menghias alat musik buatannya, menjadi model bersama guru dalam mendemonstrasikan materi, bahkan dapat menjadi tutor sebaya melalui bimbingan dari guru.	Peserta didik tetap melanjutkan ke aktivitas berikutnya. Peserta didik kategori layak dan baru berkembang , dapat memperbaiki hasil alat musik dan menghiasnya dengan bantuan orang dewasa. Peserta didik kategori baru berkembang , diberi umpan balik dan merefleksikan diri bersama guru. Mereka akan dikelompokkan dengan peserta didik kategori cakap dan layak. Mereka juga akan diberikan bimbingan dan konseling secara intensif sesuai kebutuhannya.	

Tabel 4.10 Contoh Lembar Penilaian Kinerja Membuat Alat Musik Perkusi Sederhana

No.	Nama Siswa	Kriteria			Tindak Lanjut
		1	2	3	
1.	Irama	C	C	L	Perbaiki
2.	Nada	C	BB	L	Umpan balik dan perbaikan
3.	Melodi	C	C	C	Model demonstrasi
4.	Dina	C	C	C	Tutor sebaya

Tabel 4.11 Contoh Deskripsi Kriteria Ayo Ekspresikan

Kriteria	Ya	Tidak
Sebagian besar peserta didik mampu menampilkan kegiatan bermain musik melalui instruksi guru.		
Sebagian peserta didik mampu menampilkan kegiatan bermain musik sesuai pilihannya sendiri secara individu atau kelompok.		
Sebagian peserta didik mendapatkan skor 70 pada LKPD I.		
Tindak lanjut: Lakukan intervensi pada kriteria yang tidak tercapai dengan melakukan perbaikan pada kegiatan pembelajaran tersebut di pertemuan selanjutnya serta melakukan bimbingan dan konseling kepada peserta didik yang membutuhkan.		

Tabel 4.12 Contoh Rubrik Ayo Ekspresikan

	Cakap	Layak	Baru Berkembang
Penampilan Kegiatan Bermain Musik	Peserta didik mampu bermain musik dengan nada, irama, dan/atau tempo yang tepat, sesuai dan sangat percaya diri, baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik mampu bermain musik dengan nada, irama, dan/atau tempo yang cukup tepat, sesuai dan percaya diri, baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik mampu bermain musik dengan nada, irama, dan/atau tempo yang tidak tepat, kurang sesuai dan percaya diri, baik secara individu maupun kelompok.

	Cakap	Layak	Baru Berkembang
Menceritakan Pengalaman Bermain Musik	Mampu menceritakan pengalaman bermain musik dengan jelas, lugas, lengkap, dan percaya diri tanpa bimbingan guru.	Mampu menceritakan pengalaman bermain musik dengan jelas, lugas, lengkap, dan percaya diri dengan bimbingan guru.	Kurang mampu menceritakan pengalaman bermain musik dengan jelas, lugas, lengkap, dan percaya diri meski dengan bimbingan guru.
Tindak Lanjut	Peserta didik menjadi model bersama guru dalam kegiatan bermain musik, bahkan dapat menjadi tutor sebaya melalui bimbingan dari guru.	Peserta didik tetap melanjutkan ke aktivitas berikutnya. Peserta didik kategori layak dan baru berkembang , dapat memperbaiki penampilannya dengan bimbingan orang dewasa. Peserta didik kategori baru berkembang , diberi umpan balik dan merefleksikan diri bersama guru. Mereka akan dikelompokkan dengan peserta didik kategori cakap dan layak. Mereka juga akan diberikan bimbingan dan konseling secara intensif sesuai kebutuhannya.	

Kegiatan Pembelajaran 2: Aku Bisa Bermain Musik

1. Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu menghasilkan praktik bermain musik dan melakukan penilaiannya.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Berikut disajikan tabel pemetaan judul aktivitas dan pengalaman belajar pada pembelajaran mendalam disertai karakteristiknya.

Tabel 4.13 Pengalaman Belajar pada Kegiatan Pembelajaran 2

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 4.5 Ayo Tirukan: Ragam Praktik Bermain Musik	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 4.6 Ayo Lakukan: Persiapan Diri Mengekspresikan Minat dan Bakat Bermusik	Memahami	Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter peserta didik.
Aktivitas 4.7 Ayo Tunjukkan Aksimu: Gebyar Musik dan Seni Siswa (GEMES)	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
	Merefleksi	Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri).

Berikut adalah aktivitas pembelajaran berdasarkan tabel pemetaan tersebut untuk memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran di setiap kegiatan pembelajarannya.



Dalam rangkaian aktivitas pada subbab ini, peserta didik akan melakukan praktik bermain musik berdasarkan pilihan dan kemampuan mereka masing-masing. Pemahaman dan kemampuan bermain musik sudah mereka peroleh selama kurun waktu hampir satu tahun pelajaran. Meskipun demikian, guru bersama peserta didik masih dapat melakukan pengulangan aktivitas pada bab-bab sebelumnya sebagai penguatan. Peserta didik akan melakukan praktik bermain musik dengan aktivitas yang menggembirakan dan bermakna.

- 1) Mengawali aktivitas, guru bersama peserta didik bermain musik “Arasamsam” yang bermakna dan menggembirakan, guru dapat mencari referensi kegiatan tersebut di internet.
- 2) Aktivitas selanjutnya adalah peserta didik membunyikan alat musik dari barang bekas pakai mengikuti irama lagu yang dapat ditentukan oleh guru.
- 3) Peserta didik berpasangan bermain musik dengan bunyi menggunakan anggota tubuh mengikuti lagu yang ditentukan oleh guru.

Guru dapat menyesuaikan lirik dan variasi gerakannya untuk memfasilitasi kemampuan peserta didik yang berbeda-beda.

Pembelajaran Alternatif dan Diferensiasi

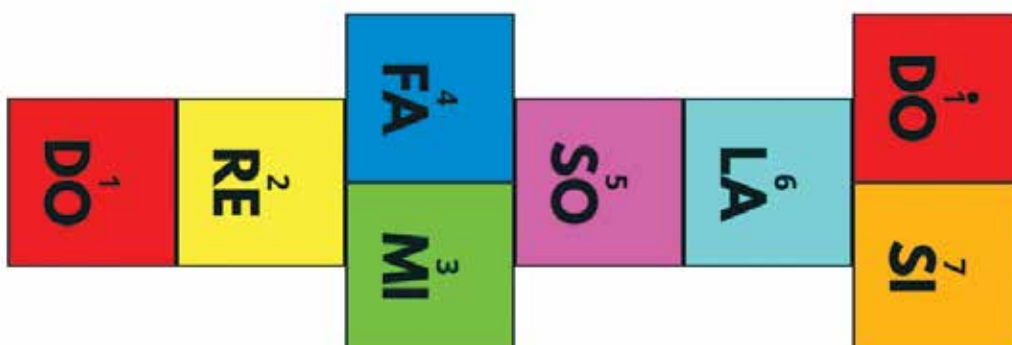
Jika terkendala dalam hal perangkat teknologi dan koneksi internet, guru dapat menerapkan pembelajaran langsung melalui pemberian contoh atau demonstrasi. Peserta didik menirukan apa yang dilakukan guru dengan patuh, tertib, dan bertanggung jawab. Aktivitas bagi peserta didik yang mengalami hambatan belajar, cukup disesuaikan dengan kemampuan yang dapat mereka lakukan.

- 4) Setelah itu, peserta didik membunyikan alat musik perkusi yang telah dibuatnya untuk mengiringi lagu “Ampar-Ampar Pisang”. Guru berperan sebagai pemberi contoh dan konduktor. Partitur notasi dan ritme lagu “Ampar-Ampar Pisang” dapat ditemukan di internet. Sangat dipersilakan bagi guru untuk memodifikasi dan menyesuaikan dengan tingkat perkembangan belajar peserta didiknya masing-masing. Prinsipnya ialah peserta didik mampu melakukannya. Aktivitas ini perlu dilakukan berulang kali sampai peserta didik mampu melakukannya tanpa bimbingan guru.
- 5) Merayakan proses dan hasil pembelajaran sangat perlu dilakukan dengan berbagai cara. Tujuannya ialah mengajarkan kepada peserta didik pentingnya mengapresiasi keberhasilan pribadi dan kesuksesan kolaboratif.



Ayo Lakukan

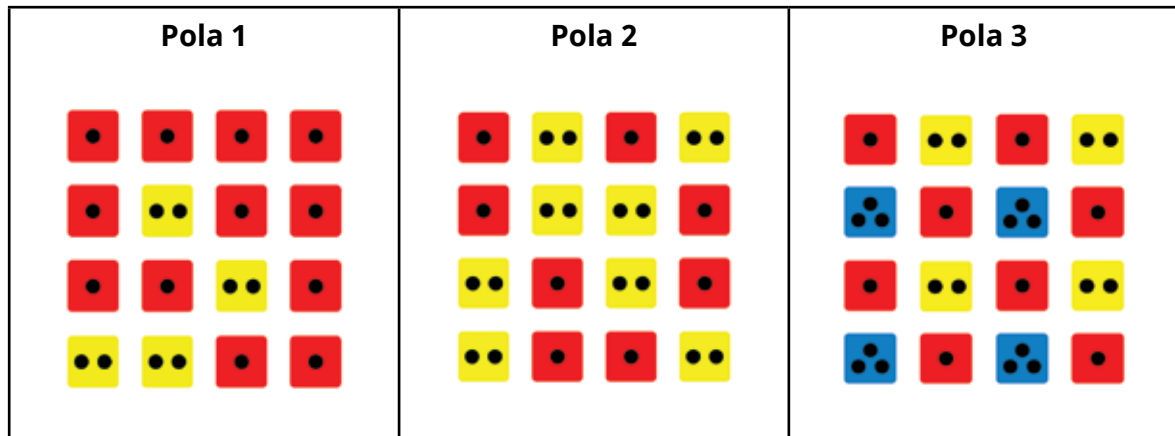
- a. Peserta didik bersama guru bermain nada melalui arena permainan seperti berikut. Dilakukan dengan cara menandai lantai kelas dengan tanda nada, kemudian kaki melompat ke masing-masing tangga nada.



- b. Selanjutnya, peserta didik mengamati pola ritme yang ditempel oleh guru di papan tulis dan menyimak cara memainkannya. Mereka menggunakan berbagai benda

yang tersedia di lingkungan sekitar. Misalnya, dua stik drum (bisa menggunakan tongkat semafor), kaleng bekas, galon kosong, dan baskom plastik kecil masing-masing satu beserta alat pemukulnya. Bisa juga menggunakan dua alat musik perkusi sederhana yang sudah dibuatnya pada aktivitas sebelumnya.

Gunakan birama 4/4 dan tempo andante 80 bpm. Berikut pola ritmenya.



- c. Kemudian peserta didik melakukan kegiatan bermain musik dengan lagu dan pola ritme berikut.

Aku Kamu

Andante Moderato Cipt. Dede Kurniawan

a ku__ dan ka-mu__ ber-te man__ se-jak-ki-ta-di-ke__ las sa-tu ka- mu

6
__ pe-ri - ang__ dan-lu- cu__ su-ka meng-hi - bur-te__ man-te-man a ku

10
__ dan ka - mu__ se - la - lu__ ber - ma - in - dan - ja - jan__ ber - sa - ma

13
ka mu-pe-nya-yang su ka-mem-ban-tu te man-te-man-mu

Gambar 4.14 Partitur Lagu “Aku Kamu”

Silakan pindai QR Code video lagu “Aku Kamu” berikut.

<https://bukupusbuk.id/s/sm3akudankamu>



Pola Ritme Lagu “Aku Kamu”

Pola 1	0	0	0	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪
Pola 2	0	0	0	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪
Lirik				aku	dan	kamu	berte-	man		sejak	kita di-	ke-	las-	satu	

Pola 1	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪
Pola 2	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪
Lirik				kamu	pe-ri	-ang	dan	lucu		suka	membantu	te-	-man	teman	

Pola 1	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪
Pola 2	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪
Lirik				aku	dan	kamu	sela-	lu		bermain	dan ja-	jan	ber-	sama	

Pola 1	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪
Pola 2	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪
Lirik		kamu	penya	yang		suka	memban-	tu		teman	teman	-mu			

Pada aktivitas ini, guru dapat meragamkan alat musik yang akan digunakan peserta didik dalam kegiatan praktik bermain musik. Misalnya, menggunakan bunyi anggota tubuh, alat musik perkusi dari barang bekas, atau benda-benda yang tersedia di lingkungan sekitar. Bahkan, aktivitas ini tetap dapat dilakukan peserta didik meski hanya bernyanyi saja. Selanjutnya, peserta didik hanya memerlukan beberapa kali pengulangan dalam bentuk pengajaran dan latihan terbimbing.

- d. Setelah ketiga aktivitas tersebut mampu dilakukan oleh peserta didik, guru menyampaikan beberapa pilihan **Praktik Bermain Musik** disertai petunjuk pelaksanaannya yang akan mereka tampilkan dalam acara **Gebyar Musik dan Seni Siswa** seperti berikut.

Petunjuk Pelaksanaan Praktik Bermain Musik		
Bernyanyi dengan Iringan Bunyi Anggota Tubuh	Bernyanyi dengan Iringan Alat Musik Buatanku	Memainkan Alat Musik Sederhana Diiringi Musik Instrumental
Alat: tepukkan tangan, entakan kaki, jentikan jari, pukulan paha, pukulan dada, dan/atau bunyi suara mulut.	Alat: gendang, <i>shaker</i> , dan/atau dua botol air kemasan bekas pakai.	Alat: bunyi menggunakan anggota tubuh, alat musik dari barang bekas pakai, dan/atau benda-benda yang tersedia di lingkungan sekitar.
1. Peserta memilih dua anggota tubuhnya sebagai alat musik. 2. Peserta memilih melakukannya secara individu atau berkelompok. 3. Peserta memilih lagu dan pola ritme sesuai keinginannya. 4. Peserta melakukan latihan terbimbing.		

Tabel 4.14 Lembar Pemetaan Praktik Bermain Musik

Bernyanyi dengan Iringan Bunyi Anggota Tubuh		Bernyanyi dengan Iringan Alat Musik Buatanku		Memainkan Alat Musik Sederhana Diiringi Musik Instrumental	
Individu	Kelompok	Individu	Kelompok	Individu	Kelompok
Ira	Rama	Nada	Melodi	Dina	Mika

Peserta didik memilih **Praktik Bermain Musik** sesuai minat dan kemampuannya. Guru hanya mengarahkan pilihan peserta didik sesuai data hasil belajarnya. Jika ada beberapa peserta didik yang menyampaikan pilihan lainnya, seperti menyanyi solo dengan musik rekaman (karaoke) dan bernyanyi sambil memainkan alat musik (piano, gitar, atau ukulele), guru harus tetap mengakomodasi dan memfasilitasi latihan terbimbingnya.

- e. Peserta didik melakukan latihan terbimbing **Praktik Bermain Musik** disertai pemberian umpan balik dan refleksi. Berikut beberapa contoh inspirasi pemberian umpan balik dan refleksi yang dapat digunakan guru.

Umpan Balik
Mengapa bunyi dari anggota tubuhmu kurang terdengar jelasnya ya, Nak? <i>Tangan saya sedang sakit, Pak/Bu.</i> Sudah kamu obati? <i>Sudah, Pak/Bu.</i> Oh, kalau kamu sudah obati, berarti pada latihan selanjutnya penampilanmu akan jauh lebih baik ya, Nak? <i>Baik, Pak/Bu.</i>
Menurut kalian, ada yang kurang pas tidak dari penampilan tadi? <i>Tidak tahu, Pak/Bu.</i> Baik, anak-anakku. Pada latihan selanjutnya, ketukan alat musiknya harus sesuai tempo dan lirik lagu (guru mencontohkan secara langsung). <i>Baik, akan kami perbaiki, Pak/Bu.</i>
Refleksi
1. Apa <i>sih</i> yang kalian lakukan hari ini? 2. Bagaimana perasaan kalian hari ini? 3. Apakah kalian mengalami masalah dalam kelompok? 4. Menurut kalian, sudah baikkah penampilan kalian? 5. Jika masih ada yang kurang, bagaimana cara kamu memperbaikinya?

Pelibatan orang tua/wali, orang dewasa, dan/atau pelatih (jika ada) sangat membantu keberhasilan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dalam kegiatan ini. Partisipasi dari mereka menentukan kesuksesan aktivitas selanjutnya, yaitu **Ayo Tunjukkan Aksimu: Gebyar Musik dan Seni Siswa**. Maka dari itu, guru harus menjalin komunikasi yang efektif kepada pihak-pihak tersebut. Beberapa cara dapat dilakukan guru, mulai dari meminta izin kepada kepala sekolah, memberikan informasi yang spesifik kepada orang tua/wali melalui surat atau grup WhatsApp. Bahkan jika diperlukan, mengadakan pertemuan dengan orang tua/wali peserta didik.



Aktivitas ini merupakan puncak pembelajaran Seni Musik bagi peserta didik kelas III sekolah dasar dalam bentuk pertunjukan dengan judul **Gebyar Musik dan Seni Siswa (GEMES)**. Dalam pertunjukan ini, peserta didik akan menampilkan kemampuannya dalam praktik bermain musik. Mereka menampilkan praktik bermain musik sesuai pilihannya masing-masing sebagaimana yang terdapat pada aktivitas **Ayo Lakukan**.

Tabel 4.15 Teknis Penyelenggaraan Gebyar Musik dan Seni Siswa (GEMES)

Tempat	Alat	Bahan
- Ruang kelas - Panggung permanen milik sekolah (jika ada)	- Laptop atau telepon genggam - Mikrofon dan <i>speaker audio system</i> - Proyektor dan layarnya (jika diperlukan)	Dekorasi panggung sederhana (kain jarik atau hitam polos, tanaman pot sekolah, dan lain-lain)
Peran Guru	Peran Peserta Didik	Peran Orang Tua/Wali
Koordinator dan Fasilitator - Guru menginformasikan kegiatan ini kepada kepala sekolah dan orang tua/wali peserta didik. - Guru melakukan koordinasi dan konsolidasi kepada orang tua/wali peserta didik. - Guru memfasilitasi latihan bermusik peserta didik.	Peserta Kegiatan - Peserta didik melakukan latihan terbimbing di sekolah dan di rumah. - Peserta didik memberi dan menerima umpan balik dari guru. - Peserta didik menindaklanjuti umpan balik dari guru. - Peserta didik melakukan refleksi dan penilaian diri sendiri.	Panitia Pelaksana dan Fasilitator - Orang tua/wali memfasilitasi latihan bermusik peserta didik. - Orang tua/wali menyediakan segala kebutuhan peserta didik. - Orang tua/wali berpartisipasi aktif dalam kegiatan Gebyar Musik dan Seni Siswa (GEMES).

a. Persiapan

- Guru menginisiasi pertemuan orang tua/wali peserta didik setelah berkoordinasi dengan kepala sekolah.
- Guru memimpin pembentukan panitia kecil penyelenggara Gebyar Musik dan Seni Siswa (GEMES).
- Guru dan orang tua/wali menyiapkan segala kebutuhan acara.
- Peserta didik melakukan latihan terbimbing oleh guru dan orang tua/wali.
- Guru dan orang tua/wali menata tempat acara sesuai kesepakatan bersama dan kemampuan (sederhana).

b. Pelaksanaan

- Peserta didik menampilkan kegiatan bermain musik sesuai pilihannya masing-masing.
- Guru melakukan penilaian bersama 1–2 orang tua/wali yang bersedia menjadi penilai. Jika tidak ada, cukup guru saja sebagai penilai.

c. Evaluasi dan Tindak Lanjut

- Guru bersama peserta didik dan orang tua/wali melakukan refleksi dan umpan balik kegiatan.
- Peserta didik dengan bimbingan orang tua/wali melakukan tindak lanjut hasil dari kegiatan refleksi dan hasil umpan balik.

Teknis pelaksanaan ini merupakan inspirasi aktivitas pembelajaran **Ayo Tunjukkan Aksimu**. Apabila guru mempunyai ide dan bentuk lainnya, gunakanlah. Pada prinsipnya, aktivitas pembelajaran ini merupakan ruang apresiasi bermusik peserta didik dengan kegiatan yang bermakna dan menggembirakan.

3. Formatif

Tabel 4.16 Contoh Deskripsi Kriteria Ayo Tirukan

Kriteria	Ya	Tidak
Sebagian besar peserta didik mampu menirukan beragam permainan musik yang disajikan melalui video atau demo dan instruksi langsung dari guru.		
Sebagian peserta didik mampu membunyikan alat musik perkusi yang telah dibuatnya untuk mengiringi lagu “Ampar-Ampar Pisang” sesuai petunjuk guru.		
Setelah dilakukan beberapa kali pengulangan, sebagian besar peserta didik mampu melakukan praktik bermain musik.		
Tindak lanjut: Lakukan intervensi pada kriteria yang tidak tercapai dengan melakukan perbaikan pada kegiatan pembelajaran tersebut di pertemuan selanjutnya. Selain itu, melakukan bimbingan dan konseling kepada peserta didik yang membutuhkan serta meminta bantuan orang tua/wali untuk melakukan bimbingan praktik bermain musik peserta didik di rumah.		

Tabel 4.17 Contoh Rubrik Ayo Tirukan Praktik Bermain Musik

	Cakap	Layak	Baru Berkembang
Praktik Bermain Musik “Ampar-Ampar Pisang” atau yang lainnya	Peserta didik mampu bermain musik dengan nada, irama, dan/atau tempo yang tepat, sesuai, dan sangat percaya diri, baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik mampu bermain musik dengan nada, irama, dan/atau tempo yang cukup tepat, sesuai dan percaya diri, baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik mampu bermain musik dengan nada, irama, dan/ atau tempo yang tidak tepat, kurang sesuai dan percaya diri, baik secara individu maupun kelompok.

	Cakap	Layak	Baru Berkembang
Tindak Lanjut	Peserta didik menjadi model bersama guru dalam kegiatan bermain musik, bahkan dapat menjadi tutor sebaya melalui bimbingan dari guru.	Peserta didik tetap melanjutkan ke aktivitas berikutnya. Peserta didik kategori layak dan baru berkembang , dapat memperbaiki penampilannya dengan bimbingan orang dewasa. Peserta didik kategori baru berkembang , diberi umpan balik dan merefleksikan diri bersama guru. Mereka akan dikelompokkan dengan peserta didik kategori cakap dan layak. Mereka juga akan diberikan bimbingan dan konseling secara intensif sesuai kebutuhannya.	

Tabel 4.18 Contoh Deskripsi Kriteria Ayo Lakukan

Kriteria	Ya	Tidak
Sebagian peserta didik mampu bermain musik berdasarkan sajian pola ritme.		
Sebagian peserta didik mampu bermain musik dengan nada dan pola ritme pada lagu "Aku Kamu".		
Sebagian besar peserta didik mampu menentukan pilihan praktik bermain musik sesuai kemampuannya dan melakukan latihan dengan sungguh-sungguh.		
Tindak lanjut: Lakukan intervensi pada kriteria yang tidak tercapai dengan melakukan perbaikan pada kegiatan pembelajaran tersebut di pertemuan selanjutnya, membuat pola ritme yang lebih mudah, dan menggunakan lagu anak yang lain. Selain itu, melakukan bimbingan dan konseling kepada peserta didik yang membutuhkan serta meminta bantuan orang tua/wali untuk melakukan bimbingan praktik bermain musik peserta didik di rumah.		

Tabel 4.19 Contoh Rubrik Praktik Bermain Musik

	Cakap	Layak	Baru Berkembang
Bernyanyi dengan Iringan Bunyi Anggota Tubuh	Peserta didik mampu bernyanyi sambil diiringi bunyi anggota tubuh dengan irama dan tempo yang tepat dan sesuai, serta sangat percaya diri, baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik mampu bernyanyi sambil diiringi bunyi anggota tubuh dengan irama dan tempo yang cukup tepat dan sesuai, serta percaya diri, baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik mampu bernyanyi sambil diiringi bunyi anggota tubuh dengan irama dan tempo yang kurang tepat, cukup sesuai, serta kurang percaya diri, baik secara individu maupun kelompok.

	Cakap	Layak	Baru Berkembang
Bernyanyi dengan Iritan Alat Musik Buatanku	Peserta didik mampu bernyanyi sambil diiringi alat musik buatan sendiri dengan irama dan tempo yang tepat dan sesuai, serta sangat percaya diri, baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik mampu bernyanyi sambil diiringi alat musik buatan sendiri dengan irama dan tempo yang cukup tepat, sesuai, serta percaya diri, baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik mampu bernyanyi sambil diiringi alat musik buatan sendiri dengan irama dan tempo yang kurang tepat, cukup sesuai, serta kurang percaya diri, baik secara individu maupun kelompok.
Memainkan Alat Musik Sederhana Diiringi Musik Instrumental	Peserta didik mampu memainkan alat musik sederhana dengan irama dan tempo yang tepat dan sesuai, serta sangat percaya diri, baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik mampu memainkan alat musik sederhana dengan irama dan tempo yang cukup tepat dan sesuai, serta percaya diri, baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik mampu memainkan alat musik sederhana dengan irama dan tempo yang kurang tepat, cukup sesuai, serta kurang percaya diri, baik secara individu maupun kelompok.
Alternatif Praktik Bermain Musik			
Menyanyi Solo dengan Musik Rekaman (Karaoke)	Peserta didik mampu bernyanyi dengan nada, irama, dan tempo yang tepat dan sesuai, ekspresif dan dengan penghayatan, serta sangat percaya diri.	Peserta didik mampu bernyanyi dengan nada, irama, dan tempo yang tepat dan sesuai, kurang ekspresif dan penghayatan, tapi percaya diri.	Peserta didik mampu bernyanyi dengan nada, irama, dan tempo yang kurang tepat, cukup sesuai, kurang ekspresif dan penghayatan, dan kurang percaya diri.
Bernyanyi sambil Memainkan Alat Musik (Piano, Gitar, atau Ukulele)	Peserta didik mampu bernyanyi sambil memainkan alat musik dengan nada, irama, dan tempo yang tepat dan sesuai, ekspresif dan dengan penghayatan, serta sangat percaya diri.	Peserta didik mampu bernyanyi sambil memainkan alat musik dengan nada, irama, dan tempo yang tepat dan sesuai, kurang ekspresif dan penghayatan, tetapi percaya diri.	Peserta didik mampu bernyanyi sambil memainkan alat musik dengan nada, irama, dan tempo yang kurang tepat, cukup sesuai, kurang ekspresif dan penghayatan, serta kurang percaya diri.

	Cakap	Layak	Baru Berkembang
Tindak Lanjut	Peserta didik menjadi model bersama guru dalam kegiatan bermain musik, ketua kelompok bermusik, bahkan dapat menjadi tutor sebaya melalui bimbingan dari guru.	Peserta didik tetap melanjutkan ke aktivitas berikutnya. Peserta didik kategori layak dan baru berkembang , dapat memperbaiki penampilannya dengan bimbingan orang dewasa. Peserta didik kategori baru berkembang , diberi umpan balik dan merefleksikan diri bersama guru. Mereka akan dikelompokkan dengan peserta didik kategori cakap dan layak. Mereka juga akan diberikan bimbingan dan konseling secara intensif sesuai kebutuhannya.	

Tabel 4.20 Contoh Deskripsi Kriteria Ayo Tunjukkan Aksimu

Kriteria	Ya	Tidak
Seluruh pihak mampu melaksanakan perannya masing-masing dengan penuh tanggung jawab.		
Seluruh peserta didik melakukan latihan terbimbing dengan serius dan tanggung jawab. Sebagian besarnya menunjukkan hasil latihan yang signifikan dalam melakukan praktik bermain musik.		
Segala kebutuhan pelaksanaan acara Gebyar Musik dan Seni Siswa (GEMES) tersedia dan lengkap.		
Tindak lanjut: Jika kriteria 1 tidak tercapai, seluruh pihak merefleksikan diri dan diberikan bimbingan dengan cara <i>coaching</i> . Jika kriteria 2 tidak tercapai, peserta didik mendapatkan bimbingan yang lebih intensif dan terukur. Jika kriteria 3 tidak tercapai, guru dan orang tua/wali mengomunikasikannya dengan pimpinan sekolah.		

C. SUMATIF

Uji Kompetensi Tes Tertulis

Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik mampu menunjukkan minat dalam kegiatan bermusik.
2. Peserta didik mampu meninjau ulang mengenai praktik bermain musik diri sendiri.

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, atau c untuk jawaban yang paling benar.

1. Perhatikan gambar berikut.



Kalimat yang tepat untuk menceritakan pengalaman menyaksikan kegiatan dalam gambar di atas adalah ...

- a. Aku bangga dengan penampilan anak-anak bermain alat perkusi dari barang-barang bekas pakai.
- b. Aku sangat menikmati sajian musik angklung di Saung Angklung Udjo, Bandung.
- c. Aku kagum dengan penampilan musik orkestra Om Erwin Gutawa.

2. Perhatikan gambar berikut.



Barang yang harus kamu sediakan untuk membuat alat musik di atas adalah

- a. botol plastik kecil, beras, dan karet gelang
 - b. kaleng besi, kertas karung semen, dan karet gelang
 - c. kayu, paku, dan tutup botol berbahan logam
3. Rama mengiringi Nada bernyanyi dengan memukul galon kosong menggunakan tangannya. Benda tersebut menggantikan fungsi
- a. gitar
 - b. gendang
 - c. suling

4. Apa yang harus dilakukan Melodi agar lagu yang dinyanyikan sesuai irama?
- a. Melodi harus bernyanyi dengan nada yang tepat.
 - b. Melodi harus bernyanyi mengikuti tempo dalam lagu.
 - c. Melodi harus bernyanyi dengan teknik vokal yang tepat.

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang benar.

5. Perhatikan gambar dan bacalah paragraf berikut.



Rama, Nada, dan Melodi mudik ke Solo bersama keluarga. Mereka menonton pertunjukan gamelan di pendopo kantor desa. Mereka menyaksikan anak-anak memainkan beberapa gamelan Jawa dengan mahirnya. Melodi bertanya kepada ayahnya, “Ayah, ini musik apa *sih*?” “Ini namanya karawitan atau gamelan Jawa. Nah, alat musiknya bermacam-macam. Ada bonang, saron, kendang, gong, dan vokalisnya namanya sinden,” jawab Ayah menjelaskan.

Penjelasan yang benar dari gambar di atas adalah ...

- ☐ Alat musik gamelan hanya ada di daerah Jawa.
 - ☐ Bonang, saron, kendang, dan gong merupakan alat musik gamelan.
 - ☐ Mereka menyaksikan pertunjukan gamelan di pendopo kantor desa.
6. Perhatikan gambar dan bacalah paragraf berikut.



Rama, Nada, dan Melodi menonton pertunjukan *band* di malam puncak Peringatan HUT ke-80 RI Desa Harmoni. Mereka sangat menikmatinya. Akan tetapi, mereka menyaksikan penyanyinya lupa lirik sampai harus dibantu oleh pemain gitarnya.

Saran yang dapat kamu berikan kepada penyanyi *band* tersebut adalah

- ☐ Sebaiknya penyanyi sering menyanyikan lagu-lagu yang akan dinyanyikannya.
- ☐ Sebaiknya grup *band* menyeleksi calon penyanyinya terlebih dahulu.
- ☐ Sebaiknya penyanyi harus sudah menghafal lirik lagu yang akan dinyanyikannya.

Berilah tanda centang (✓) di dalam kolom benar atau salah sesuai isi pernyataan.

Benar	Salah	Pernyataan
		7. Kegiatan bermusik hanya dapat dilakukan dengan alat musik seperti piano dan gitar.
		8. Membunyikan beberapa anggota tubuh yang berirama termasuk kegiatan bermusik.

9. Rama adalah anak yang periang dan lucu. Saat bermain dengan teman-temannya, tukang bakso lewat depan mereka. Lagu yang dapat dinyanyikan Rama untuk menghibur teman-temannya adalah

10. Perhatikan kedua gambar berikut.



Jelaskan perbedaan kedua alat musik yang tampak pada gambar.

Jawab:

.....

.....

.....

.....

.....

D. KUNCI JAWABAN

1. LKPD I

POS 1	✓ Barang-barang bekas ternyata dapat dijadikan alat musik perkusi. ✓ Rama, Nada, dan Melodi menyaksikan pertunjukan perkusi.
POS 2	✓ Pertunjukan angklung dapat diiringi oleh alat musik melodis dan ritmis. ✓ Penampilan anak menari disatukan dengan permainan musik angklung.
POS 3	✓ Bonang, saron, kendang, dan gong merupakan alat musik gamelan. ✓ Mereka menyaksikan pertunjukan gamelan di pendopo kantor desa.
POS 4	✓ Rama, Nada, dan Melodi mempunyai minat bermusik. ✓ Melodi mau mengiringi Nada bernyanyi dengan gitar.

2. LKPD II

1.	(a) botol plastik kecil dan beras
2.	✓ Nama alat musik itu kecrík. ✓ Kecrík terbuat dari kayu, paku, dan tutup botol berbahan logam.
3.	Cerita pengalaman peserta didik saat membuat alat musik dari barang bekas berikut ide alat musik lainnya dari mereka (jika ada).

3. LKPD III

1.	✓ Nada, Melodi, dan Rama bermain musik dengan perasaan yang gembira. ✓ Nada bernyanyi, Melodi memainkan marakas, sedangkan Rama yang memainkan gitar.
2.	✓ Mika menyanyi solo sambil memainkan gitarnya. ✓ Mika tampil bernyanyi dengan berani, senang, dan percaya diri.
3.	Salah, karena kegiatan bermain musik dapat dilakukan menggunakan bunyi anggota tubuh.
4.	bernyanyi, <i>shaker</i> , gendang, senang, gembira.
5.	Pengalaman, perasaan, dan ekspresi peserta didik saat melakukan kegiatan bermain musik.

E. REFLEKSI

Refleksi yang dilakukan peserta didik merupakan bagian dari *assessment as learning* dan *assessment for learning*, yang berfungsi formatif. Asesmen sebagai dan untuk pembelajaran melalui merefleksikan pengalaman belajar sangat membantu peserta didik untuk memahami kemampuan dirinya sendiri dan memahami pencapaian belajarnya.

Refleksi bagi guru melalui pembelajaran yang interaktif berguna untuk meningkatkan proses pembelajaran selanjutnya dengan memperbaiki perencanaan pembelajarannya. Guru dapat menggunakan model refleksi unsur 5W1H (apa, siapa, di mana, kapan, mengapa, dan bagaimana). Beberapa inspirasi pertanyaan refleksi untuk guru adalah sebagai berikut.

Tabel 4.21 Refleksi Guru

Refleksiku	Tindakanku
1. Aktivitas apa yang harus saya perbaiki dari metode yang saya gunakan dalam kegiatan pembelajaran hari ini?	
2. Siapa mitra pembelajaran yang seharusnya saya libatkan dalam kegiatan hari ini?	
3. Di mana seharusnya tempat yang tepat untuk melakukan aktivitas ini? Kapan waktunya?	

Refleksiku	Tindakanku
4. Kapan waktu yang tepat untuk memberikan bimbingan kepada peserta didik saya yang belum mencapai kriteria minimum?	
5. Mengapa sebagian besar peserta didik kurang semangat pada pembelajaran hari ini? Apa kekurangan, kendala, dan hambatannya?	
6. Bagaimana seharusnya saya bisa membuat pembelajaran yang bermakna dan menggembirakan? Apa yang harus saya lakukan?	

Guru sangat diperkenankan untuk menggunakan model refleksi lainnya. Pilih model refleksi yang memudahkan guru untuk menemukan kekuatan dan kelemahan serta kelebihan dan kekurangan, baik dari sisi peserta didik, guru, dan desain pembelajaran.

F. PENGAYAAN

Peserta didik dengan kategori capaian “Cakap” akan mendapatkan materi pengayaan dan tugas tambahan dengan tujuan memfasilitasi kebutuhan belajar dan mengembangkan potensi mereka.

Materi tentang cara memainkan alat musik melodis: pianika, suling, atau ukulele.

Tugas Pengayaan Berdiferensiasi
1. Membuat video pendek atau vlog cerita tentang cara memainkan salah satu alat musik melodis. Orang tua mengirimkan video tersebut kepada guru melalui media pengantar pesan. Bagi orang tua yang tidak memiliki gawai, dapat meminta tolong kepada saudara atau tetangga rumahnya. Selanjutnya, guru menggabungkan video tersebut dan mengunggahnya ke akun media sosial satuan pendidikan. 2. Alternatif penugasan lainnya dapat berbentuk membuat gambar bercerita atau puisi tentang alat musik dan bunyi, menceritakan pesan pada sebuah lagu, membuat produk tentang alat musik sederhana, seperti gendang dari kaleng bekas dengan plastik atau telepon kawat.

G. SUMBER BELAJAR

Rekomendasi sumber belajar yang dapat dibaca dan dipelajari oleh guru antara lain sebagai berikut.

1. Iskandar, A. N. *Pembelajaran Seni Musik*. Yogyakarta: Zeenbook Publishing, 2023. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/c95f9619-2980-4fcd-a120-294ea9dd6708>
2. Kusrini, E. *Mengenal Alat Musik Konvensional*. Surabaya: JP Books, 2012. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/ad5f3b90-b3e1-4380-9b07-4810f504dc15>
3. Kusnidar, H. *Asyiknya Bermain Musik*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/1ef3a58f-0b32-487a-a735-e8039e56a030>
4. Virganta, A. L., W. W. Sari, dan M. S. Lubis. *Buku Panduan Pembelajaran Musik Berbasis Budaya Lokal dalam Menstimulasi Kecerdasan Musikal Anak*. Yogyakarta: Bintang Semesta Media, 2022. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/5267baff-79f6-4f37-acbb-5369dd9109fb>
5. Klapinglelang, A. P. *Teori Musik Dasar*. Klaten: Intan Pariwara, 2018. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/1b7585fc-2738-491c-92a3-33d7a42998a5>
6. Panduan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional 2025
<https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/uploads/lampiran/Panduan%20Teknis%20Pelaksanaan%20FLS3N%20SD%202025.pdf>

H. LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK I Ragam Kegiatan Bermusik

Nama:

Hari, tanggal:

Kerjakan sesuai perintah.

Berilah tanda centang (✓) di kotak untuk informasi yang benar.

POS
1



Informasi yang benar dari gambar dan keterangan yang kamu cermati adalah ...

Bermain musik hanya dapat menggunakan alat musik seperti gitar dan biola.

Barang-barang bekas ternyata dapat dijadikan alat musik perkusi.

Rama, Nada, dan Melodi menyaksikan pertunjukan perkusi.

POS
2



Informasi yang benar dari gambar dan keterangan yang kamu cermati adalah ...

Pertunjukan angklung dapat diiringi oleh alat musik melodis dan ritmis.

Pertunjukan di Saung Angklung Udjo hanya menampilkan bunyi angklung saja.

Penampilan anak menari disatukan dengan permainan musik angklung.

POS
3



Informasi yang benar dari gambar dan keterangan yang kamu cermati adalah ...

Alat musik gamelan hanya ada di daerah Jawa.

Bonang, saron, kendang, dan gong merupakan alat musik gamelan.

Mereka menyaksikan pertunjukan gamelan di pendopo kantor desa.

POS
4



Informasi yang benar dari gambar dan keterangan yang kamu cermati adalah ...

Rama, Nada, dan Melodi mempunyai minat bermusik.

Melodi mau mengiringi Nada bernyanyi dengan gitar.

Di Indonesia hanya ada jenis musik pop, dangdut, dan orkestra.

Berilah tanda centang (✓) sesuai perasaanmu.

Perasaanku				
Aku saat mendengar musik				
Aku saat bernyanyi				
Aku saat bermain alat musik				
Aku saat menyaksikan pertunjukan musik				

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK II

Nama:

Hari, tanggal:

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, atau c untuk jawaban yang paling benar.

1. **Cermati gambar berikut.**

Alat musik pada gambar di samping dapat dibuat dari barang bekas

- a. botol plastik kecil dan beras
- b. kaleng besi dan kertas karung semen
- c. paralon dan karet ban dalam



2. **Cermati gambar berikut.**



Beri tanda centang (✓) untuk pernyataan yang benar.

- ☐ Nama alat musik itu keciik.
- ☐ Bunyi **keciik** sama dengan bunyi marakas.
- ☐ **Keciik** terbuat dari kayu, paku, dan tutup botol berbahan logam.

3. Tuliskanlah pengalamanmu membuat alat musik dari barang bekas? Apabila kamu punya ide alat musik lainnya yang ingin kamu buat, tuliskan di bawah ini.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK III

Nama:

Hari, tanggal:

1. **Cermati gambar berikut.**



Berilah tanda centang (✓) untuk pernyataan yang benar berdasarkan gambar.

- ☐ Nada, Melodi, dan Rama bermain musik dengan perasaan yang gembira.
- ☐ Mereka bermain musik dengan alat musik dari barang bekas pakai.
- ☐ Nada bernyanyi, Melodi memainkan marakas, sedangkan Rama yang memainkan gitar.

2. **Cermati gambar selanjutnya.**



Berilah tanda centang (✓) untuk pernyataan yang benar berdasarkan gambar.

- ☐ Mika bernyanyi dengan biolanya.
- ☐ Mika menyanyi solo sambil memainkan gitarnya.
- ☐ Mika tampil bernyanyi dengan berani, senang, dan percaya diri.

Berilah tanda centang (✓) pada kolom benar atau salah sesuai pernyataan.

3.	Benar	Salah	Pernyataan
			Kegiatan bermain musik hanya dapat dilakukan menggunakan alat musik.
	Alasannya		

Isilah titik-titik pada paragraf rumpang dengan kata-kata di bawah ini.



- Bu Ritmi meminta Nada, Melodi, dan Rama ... lagu "Ampar-Ampar Pisang" di depan kelas. Peserta didik yang lain mengiringi lagu dengan ... dan ... yang telah mereka buat. Mereka tampak ... dan ... dengan kegiatan bermain musiknya. Mereka bersorak sorai setelah selesai melakukannya. Bahkan, mereka meminta kepada Kak Ritmi agar kegiatannya diulang kembali.
- Ceritakan apa yang kamu alami, kamu rasakan, dan seperti apa ekspresimu saat bermain musik.

.....

.....

.....

.....

.....

Glosarium

alat musik	:	media atau sarana yang diperlukan untuk membuat dan menghasilkan karya musik.
alto	:	jenis suara perempuan dewasa yang rendah; jenis suara ini hanya bisa menjangkau nada F hingga nada D2.
artistik	:	segala bentuk yang memiliki nilai atau sifat seni.
birama	:	ayunan gerak kelompok beberapa pulsa yang pulsa pertamanya mendapat aksentuasi kuat secara berulang dan teratur, misalnya, $\frac{2}{3}$, $\frac{3}{4}$, $\frac{4}{4}$, atau yang lainnya.
dinamika	:	tingkatan volume atau kelembutan dan intensitas suara pada musik, yang dapat meningkatkan penghayatan dan daya ekspresi.
ekspresi	:	pengungkapan atau proses menyatakan (memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya) termasuk suasana hati (<i>mood</i>) kepada orang lain.
emosi	:	luapan perasaan dalam bentuk perilaku yang teramati, seperti luapan kegembiraan, kesedihan, keharuan, kecintaan, dan lain sebagainya.
emosional	:	menyentuh perasaan; mengharukan dengan emosi; beremosi; penuh emosi.
harmoni	:	pernyataan rasa, aksi, gagasan, dan minat; keselarasan; keserasian.
intonasi	:	ketepatan penyajian tinggi rendah nada (dari seorang penyanyi).
irama	:	karakter bunyi ketukan tertentu yang mengindikasikan permainan di setiap bar.
ketukan	:	aksentuasi utama atau unit ritmik dalam musik.
kinestetik	:	berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam menggunakan tubuhnya.
komposisi	:	gubahan, baik instrumental maupun vokal.

kreativitas	:	seseorang atau kelompok untuk mencipta, atau daya cipta seseorang atau kelompok.
lagu	:	bentuk komposisi atau gubahan seni yang memperpadukan antara bahasa verbal dalam bentuk syair atau lirik dengan bahasa non-verbal dalam bentuk rangkain nada-nada yang membangun kalimat melodi.
lirik	:	kata-kata dari sebuah lagu dalam musik populer; puisi yang mengungkapkan emosi penulis, biasanya secara singkat dan dalam bentuk bait.
melodi	:	bentuk rangkaian nada berurutan yang diatur tingkat tinggi-rendah nya, serta timing dan durasinya hingga membentuk suatu pola atau keteraturan yang indah.
melodis	:	istilah untuk menyebutkan sifat alat musik, misalnya “alat musik melodis” artinya alat musik yang hanya bisa memproduksi bunyi melodi.
metronom	:	alat mekanis (seperti pada jam) untuk mengatur tempo dengan tepat.
musik	:	bentuk ekspresi jiwa, perasaan, dan gagasan manusia yang diungkapkan melalui media pengaturan bunyi
nada	:	bunyi atau suara dengan frekuensi tertentu.
notasi	:	simbol yang digunakan untuk mentranskripsikan bunyi secara tertulis.
oktaf	:	interval antara satu not dengan not lain dengan frekuensi dua kalinya.
orquestra	:	sekelompok orang yang memainkan berbagai instrumen musik yang berbeda secara bersama-sama dan dipimpin oleh seorang konduktor.
paduan suara	:	bentuk penyajian musik vokal secara berkelompok atau bersama-sama dengan prinsip kesatuan, kepaduan, dan keutuhan.
perkusi	:	alat musik pukul

pitch	:	(1) memiliki arti sebagai “nada”; (2) kualitas suara yang ditentukan oleh kecepatan getaran yang dihasilkannya; (3) derajat tinggi rendahnya suatu nada.
rebana	:	(1) terbangun; (2) sejenis tamborin atau alat musik pukul yang digunakan dalam musik-musik Islami di Asia Tenggara, khususnya di Indonesia, Malaysia, Brunei, dan Singapura.
recorder	:	alat musik tiup sejenis suling yang dapat memainkan nada-nada diatonis.
ritme	:	irama; suatu bentuk pola penekanan (aksentuasi) bunyi yang diatur dan ditata di antara durasi diam.
ritmik	:	pola bunyi atau suara tertentu yang teratur, diulang, dan terdiri atas durasi tertentu.
ritmis	:	istilah untuk menyebutkan sifat alat musik, misalnya “alat musik ritmis” artinya alat musik yang hanya bisa memproduksi bunyi ritmik.
solmisasi	:	sistem penempatan sebuah suku kata berbeda ke setiap not dalam skala musik; identifikasi susunan tangga nada diatonis (dari musik “barat”) yang dilafalkan ke dalam bentuk suku kata Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Si.
solo	:	sendiri atau tunggal (menyanyi)
sopran	:	jenis suara tertinggi untuk perempuan dewasa. Jenis suara ini bisa menjangkau nada C4 hingga nada G5.
tamborin	:	(1) sejenis alat musik pukul atau perkusi; (2) instrumen perkusi menyerupai drum kecil dengan cakram logam kecil di slot di sekitar tepinya, dimainkan dengan cara diguncang atau dipukul dengan tangan.
tempo	:	kecepatan dalam birama lagu.
tenor	:	suara tertinggi untuk pria dengan jangkauan nada B hingga G1.

Daftar Pustaka

- Adnan, H. (2010). *Ensiklopedia Musik Tradisional dan Modern*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.
- Azimah, N. A., and Utomo, U. U. Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Lagu-Lagu Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Seni Musik*, 7(1), (2018). 25-33.
- Edmund, D.C., and Keller, E.C. (2019). *A Way of Being in Music: Guiding Principles for Improvisation in the General Music Classroom General Music Today*
- Iskandar, A. N. ((2023). *Pembelajaran Seni Musik*. Yogyakarta: Zeenbook Publishing.
- Hidayat, M. G. (2012). *Ensiklopedia Bunyi*. Jakarta: Mediantara Semesta
- Klappinglelang, A. P. (2018). *Teori Musik Dasar*. Klaten: Intan Pariwara.
- Kusumawati, H., Widayati, N., Suciningsih, Y., (2025). *Panduan Mata Pelajaran Seni Musik*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.
- Kusrini, E. (2012). *Mengenal Alat Musik Konvensional*. Surabaya: JP Books.
- Kusnidar, H. (2012) *Asyiknya Bermain Musik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, R. A., Habibullah, R., (2022) *Buku Panduan Guru Seni Musik untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Phetorant, D., and Kusnawan, U. (2023). Innovation in Environmentally Friendly Materials: Making Paralon Soprano Alto Tenor Bass (SATB) Musical Instruments. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik*, 6(2), 133-142. <https://doi.org/10.26740/vt.v6n2.p133-142>
- Phetorant, D. (2024). *Pedagogi Musik melalui Eurhythmics dan Bahasa IBu*. Makasar: Rizmedia Pustaka Indonesia.
- . (2020). Peran Musik dalam Film Score. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 3(1), 91-102. <https://doi.org/10.31091/jomsti.v3i1.967>
- . (2018). *Psikologi dan Musik: Gambaran Jiwa Lewat Frekuensi*. Jakarta Timur: CV. Nada Group

- Ross, V. (2013). Music Learning and Performing: Applying Written and Oral Strategies. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 90, 870–878. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.07.163>
- Virganta, A. L., W. W. Sari, dan M. S. Lubis. (2022). *Buku Panduan Pembelajaran Musik Berbasis Budaya Lokal dalam Menstimulasi Kecerdasan Musikal Anak*. Yogyakarta: Bintang Semesta Media.
- Wibowo, J. (2013). *Lagu Wajib Nasional dan Daerah*. Redaksi Tiara Pustaka, Yogyakarta.

Indeks

A

Alat musik melodis 48, 58, 59, 60, 61, 62, 68, 100, 101, 135, 196
Alat musik modern 196
Alat musik ritmis 58, 59, 100, 101, 112, 120, 196
Alat musik tradisional 48, 61, 135, 196
Alto 194, 196

B

Birama xi, 52, 117, 118, 122, 196

H

Harmoni 152, 154, 180, 196
Harmonis 196

I

Intonasi 196
Irama v, vi, x, xiii, 6, 17, 18, 19, 22, 23, 30, 31, 34, 43, 91, 112, 113, 117, 122, 134, 155, 165, 196

K

Ketukan 149, 160, 196
Kinestetik 196
Komposisi 196, 200
Kreativitas xiv, 4, 76, 82, 85, 89, 90, 95, 98, 99, 140, 194, 196, 200

L

Lagu x, xi, xii, 28, 31, 82, 84, 88, 124, 125, 160, 161, 169, 170, 180, 194, 195, 196, 200

M

Melodi 91, 112, 113, 152, 153, 154, 155, 165, 171, 179, 180, 181, 182, 185, 186, 188, 189, 196
Melodis 106, 112, 113, 196
Metronom xi, 126, 196

N

Nada v, vi, x, xiii, 6, 9, 17, 18, 19, 22, 23, 27, 28, 29, 30, 33, 40, 43, 52, 91, 134, 145, 152, 153, 154, 155, 165, 171, 178, 179, 180, 181, 182, 185, 186, 188, 189, 194, 196

Notasi 196

O

Oktaf x, 18, 27, 28, 33, 196
Orkestra xii, 155, 196

P

Paduan suara 154, 196
Perkusi xii, xiv, 152, 160, 164, 165, 196
Picth 196

R

Ritme xiv, 149, 170, 196

Ritmik 196

Ritmis 106, 112, 113, 196

S

Solmisasi 196

Solo 153, 176, 179, 196, 200, 201

Sopran 196

T

Tempo 113, 122, 123, 126, 149, 196

Tenor 194, 196

Profil Penulis

Nama Lengkap : DJ Dimas Phetorant
Email : dimasp@ikj.ac.id
Instansi : Institut Kesenian Jakarta
Alamat Instansi : Jl. Cikini Raya 73
Bidang Keahlian : Seni Musik, Manajemen/Teknologi Pendidikan



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Wakil Dekan III FSP-IKJ 2020 – Sekarang;
2. Pemimpin Redaksi Jurnal Beranda 2020 – Sekarang;
3. Auditor Mutu Internal IKJ;
4. Sekretaris Prodi Seni Musik FSP-IKJ 2019 – 2020;
5. Instruktur Gitar Elektrik/Klasik Purwacaraka Musik Studio 2007 – 2015.

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S3 Universitas Pakuan;
2. S2 Universitas Negeri Jakarta;
3. S1 Institut Kesenian Jakarta.

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. 2024 - Pedagogi Musik melalui *Eurhythmics* dan Bahasa Ibu;
2. 2024 -Future Jakarta: *Artificial Intelligence* dan Kebijakan Inovatif untuk Kota Pintar. *Book Chapter* Jilid 2;
3. 2024 - Paradigma Kinerja Tenaga Pendidik;
4. 2022 - Buku Panduan Guru Seni Musik SMA/MA Kelas XII;
5. 2022 - Manajemen Strategik Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan;
6. 2018 - Psikologi dan Musik.

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Desain Interior Berbasis Kearifan Lokal dan Prinsip Berkelanjutan: Studi Kasus Rumah Tapak Jabatan Menteri KIPP IKN (BIMA, Kemdiktisaintek), 2025;
2. Ekspresi Bermain Video Gim dengan Musik Latar *Kena Bridge of Spirits*, 2025;
3. Instrumen Angklung untuk Tuna Netra (BIMA, Kemdiktisaintek), 2023;
4. Alat Musik Paralon SATB (BIMA Kemdiktisaintek), 2022;
5. Metode *Uploading* Sebagai Sarana Pertunjukan Musik Online: Studi Kasus *Duo Gitar Dumotsiny*.

Informasi Lain:

Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=2azU7MsAAAAJ&hl=id>
SINTA ID: 6696798



Profil Penulis



Nama Lengkap : Dede Kurniawan
Email : pakdewan19@gmail.com
Instansi : SDN Menteng Atas 14
Alamat Instansi : Jl. Minangkabau Dalam Kec. Setiabudi
Bidang Keahlian : Pendidikan Dasar

Riwayat Pekerjaan/Profesi:

1. SDN Menteng Atas 19 Jakarta (2006 - 2014)
2. SDN Petukangan Utara 08 Jakarta (2014 - 2019)
3. SDN Menteng Atas 14 Jakarta (2019 - sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta (2017)

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV Tahun 2023
2. Smart Book Pendidikan Pancasila Kelas 6 SD/MI Tahun 2024

Informasi Lain dari Penulis/Penelaah/Illustrator/Editor (tidak wajib):

1. Pencipta lagu 'Indonesia Bisa' dan 'Pelajar Pancasila' dalam Buku Siswa Pendidikan Pancasila Kelas IV SD/MI Pusat Perbukuan 2023.
2. Pencipta lagu 'Aku Kamu' dalam Buku Guru Seni Musik Kelas III SD/MI Pusat Perbukuan 2025. dan lagu-lagu pembelajaran lainnya pada media sosial pribadi.

Profil Penelaah



Nama Lengkap : Dr. Heni Kusumawati, M.Pd.
Email : heni_kusumawati@uny.ac.id
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi : Jl. Colombo no 1 Karangmalang, Yogyakarta
(55281)
Bidang Keahlian : Penciptaan Seni (Musik)

Riwayat Pekerjaan/Profesi:

1. Dosen tetap sejak 1992 sampe sekarang
2. Kepala Departemen Pendidikan Seni Musik 2024 sampai sekarang
3. Pencipta Lagu kategori Lagu Anak, Mars, dan Himne
4. Music Aranger
5. Penelaah/Reviewer/Penilai Buku Musik SD dan SMK
6. Penulis buku music
7. Juri berbagai jenis lomba music (Band, Solo Vocal, Cipta Lagu dll) tingkat nasional

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1. Teori dan Komposisi Musik ISI Yogyakarta (Lulus 1991)
2. S2. Pendidikan Luar Sekolah Pascasarjana UNY (Lulus 2006)
3. S3. Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, UGM (Lulus 2019)

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. Komposisi Musik (Buku ajar 2017 Revisi)
2. Musik Ilustrasi (buku ajar 2007)
3. Orkestrasi (Buku ajar 2009)
4. Solfegio Dasar (Buku ajar 2010)
5. Solfegio Dasar Lanjut (Buku ajar 2012)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit :

1. Indikator Ideal Pendidikan Vokasional Bidang Musik Abad XXI di Indonesia (2024)
2. Integrated Learning Strategy in Arts and Culture Learning (2023)
3. Ciri-ciri Musikal Lagu Anak Karya AT. Mahmud (2019)
4. Kreativitas dalam Pembuatan Aransemen Musik Sekolah (2016)
5. Pendidikan Karakter Melalui lagu Anak (2013)

Informasi Lain dari Penulis/Penelaah/Illustrator/Editor (tidak wajib):

Google scholar Heni Kusumawati:

<https://scholar.google.co.id/citations?user=nqNb-CUAAAAJ&hl=id>



Profil Penelaah

Nama Lengkap : Jubing Kristianto, S.Sos
Email : jubingkristianto@gmail.com
Instansi : Musisi
Alamat Instansi : -
Bidang Keahlian : Musik



Riwayat Pekerjaan/Profesi:

1. Jurnalis Mingguan Berita Wanita NOVA (1990 – 2023)
2. Gitaris, penata musik, komposer, juri berbagai lomba bidang musik nasional/internasional (2003 - sekarang)
3. Artist-endorsee untuk instrumen gitar klasik di Yamaha Musik Indonesia (2009 – sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1 Departemen Kriminologi FISIP UI (1985-1992)
2. Kursus Gitar Klasik Yamaha (1981 – 1985) – Sertifikat Penguji Yamaha dan Grade 8 ABRSM

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. Gitarpedia: Buku Pintar Gitaris (Gramedia Pustaka Utama, 2007)
2. Membongkar Rahasia Chord Gitar (Gramedia Pustaka Utama, 2009)

Judul Album Rekaman Musik - Solo/Kolaborasi

1. Gadis Kecil (2005)
2. Becak Fantasy (2007)
3. Hujan Fantasy (2008)
4. Delman Fantasy (2009)
5. Nyanyian Laut (2010)
6. Kaki Langit (2011)
7. Pagi Putih (2016)
8. Kasmaran (2018)
9. Reda Gaudiamo (2022)

Profil Ilustrator

Nama Lengkap : Reddy Fajar Ciptoadi, S.Pd.
Email : ciptoadiku@gmail.com
Instansi : SMP Negeri 54
Alamat Instansi : SMP Negeri 54 Surabaya Jl. Kyai Tambak Deres No.
293, Bulak, Kec. Bulak, Surabaya, Jawa Timur.
Bidang Keahlian : Ilustrasi



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Art and Music Teacher di SD Surabaya Montessori School (2013–2023)
2. Guru SMP Negeri 54 Surabaya (2023–sekarang)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. S1 Pendidikan Ekonomi Tata Niaga Universitas Negeri Surabaya tahun 2006.
2. S1 PGSD Universitas Terbuka tahun 2023.

Karya Buku dan Ilustrasi (10 Tahun Terakhir)

1. Ilustrator Berbahasa Mandarin, Inggris dan Indonesia Tanpa Hafal buku 1 dan 2 tahun 2015. Penerbit PT Pustaka Internasional.
2. Ilustrator Buku Bintang Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD kelas 1, 2, 3, 4, 5 dan 6 Tahun 2020. Penerbit CV Bintang Sarana Media.
3. Ilustrator Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SD Kelas II Tahun 2021. Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
4. Ilustrator Buku Matematika untuk SD/MI Kelas III Tahun 2022. Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
5. Ilustrator Buku Pendidikan Pancasila SD Kelas I Tahun 2023. Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
6. Ilustrator Buku Panduan Guru Seni Musik Tahun 2024. Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
7. Ilustrator Bahasa Inggris: English for Nusantara Kids untuk SD/MI Kelas IV Tahun 2024. Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Profil Editor

Nama Lengkap : Rudi Norman Permana
Email : pekerjabuku82@gmail.com
Bidang Keahlian : Penyuntingan Naskah



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Editor Lepas Pusat Perbukuan Kemendikdasmen (2021–sekarang)
2. Editor Penerbit B Media (2015–2021)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S-1 Pendidikan Biologi FPMIPA UPI (2000–2004)

Judul Buku yang Pernah Disunting dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Agribisnis dan Perbenihan Tanaman untuk SMK/MAK Kelas XI–XII, 2024
2. Panduan Guru Agribisnis dan Perbenihan Tanaman untuk SMK/MAK Kelas XI–XII, 2024
3. Panduan Guru Seni Musik untuk SD/MI Kelas I (Edisi Revisi), 2023
4. Panduan Guru Seni Musik untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi), 2023
5. Panduan Guru Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni untuk Satuan PAUD, 2023
6. Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1, 2022
7. Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual untuk SMK/MAK Kelas X Semester 2, 2022
8. Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual untuk SMK/MAK Kelas X, 2022
9. Geografi untuk SMA/MA Kelas XII, 2022
10. Buku Panduan Guru Geografi untuk SMA/MA Kelas XII, 2022
11. Buku Panduan Guru Pendidikan Khusus bagi Peserta Didik Disabilitas Rungu disertai Hambatan Intelektual, 2022

Profil Editor

Nama Lengkap : Sofia Nida Khoerunnisa
Email : khoerunnisasofia@gmail.com
Instansi : Pusat Perbukuan, Kemendikdasmen
Bidang Keahlian : Penyuntingan Naskah



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. 2022–sekarang : Pusat Perbukuan, Kemendikdasmen

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1 Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi (2019)
2. S2 Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi (2021)

Judul Buku dan Tahun Terbit

1. Hitungannya Nala: Mencari Jadwal Runa, Kemendikbudristek, 2024

Judul Penelitian dan Tahun Terbit:

1. *Analisis Kemampuan Penalaran Induktif Matematik Peserta Didik Ditinjau dari Gaya Belajar Silver-Hanson*, Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME), 2020.
2. *The Student Achievement assisted Edmodo: An Alternative to Online Learning in Pandemic Era*, Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 2020.
3. *Pengembangan Digibook Trigonometri Berbasis Flip PDF untuk Mengeksplor Kemampuan Koneksi Matematis*, Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 2021.

Profil Editor Visual

Nama Lengkap : Siti Wardiyah, S.Pd
Email : dunkisabri@gmail.com
Instansi : SMP Islam Al Azhar 1
Alamat Instansi : Jl. Sisingamangaraja, RT.2/Rw.1 Selong,
Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, 12110
Bidang Keahlian : Guru dan praktisi seni rupa, ilustrasi dan desain.



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Guru Seni Budaya SMP Islam Al Azhar 1, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan.
2. Owner & Creative Designer Lucky Dunki Clothing.
3. Ilustrator dan Creative Designer di Happy2 Strategic Communication.
4. Ilustrator freelance.

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Ilustrator Raksasa Berketombe, BIP 2015.
2. Ilustrator Kumpulan Dongeng Pembentuk Karakter Kesatria, Tiga Serangkai 2016.
3. Ilustrator Zashi pun Terus Belajar, Tiga Ananda 2016.
4. Ilustrator Aku Sayang Allah (series Books), Alif Republika 2017.
5. Ilustrator Sashi Hatsyi (series Books), Tiga Serangkai 2018.
6. Ilustrator Perangkat Lunak dan Internet Keterampilan pilihan Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas IX SMPLB Kemdikbudristek 2020.
7. Ilustrator Buku Bahasa Indonesia SD Kelas II, Pusat Perbukuan Kemdikbudristek 2021.
8. Tim Evaluasi Desain dan Ilustrasi Buku Teks Utama Pusat Perbukuan Kemdikbudristek Tahun 2021-2022.
9. Editor Visual Buku Pendidikan Pancasila SD/MI Kelas I, II, III Perbukuan Kemdikbudristek 2023.
10. Editor Visual Buku Non Teks Jenjang D & E, Pusat Perbukuan Kemdikbudristek 2023.

Karya Pameran dan Workshop Tahun Pelaksanaan (10 Tahun Terakhir):

1. Pameran Portis Tertia Mundi, Galeri Seni Popo Iskandar, Bandung 2016.
2. Pameran "Pandora, Sex, Woman and the City", Galeri Bentara Budaya Jakarta 2016.
3. Narasi Mitos dan Legenda dalam Ekspresi Batik Tamarin, Museum Basuki Abdullah, 2018.
4. Pameran seni rupa "The Power of Silence", Gallery Equilibrium, Bandung 2017.
5. Pameran & Workshop Nasional Lukisan Batik Tamarind Ibu Bumi dan Pahlawan perempuan Indonesia The Energy Building, Jakarta 2017.
6. Pameran Nasional, "Sang Subjek", Bentara Budaya Bali, 2018.
7. Pameran & Workshop Batik Day Fest, Podomoro University di Neo Soho Mall, 2019.
8. Pameran "The Myth Story of Nusantara With Gutta Tamarind Batik" Bandung Connex, 2020.

Informasi Lain dari Penulis/Penelaah/Illustrator/Editor (tidak wajib):

(Dapat mencantumkan Alamat Google Scholar)

<https://www.behance.net/dunkisabri>

<https://www.linkedin.com/in/siti-wardiyah-sabri-15589542/>



Profil Desainer

Nama Lengkap : Dono Merdiko
Email : donoem.info@gmail.com
Instansi : Praktisi Perbukuan
Alamat Instansi : Jl. Akmaliah No. 24, 13730
Bidang Keahlian : Desain Buku



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Penata Letak Buku Kurikulum Merdeka Kemendikdasmen (2024–sekarang)
2. Penata Letak Buku Kurikulum Merdeka Kemendikbudristek (2020–2024)
3. Penata Letak Buku Tematik Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud (2014–2019)
4. Penata Letak Mizan Group (2013–2021)
5. Penata Letak Penerbit Kasyaf (2005–2021)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

Bina Sarana Informatika, Manajemen Informatika, 2002

Buku yang Pernah dibuat Ilustrasi/desain (10 tahun terakhir):

6. Matematika Tingkat Lanjut Kelas XI Edisi Revisi, Pusat Perbukuan (2024)
7. Buku Panduan Guru Matematika Tingkat Lanjut Kelas XI Edisi Revisi, Pusat Perbukuan (2024)
8. Bahasa Inggris *English for Nusantara Kids* Kelas III Pusat Perbukuan (2024)
9. Buku Panduan Guru Bahasa Inggris *English for Nusantara Kids* Kelas III, Pusat Perbukuan (2024)
10. Matematika untuk SD/MI Kelas II, Pusat Perbukuan (2023)
11. Buku Panduan Guru Matematika untuk SD/MI Kelas II, Pusat Perbukuan (2023)
12. Dasar-Dasar Teknik Kimia Industri untuk SMK/MAK Kelas X Pusat Perbukuan (2023)
13. Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Teknik Kimia Industri untuk SMK/MAK Kelas X Pusat Perbukuan (2023)
14. Matematika untuk SD/MI Kelas I, Pusat Perbukuan (2022)
15. Buku Panduan Guru Matematika untuk SD/MI Kelas I, Pusat Perbukuan (2022)
16. Matematika Tingkat Lanjut Kelas XI, Pusat Perbukuan (2021)
17. Buku Panduan Guru Matematika Tingkat Lanjut Kelas XI, Pusat Perbukuan (2021)
18. Buku Panduan Guru Pengembangan Pembelajaran untuk Satuan PAUD, Pusat Perbukuan (2021)
19. Buku Seri Tematik, Pusat Kurikulum dan Perbukuan (2014–2019)