

MODUL PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN



Kelompok
Kompetensi

SENI BUDAYA SENI MUSIK SMA
TERINTEGRASI PENGUATAN
PENDIDIKAN KARAKTER



PEDAGOGI

PENDEKATAN, STRATEGI, METODE,
TEKNIK, DAN MODEL PEMBELAJARAN

PROFESIONAL

TEKNIK DASAR BERMAIN KIBOR



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
2018

PEDAGOGI : Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, dan Model Pembelajaran

1. Penulis : Dra. Siti Ainun Jariyah, M.Pd.
2. Editor Substansi : Bambang Setyacipta, S.E., M.Pd.
3. Editor Bahasa : Is Yuli Gunawan, M.Pd.
4. Reviewer : Dra. Sumiyarsih, M.Pd.
Dra. Ceravina Susanti, SST, M.Eng
5. Perevisi : -

PROFESIONAL : Teknik Dasar Bermain Kibod

1. Penulis : Drs. Kari Hartaya, M.Sn.
2. Editor Substansi : Drs. Dhanang Guritno, M.Sn.
3. Editor Bahasa : Cahya Yuana, S.Sos., M.Pd.
4. Reviewer : Drs. Heri Yonathan S., M.Sn.
5. Perevisi : Drs. Kari Hartaya, M.Sn.

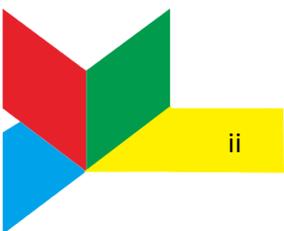
Desain Grafis dan Ilustrasi:
Tim Desain Grafis

Copyright © 2018

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengcopy sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.





SAMBUTAN

Peran guru profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar siswa. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik, sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan berkarakter prima. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan merupakan upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan dalam upaya peningkatan kompetensi guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui Uji Kompetensi Guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Peta profil hasil UKG menunjukkan kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan pedagogik dan profesional. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG sejak tahun 2016 dan akan dilanjutkan pada tahun 2018 ini dengan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru dilaksanakan melalui tiga moda, yaitu: 1) Moda Tatap Muka, 2) Moda Daring Murni (*online*), dan 3) Moda Daring Kombinasi (kombinasi antara tatap muka dengan daring).



Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK), Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK) dan Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Kepala Sekolah (LP2KS) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru moda tatap muka dan moda daring untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan ini untuk mewujudkan Guru Mulia Karena Karya.

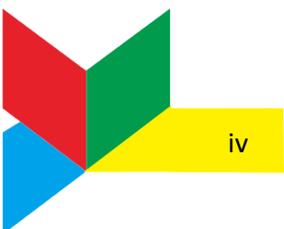
Jakarta, Juni 2018

Plt. Direktur Jenderal Guru
dan Tenaga Kependidikan,



Hamid Muhammad, M.Sc., Ph.D.

NIP. 195902191986101001.





KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas selesainya Modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) bagi Guru jenjang Sekolah Menengah Atas mata pelajaran Seni Budaya. Modul ini merupakan dokumen wajib untuk pelaksanaan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru merupakan tindak lanjut dari hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) 2015 dan bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

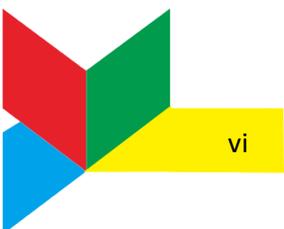
Sebagai salah satu upaya untuk mendukung keberhasilan program diklat, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) pada tahun 2018 melaksanakan review, revisi, dan pengembangan modul pasca-UKG 2015. Modul hasil review dan revisi ini berisi materi pedagogi dan profesional yang telah terintegrasi dengan muatan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan Penilaian Berbasis Kelas yang akan dipelajari oleh peserta Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan.

Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru jenjang Sekolah Menengah Atas ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi peserta diklat PKB untuk dapat meningkatkan kompetensi pedagogi dan profesional terkait dengan tugas pokok dan fungsinya sebagai guru mata pelajaran Seni Budaya. Peserta diklat diharapkan dapat selalu menambah pengetahuan dan keterampilannya dari berbagai sumber atau referensi lainnya.

Kami menyadari bahwa modul ini masih memiliki kekurangan. Masukan, saran, dan kritik yang konstruktif dari pembaca sangat diharapkan untuk penyempurnaan modul ini di masa mendatang. Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya modul ini. Semoga Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan ini dapat meningkatkan kompetensi guru demi kemajuan dan peningkatan prestasi pendidikan anak didik kita.

Yogyakarta, Juni 2018
Kepala PPPPTK Seni dan
Budaya,

Drs. M. Muhadjir, M.A.
NIP 195905241987031001





DAFTAR ISI

SAMBUTAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	1
C. Peta Kompetensi	2
D. Ruang Lingkup.....	2
E. Cara Penggunaan Modul	3
KEGIATAN PEMBELAJARAN 1 PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, TEKNIK, DAN MODEL PEMBELAJARAN	11
A. Tujuan.....	11
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi	11
C. Uraian Materi	12
1. Pendekatan Pembelajaran	12
2. Strategi Pembelajaran	14
3. Metode Pembelajaran.....	15
4. Teknik dalam Pembelajaran	15
5. Model Pembelajaran.....	16
D. Aktivitas Pembelajaran	36
E. Latihan/Kasus/Tugas	38
F. Rangkuman	38
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	39
H. Pembahasan Latihan/Tugas/Kasus	40
KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 MENGENAL KEYBOARD.....	43
A. Tujuan.....	43
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi	43
C. Uraian Materi	43

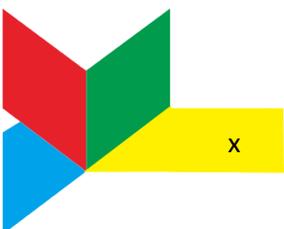




1. Sejarah <i>keyboard</i>	43
2. Jenis <i>keyboard</i>	52
3. Jenis teknik permainan <i>keyboard</i> tunggal	53
4. Penggunaan Disket/ Flashdisk.....	54
5. Pengiring	54
D. Aktivitas Pembelajaran.....	55
E. Latihan/Kasus/Tugas	56
F. Rangkuman	57
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	57
H. Pembahasan Latihan/Tugas/Kasus.....	58
KEGIATAN PEMBELAJARAN 3 TEKNIK PENJARIAN PADA KEYBOARD.....	59
A. Tujuan.....	59
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	59
C. Uraian Materi	59
1. Tangga nada	66
2. Arpeggio	102
3. Teknik Penjarian.....	107
D. Aktifitas Pembelajaran	139
E. Latihan/Kasus/Tugas	140
F. Rangkuman	141
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	142
H. Kunci Jawaban	142
KEGIATAN PEMBELAJARAN 4 MENGIRINGI DENGAN KEYBOARD	143
A. Tujuan.....	143
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	143
C. Uraian Materi	143
1. Irama sebagai iringan (<i>Rhythm Box</i>).....	143
2. Beat.....	177
3. Penentuan nada dasar	195
D. Aktifitas Pembelajaran	211
E. Latihan/Kasus/Tugas	212
F. Rangkuman	213



G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	213
H. Kunci Jawaban	214
PENUTUP	215
GLOSARIUM.....	225
DAFTAR PUSTAKA.....	227





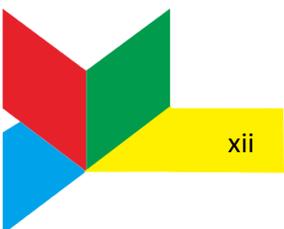
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Model Pembelajaran Tatap Muka	3
Gambar 2. Alur Pembelajaran Tatap Muka Penuh.....	4
Gambar 3. Alur Pembelajaran Tatap Muka model In-On-In	6
Gambar 4. Unsur-unsur Pembelajaran	21
Gambar 5. Contoh Tahapan Pembelajaran.....	23
Gambar 6. Suasana peserta diklat pada <i>Cooperative Learning</i>	27
Gambar 7. Electone.....	47
Gambar 8. Grand Piano.....	48
Gambar 9. Upright Piano	48
Gambar 10. <i>Keyboard</i>	48
Gambar 11. Harmonium	49
Gambar 11. Kode penjarian.....	107
Gambar 12. Wilayah permainan <i>keyboard</i> tunggal	107
Gambar 13. Posisi tuts pada notasi yang dimainkan jari tangan kanan.....	108
Gambar 14. Penjarian akor C mayor.....	109
Gambar 15. Penjarian akor G mayor	111
Gambar 16. Penjarian akor D mayor.....	112
Gambar 17. Penjarian akor A mayor.....	114
Gambar 18. Penjarian akor E mayor.....	116
Gambar 19. Penjarian akor F mayor	118
Gambar 20. Penjarian akor Bes mayor	119
Gambar 21. Penjarian akor Es mayor	121
Gambar 22. Penjarian akor As mayor	123
Gambar 23. Penjarian akor A minor.....	125
Gambar 24. Penjarian akor E minor.....	126
Gambar 25. Penjarian akor B minor.....	127
Gambar 26. Penjarian akor Fis mayor	129





Gambar 27. Penjarian akor Cis minor	131
Gambar 28. Penjarian akor D minor.....	133
Gambar 29. Penjarian akor G minor	134
Gambar 30. Penjarian akor C minor.....	136
Gambar 31. Penjarian akor F minor	138
Gambar 32. Wilayah Suara Manusia	195

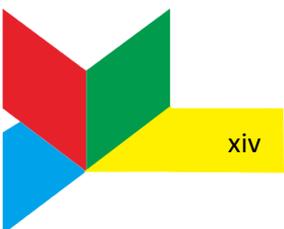




DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Lembar Kerja Modul 9







PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru Seni Budaya Seni Musik SMA Kelompok Kompetensi C ini berisi kompetensi pedagogi mengenai pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran dan kompetensi profesional tentang mengiringi dengan keyboard.

Tugas pokok dan fungsi (tupoksi) seorang guru Seni Budaya, khususnya Seni Musik, adalah mengajar musik kepada para anak didiknya. Salah satu hal yang paling efektif dan efisien memberikan pembelajaran musik kepada anak didik secara klasikal adalah dengan bernyanyi. Kegiatan bernyanyi diikuti seluruh siswa yang ada di kelas. Oleh karenanya kompetensi mengiringi (menggunakan instrument keyboard) sangat dibutuhkan bagi guru agar dapat membantu guru dalam meraih tujuan pembelajaran.

Keberadaan guru memainkan keyboard sebagai pengiring di dalam kelas sungguh merupakan pengalaman yang menarik bagi para siswa. Musik yang dalam hal ini berupa ritme dan nada yang dihasilkan dari keyboard betul-betul hadir pada pembelajaran tersebut, berperan banyak membantu apresiasi siswa kepada karya yang indah dengan memperhatikan aspek kejujuran, kedisiplinan, dan kerjasama.

B. Tujuan

Setelah mempelajari dengan seksama modul Kelompok Kompetensi C ini, Anda diharapkan dapat menguasai kompetensi pedagogi dalam bidang pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran, dan kompetensi profesional dalam bidang mengiringi dengan keyboard dengan memperhatikan aspek kejujuran, kedisiplinan dan kerjasama.



C. Peta Kompetensi

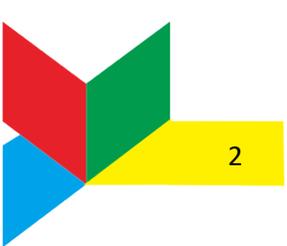
Modul ini disusun untuk meningkatkan kompetensi pedagogi dan profesional Anda seperti tersaji dalam peta di bawah ini.



D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup modul kelompok kompetensi C ini berisi kegiatan pembelajaran yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Mengaplikasikan pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang meliputi pemahaman dan penerapan mengenai:
 - a. Pendekatan pembelajaran.
 - b. Strategi pembelajaran.
 - c. Metode pembelajaran.
 - d. Teknik dalam pembelajaran.
 - e. Model pembelajaran.



2. Mengenal berbagai keyboard dengan dengan benar meliputi sejarah keyboard, jenis keyboard, teknik permainan keyboard tunggal, penggunaan fasilitas flashdisk/ disket, dan pengiring.
3. Mengaplikasikan teknik permainan keyboard meliputi tanggana, arpeggio, dan teknik penjarian.
4. Mendemonstrasikan permainan keyboard meliputi irama sebagai iringan, beat, dan penentuan nada dasar.

E. Cara Penggunaan Modul

Secara umum, cara penggunaan modul pada setiap Kegiatan Pembelajaran disesuaikan dengan skenario setiap penyajian mata diklat. Modul ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran guru, baik untuk moda tatap muka dengan model tatap muka penuh maupun model tatap muka In-On-In. Alur model pembelajaran secara umum dapat dilihat pada bagan dibawah.



Gambar 1. Alur Model Pembelajaran Tatap Muka

1. Deskripsi Kegiatan Diklat Tatap Muka Penuh

Kegiatan pembelajaran diklat tatap muka penuh adalah kegiatan fasilitasi peningkatan kompetensi guru melalui model tatap muka penuh yang dilaksanakan oleh unit pelaksana teknis dilingkungan ditjen. GTK maupun

lembaga diklat lainnya. Kegiatan tatap muka penuh ini dilaksanakan secara terstruktur pada suatu waktu yang di pandu oleh fasilitator.

Tatap muka penuh dilaksanakan menggunakan alur pembelajaran yang dapat dilihat pada alur dibawah.



Gambar 2. Alur Pembelajaran Tatap Muka Penuh

Kegiatan pembelajaran tatap muka pada model tatap muka penuh dapat dijelaskan sebagai berikut,

a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan fasilitator memberi kesempatan kepada peserta diklat untuk mempelajari:

- 1) latar belakang yang memuat gambaran materi
- 2) tujuan kegiatan pembelajaran setiap materi
- 3) kompetensi atau indikator yang akan dicapai melalui modul.
- 4) ruang lingkup materi kegiatan pembelajaran
- 5) langkah-langkah penggunaan modul

b. Mengkaji Materi



Pada kegiatan mengkaji materi modul kompetensi C, pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran dan mengiringi dengan keyboard, fasilitator memberi kesempatan kepada guru sebagai peserta diklat untuk mempelajari materi yang diuraikan secara singkat sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar. Guru sebagai peserta diklat dapat mempelajari materi secara individual maupun berkelompok dan dapat mengkonfirmasi permasalahan kepada fasilitator.

c. Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta diklat melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul dan dipandu oleh fasilitator. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan yang akan secara langsung berinteraksi di kelas pelatihan bersama fasilitator dan peserta lainnya, baik itu dengan menggunakan diskusi tentang materi, melaksanakan praktik, dan latihan kasus.

Lembar kerja pada pembelajaran tatap muka penuh adalah bagaimana menerapkan pemahaman materi-materi yang berada pada kajian materi.

Pada aktivitas pembelajaran materi ini juga peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mengolah data sampai pada peserta dapat membuat kesimpulan kegiatan pembelajaran.

d. Presentasi dan Konfirmasi

Pada kegiatan ini peserta melakukan presentasi hasil kegiatan sedangkan fasilitator melakukan konfirmasi terhadap materi dan dibahas bersama.

e. Refleksi

Pada bagian ini peserta diklat dan penyaji *me-review* atau melakukan refleksi materi berdasarkan seluruh kegiatan pembelajaran, kemudian didampingi oleh panitia





menginformasikan tes akhir yang akan dilakukan oleh seluruh peserta diklat yang dinyatakan layak tes akhir.

2. Deskripsi Kegiatan Diklat Tatap Muka In-On-In

Kegiatan diklat tatap muka dengan model In-On-In adalah kegiatan fasilitasi peningkatan kompetensi guru yang menggunakan tiga kegiatan utama, yaitu *In Service Learning 1* (In-1), *on the job learning* (On), dan *In Service Learning 2* (In-2). Secara umum, kegiatan pembelajaran diklat tatap muka In-On-In tergambar pada alur berikut ini.



Gambar 3. Alur Pembelajaran Tatap Muka model In-On-In

Kegiatan pembelajaran tatap muka pada model In-On-In dapat dijelaskan sebagai berikut,

a. Pendahuluan



Pada kegiatan pendahuluan disampaikan bertepatan pada saat pelaksanaan *In service learning* 1 fasilitator memberi kesempatan kepada peserta diklat untuk mempelajari:

- 1) latar belakang yang memuat gambaran materi
- 2) tujuan kegiatan pembelajaran setiap materi
- 3) kompetensi atau indikator yang akan dicapai melalui modul.
- 4) ruang lingkup materi kegiatan pembelajaran
- 5) langkah-langkah penggunaan modul

b. *In Service Learning* 1 (IN-1)

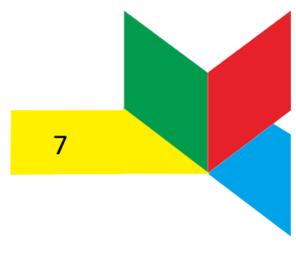
1) Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi C, pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran dan mengiringi dengan keyboard, fasilitator memberi kesempatan kepada guru sebagai peserta diklat untuk mempelajari materi yang diuraikan secara singkat sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar. Guru sebagai peserta diklat dapat mempelajari materi secara individual maupun berkelompok dan dapat mengkonfirmasi permasalahan kepada fasilitator.

2) Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul dan dipandu oleh fasilitator. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan/metode yang secara langsung berinteraksi di kelas pelatihan, baik itu dengan menggunakan metode berfikir reflektif, diskusi, *brainstorming*, simulasi, maupun studi kasus yang kesemuanya dapat melalui Lembar Kerja yang telah disusun sesuai dengan kegiatan pada IN1.

Pada aktivitas pembelajaran materi ini peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mempersiapkan rencana pembelajaran pada *on the job learning*.





c. *On the Job Learning* (ON)

1) Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi pedagogi, guru sebagai peserta diklat akan mempelajari materi yang telah diuraikan pada *in service learning* 1 (IN-1). Guru sebagai peserta diklat dapat membuka dan mempelajari kembali materi sebagai bahan dalam mengerjakan tugas-tugas yang ditagihkan kepada peserta diklat.

2) Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah maupun di kelompok kerja berbasis pada rencana yang telah disusun pada IN1 dan sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan/metode praktik, eksperimen, sosialisasi, implementasi, *peer discussion* yang secara langsung dilakukan di sekolah maupun kelompok kerja melalui tagihan berupa Lembar Kerja yang telah disusun sesuai dengan kegiatan pada ON.

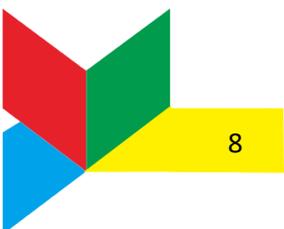
Pada aktivitas pembelajaran materi pada ON, peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mengolah data dengan melakukan pekerjaan dan menyelesaikan tagihan pada *on the job learning*.

d. *In Service Learning* 2 (IN-2)

Pada kegiatan ini peserta diklat melakukan presentasi produk-produk tagihan ON yang akan di konfirmasi oleh fasilitator dan dibahas bersama.

e. Refleksi

Pada bagian ini peserta diklat dan penyaji me-review atau melakukan refleksi materi berdasarkan seluruh kegiatan pembelajaran, kemudian didampingi oleh panitia





menginformasikan tes akhir yang akan dilakukan oleh seluruh peserta diklat yang dinyatakan layak tes akhir.

3. Lembar Kerja

Modul pengembangan keprofesian berkelanjutan kelompok kompetensi C, pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran dan mengiringi dengan keyboard, merangkum beberapa kegiatan pembelajaran yang di dalamnya terdapat aktivitas-aktivitas pembelajaran sebagai pendalaman dan penguatan pemahaman materi yang dipelajari.

Modul ini mempersiapkan lembar kerja yang nantinya akan dikerjakan oleh peserta, lembar kerja tersebut dapat terlihat pada table berikut.

Tabel 1. Daftar Lembar Kerja Modul

No	Kode LK	Nama LK	Keterangan
1.	LK 1	Pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran beserta komponennya	TM, IN-1
2.	LK 2	Mengenal Keyboard	TM, IN-1
3.	LK 3	Teknik Penjarian pada Keyboard	TM, ON-1
4.	LK 4	Mengiringi dengan Keyboard	TM, IN-1

Keterangan.

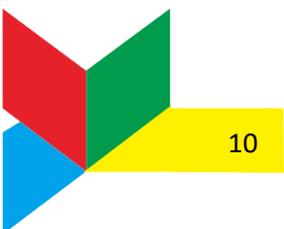
TM : Digunakan pada Tatap Muka Penuh

IN-1: Digunakan pada *In Service Learning 1*

IN-2: Digunakan pada *In Service Learning 2*

ON : Digunakan pada *On the Job Learning*







KEGIATAN PEMBELAJARAN 1

PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, TEKNIK, DAN MODEL PEMBELAJARAN

A. Tujuan

Setelah mempelajari dengan seksama materi kegiatan pembelajaran 1 baik melalui uraian yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Anda diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengemukakan secara lengkap teori dan prinsip-prinsip pembelajaran dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, menghargai sikap kerjasama serta keterbukaan terhadap kritik dan saran.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 1 ini, Anda diharapkan mampu mengaplikasikan pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. menjelaskan penerapan pendekatan pembelajaran dengan memperhatikan aspek kejujuran, kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.
2. menjelaskan penerapan strategi pembelajaran dengan memperhatikan aspek kejujuran, kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.
3. menjelaskan penerapan metode pembelajaran dengan memperhatikan aspek kejujuran, kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.
4. menerapkan teknik-teknik dalam pembelajaran dengan memperhatikan aspek kejujuran, kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.

- 
5. menerapkan model pembelajaran dengan memperhatikan aspek kejujuran, kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.

C. Uraian Materi

1. Pendekatan Pembelajaran

a. Pengertian Pendekatan Pembelajaran

Dalam Permendikbud No.103 Tahun 2014, disebutkan bahwa pendekatan pembelajaran merupakan cara pandang pendidik yang digunakan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dan tercapainya kompetensi yang ditentukan. Hal ini sejalan dengan pendapat T. Raka Joni (dalam Abimanyu, 2008) yang menyatakan bahwa pendekatan sebagai cara umum dalam memandang permasalahan atau objek kajian, sehingga berdampak ibarat seseorang menggunakan kacamata dengan warna tertentu di dalam memandang alam.

Secara umum, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered approach*).

b. Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual (CTL, *Contextual Teaching and Learning*) merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Nurhadi, 2002). Prinsip dalam CTL yaitu: (1) konstruktivisme, (2) penemuan (*inquiry*), (3) bertanya (*questioning*), (4) masyarakat belajar (*learning*



community), (5) pemodelan (*modelling*), (6) refleksi, dan (7) penilaian autentik.

Pendekatan kontekstual merupakan salah satu contoh pendekatan yang berpusat pada siswa karena pendekatan yang digunakan mendorong siswa untuk kreatif, inisiatif dalam menemukan dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

c. Pendekatan Saintifik

Dalam Kurikulum 2013, juga dikenal istilah pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengikuti kegiatan ilmiah, dengan alur urutan kegiatan atau pengalaman belajar sebagai berikut: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/ mengasosiasi, dan mengomunikasikan (Permendikbud No.103 Tahun 2014, pasal 2, ayat 8).

Pada awal pembelajaran, guru memfasilitasi dengan aktivitas di mana siswa untuk pertama kali belajar dengan mengamati, dengan menggunakan inderanya dan juga pikirannya. Bentuk aktivitas dapat berupa problem/masalah, alat peraga, kasus, contoh dan bukan contoh, dan lain sebagainya. Selanjutnya, siswa akan bertanya-tanya (baik mandiri maupun dibimbing oleh guru), mengenai apa yang belum dipahami, apa yang perlu dicari, bagaimana cara mencarinya, alternatif apa yang dapat dilakukan, bagaimana melakukannya, dan sebagainya. Siswa menerapkan alternatif cara pemecahan dengan sambil mengumpulkan informasi yang ditemui sebanyak-banyaknya dan selektif mungkin. Setelah mengumpulkan informasi dengan menerapkan strategi pemecahan atau percobaan, siswa menalar (mencari kesimpulan) atau mengasosiasikan hasilhasil hingga membentuk satu atau beberapa kesimpulan. Siswa juga difasilitasi untuk mengkomunikasikan hasilnya dengan berdiskusi atau dilaporkan, baik dengan siswa lainnya maupun dengan guru. Melihat proses pembelajaran yang terjadi, pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang berpusat





pada siswa karena selama proses pembelajaran siswa aktif melakukan kegiatan pembelajaran dan guru berperan sebagai fasilitator.

2. Strategi Pembelajaran

Berdasarkan pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran. Contohnya, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat menurunkan strategi pembelajaran *discovery* dan inkuiri serta strategi pembelajaran kooperatif. Strategi pembelajaran merupakan langkah-langkah sistematis yang digunakan pendidik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dan tercapainya kompetensi yang ditentukan (Permendikbud No.103 Tahun 2014).

Secara umum strategi pembelajaran dapat dibedakan ke dalam beberapa klasifikasi:

a. *Expository-discovery*

Expository merupakan strategi pembelajaran yang menitik beratkan dalam menyampaikan bahan materi secara sistematis dan lengkap, dimana posisi siswa sebagai penerima. Sementara *discovery* dimaksudkan sebagai strategi yang menempatkan siswa lebih aktif dengan kegiatan menemukan dimana materi disampaikan tidak dalam bentuk final.

b. *Group-Individual*

Strategi grup mementingkan peran siswa dalam kegiatan kelompok untuk bekerja sama dan terlibat dalam aktivitas kelompok. Sementara strategi individual dimaksudkan lebih menitik beratkan pada peran individu secara mandiri dalam mencapai kemajuan belajarnya.



Ada pertimbangan-pertimbangan dalam memilih strategi pembelajaran, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Pertimbangan yang berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran
- 3) Pertimbangan sudut siswa.
- 4) Pertimbangan-pertimbangan lainnya seperti apakah strategi yang digunakan mempunyai nilai efektivitas dan efisiensi, apakah cukup menggunakan satu strategi, dll.

3. Metode Pembelajaran

Metode merupakan langkah operasional atau implementatif dari strategi pembelajaran yang dipilih dalam mencapai tujuan belajar. Ketepatan penggunaan suatu metode akan menunjukkan berfungsinya suatu strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran masih bersifat konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan “a plan of operation achieving something” sedangkan metode adalah “a way in achieving something” (Wina Sanjaya, 2010).

Berdasarkan Permendikbud No.103 Tahun 2014, metode pembelajaran merupakan cara atau teknik yang digunakan oleh pendidik untuk menangani suatu kegiatan pembelajaran yang mencakup antara lain ceramah, tanya-jawab, diskusi. Ini senada dengan pendapat Hasibuddin dan Moedijono (2002: 3) bahwa metode pembelajaran adalah alat yang dapat merupakan bagian dari perangkat alat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi pembelajaran. Beberapa metode pembelajaran antara lain: ceramah, diskusi, demonstrasi, laboratorium, tanya jawab, latihan (drill), pemecahan masalah, dan proyek.

4. Teknik dalam Pembelajaran

Metode pembelajaran selanjutnya dapat dijabarkan ke dalam teknik pembelajaran. Teknik pembelajaran menurut T. Raka Joni (dalam





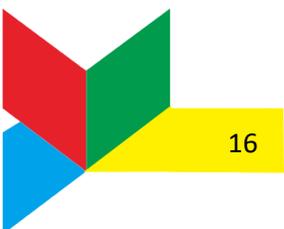
Abimanyu, 2008) menunjuk kepada ragam khas penerapan sesuatu metode dengan latar tertentu, seperti kemampuan dan kebiasaan guru, ketersediaan peralatan, kesiapan siswa dan sebagainya. Sementara Sanjaya (2010) mengartikan teknik pembelajaran sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalnya metode ceramah dengan menggunakan teknik bertanya.

Dalam melaksanakan suatu teknik pembelajaran, terdapat banyak gaya yang sifatnya individual. Gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual disebut taktik (Sanjaya, 2010). Misalkan, terdapat dua orang sama-sama menggunakan metode ceramah, tetapi mungkin akan sangat berbeda dalam taktik yang digunakannya, dalam penyajiannya, yang satu cenderung banyak berkeliling kelas dan diselingi dengan humor, sementara yang satunya lagi dominan di depan kelas menggunakan presentasi berbantuan komputer dan kurang memiliki sense of humor.

5. Model Pembelajaran

Pengertian atau definisi model pembelajaran banyak dikemukakan para ahli di bidang pendidikan. Seperti: Udin Winataputra (1994:34) menjelaskan bahwa model pembelajaran sebagai berikut model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para penatar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar.

Model pembelajaran dapat dikembangkan oleh guru atau pelaksana pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar yang pada prinsipnya bertujuan untuk menciptakan situasi belajar mengajar yang efektif, efisien, menyenangkan, bermakna, dan lebih banyak mengaktifkan peserta didik. Dalam pengembangan model pembelajaran yang mendapat penekanan adalah terutama dalam strategi dan metode



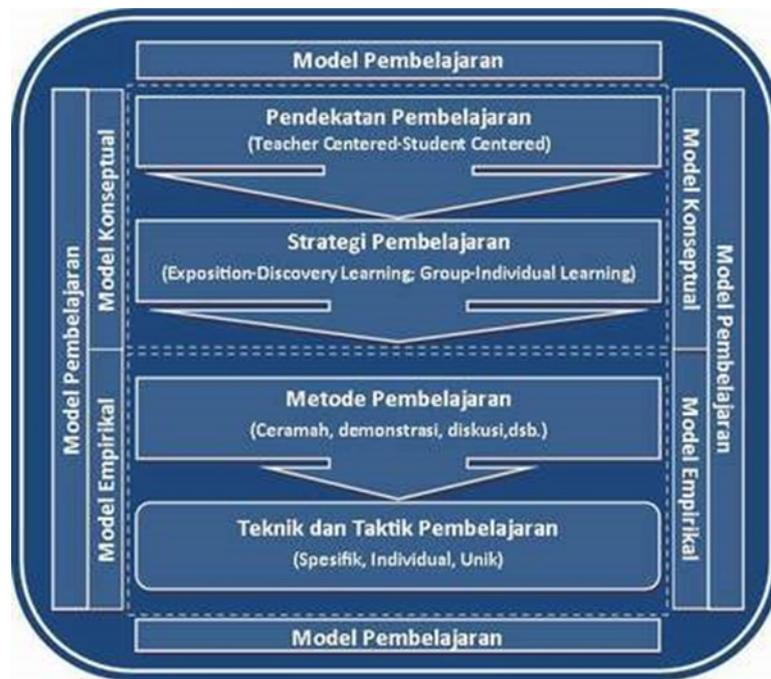


pembelajaran. Untuk masa sekarang ini, perlu juga dikembangkan sistem penilaian yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dapat mengembangkan model pembelajaran sendiri dengan tujuan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, dan lebih banyak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Berkenaan dengan model pembelajaran, Bruce Joyce dan Marsha Weil (Dedi Supriawan dan A. Benyamin Surasega, 1990) menyebutkan 4 (empat) kelompok model pembelajaran, yaitu: (a) model interaksi sosial; (b) model pengolahan informasi; (c) model personal-humanistik; dan (d) model modifikasi tingkah laku. Kendati demikian, seringkali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran.

Untuk lebih jelasnya, posisi hierarkis dari masing-masing istilah tersebut dapat divisualisasikan sebagai berikut:





Di luar istilah-istilah tersebut, dalam proses pembelajaran dikenal juga istilah desain pembelajaran. Jika strategi pembelajaran lebih berkenaan dengan pola umum dan prosedur umum aktivitas pembelajaran, sedangkan desain pembelajaran lebih menunjuk pada cara-cara merencanakan suatu sistem lingkungan belajar tertentu setelah ditetapkan strategi pembelajaran tertentu. Jika dianalogikan dengan pembuatan rumah, strategi yang digunakan dalam pembicara adalah tentang berbagai kemungkinan tipe atau jenis rumah yang hendak dibangun (rumah joglo, rumah gadang, rumah modern, dan sebagainya), yang masing-masing akan menampilkan kesan dan pesan yang berbeda dan unik. Sedangkan desain adalah menetapkan cetak biru (*blue print*) rumah yang akan dibangun beserta bahan-bahan yang diperlukan, urutan-urutan langkah konstruksinya, dan kriteria penyelesaiannya, setelah ditetapkan tipe rumah yang akan dibangun.

Berdasarkan uraian di atas, untuk dapat melaksanakan tugasnya secara profesional, seorang guru dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan. Mencermati



upaya reformasi pembelajaran yang sedang dikembangkan di Indonesia, para guru saat ini banyak ditawarkan dengan aneka model pembelajaran, yang kadang-kadang untuk kepentingan penelitian (penelitian akademik maupun penelitian tindakan) sangat sulit menemukan sumber-sumber literturnya. Namun, jika para guru telah memahami konsep atau teori dasar pembelajaran yang merujuk pada proses (beserta konsep dan teori) pembelajaran sebagaimana dikemukakan di atas, maka guru pun dapat secara kreatif mencoba dan mengembangkan model pembelajaran sendiri, sesuai dengan kondisinya nyata di tempat kerja masing-masing, sehingga akan muncul model-model pembelajaran versi guru yang bersangkutan, yang tentunya akan semakin memperkaya khazanah model pembelajaran yang telah ada.

Pengertian lain mengenai model pembelajaran dikemukakan oleh Syaiful Sagala (2005:23) sebagai berikut: model pembelajaran adalah kerangka konseptual yangmelukiskanprosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajarpeserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagaipedoman bagi perancang pembelajaran dan penatar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Secara luas, Joyce dan Weil (2000:13) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, rancangan unit pembelajaran, perlengkapan belajar, buku buku pelajaran, program multimedia, dan bantuan belajar melalui program komputer. Hakikat mengajar menurut Joyce dan Weil adalah membantu pebelajar (peserta didik) memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir, dan belajar bagaimana cara belajar. Lebih lanjut Joyce dan Weil menyatakan bahwa selain memperhatikan rasional teoretik, tujuan, dan hasil yang ingin dicapai, model pembelajaran memiliki lima unsur dasar yaitu:

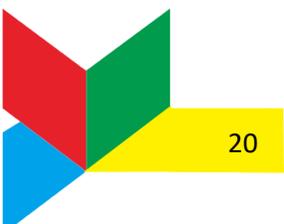


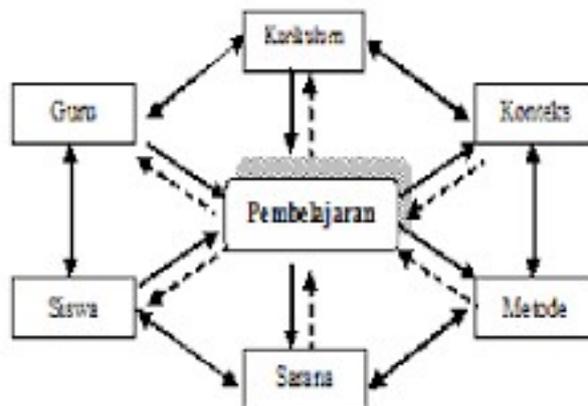


- a. *Syntax*, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran,
- b. *Social system*, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran,
- c. *Principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon peserta pelatihan,
- d. *Support sistem*, segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran,
- e. *Instructional dan nurturant effects*, hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang disasar (*nurturant effects*).

Model pembelajaran merupakan suatu rencana mengajar yang memperhatikan pola pembelajaran tertentu, seperti pendapat Briggs yang menjelaskan model adalah seperangkat prosedur dan berurutan untuk mewujudkan suatu proses. Dengan demikian pengertian model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta diklat, maupun peserta diklat dengan peserta diklat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran sehingga menunjukkan adanya perolehan, penguasaan, hasil, proses atau fungsi. Abdulhak memaknai pembelajaran lebih singkat yaitu sebagai penciptaan kondisi untuk terjadinya belajar pada diri peserta belajar.





Gambar 4. Unsur-unsur Pembelajaran
 Sumber: sitataqwa.blogspot.com

Mac Donal (1965) dalam Nana Syaodih Sukmadinata mengemukakan: Sistem persekolahan terbentuk atas empat subsistem, yaitu mengajar, belajar, pembelajaran, dan kurikulum. Mengajar (*teaching*) merupakan kegiatan profesional yang diberikan oleh guru. Belajar (*learning*) merupakan kegiatan atau upaya yang dilakukan oleh peserta didik sebagai respon terhadap kegiatan belajar mengajar yang diberikan oleh guru. Keseluruhan pertautan yang memungkinkan dan berkenaan dengan interaksi belajar mengajar disebut pembelajaran (*instruction*). Kurikulum (*curriculum*) adalah suatu rencana yang memberi pedoman atau pegangan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran mengandung berbagai komponen seperti peserta didik, guru, sarana dan kurikulum. Kurikulum sebagai komponen pembelajaran terdiri dari tujuan, materi, proses dan penilaian. Berpedoman pada kurikulum guru memberikan perlakuan profesional sehingga tercipta interaksi dalam pembelajaran. Perlakuan guru untuk mempertautkan kegiatan mengajar dengan kegiatan belajar dengan acuan kurikulum itulah yang dikenal dengan pembelajaran atau dengan istilah lain adalah kegiatan belajar mengajar.

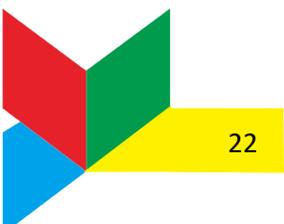
Makna pembelajaran di atas tidak saja akan menghasilkan peserta didik yang mampu menyerap berbagai pengetahuan, tetapi lebih jauh



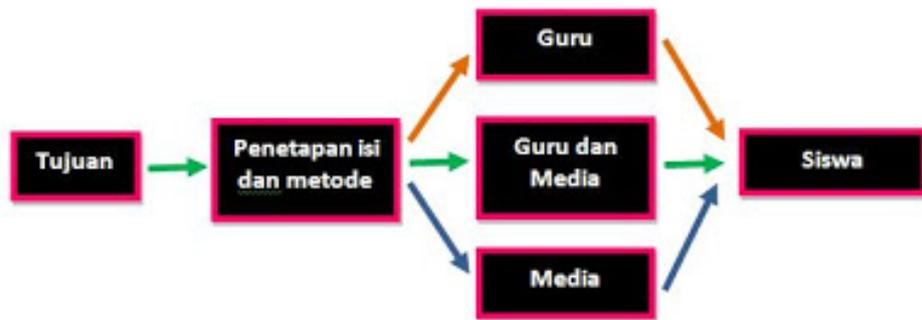
dari itu, seperti yang dikemukakan oleh Soedijarto bahwa suatu proses pembelajaran seharusnya memungkinkan peserta didik untuk mengetahui (*teaming ro know*), belajar untuk melakukan (*learning to do*), belajar untuk mandiri (*teaming to be*), dan belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*).

Hasil pembelajaran dapat mewujudkan peserta diklat yang mampu membelajarkan dirinya; mendapatkan sejumlah pengetahuan; mampu mengembangkannya dalam bentuk yang lebih luas serta dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Peranan guru dalam pembelajaran bukan hanya penyampai ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan sertaperencana kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar peserta diklat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara profesional. Sebab tugas guru seperti menurut Ali adalah mengantarkan peserta diklat mencapai tujuan pendidikan. Tugas sebagai pengelola dan perencana pembelajaran bagi guru adalah tugas dalam merancang, memilih, dan menetapkan serta mengembangkan model pembelajaran. Adapun kegiatan pembelajaran dapat dipetakan dalam bentuk tahapan sebagai berikut :

- a. Tahap persiapan; persiapan proses pembelajaran yang menyangkut penyusunan desain (rancangan) kegiatan belajar-mengajar yang akan diselenggarakan, di dalamnya meliputi tujuan, metode, media, sumber, evaluasi, dan kegiatan belajar peserta diklat.
- b. Tahap pelaksanaan; pelaksanaan proses pembelajaran menggambarkan dinamika kegiatan belajar peserta diklat yang dipandu dan dibuat dinamis oleh guru.
- c. Tahap evaluasi; evaluasi merupakan laporan dari proses pembelajaran, khususnya laporan tentang kemajuan dan prestasi belajar peserta diklat.
- d. Tahap refleksi; tindak lanjut dalam proses pembelajaran dapat dipilah menjadi dua hal, yaitu: promosi dan rehabilitasi. Promosi adalah penetapan untuk melangkah dan peningkatan lebih lanjut



atas keberhasilan peserta diklat. Rehabilitasi adalah perbaikan atas kekurangan yang telah terjadi dalam proses pembelajaran.



Gambar 5. Contoh Tahapan Pembelajaran
Sumber: nolah.noleh.blogspot.com

Merujuk pada dua pendapat di atas, dapat dimaknai bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana mengajar yang memperlihatkan pola pembelajaran tertentu. Dalam pola tersebut dapat terlihat pada kegiatan yang dilakukan pengajar maupun peserta didik di dalam mewujudkan kondisi belajar atau sistem lingkungan yang menyebabkan terjadinya proses belajar pada peserta didik.

Beragam model pembelajaran saat ini banyak berkembang, para ahli di bidang pendidikan memiliki pandangan yang berbeda-beda mengenai jenis model pembelajaran. Hal ini dikarenakan sudut pandang dan dasar pengelompokan yang berbeda pula. Sugiyanto (2008) mengemukakan bahwa ada banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli dalam usaha mengoptimalkan hasil belajar peserta diklat. Model pembelajaran tersebut antara lain terdiri dari:

a. Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/ CTL*)

Model pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta diklat. Pembelajaran ini juga mendorong peserta diklat membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Pengetahuan dan keterampilan peserta diklat



diperoleh dari usaha peserta diklat mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika peserta diklat belajar.

Pembelajaran Kontekstual adalah konsep pembelajaran yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata peserta diklat. Dan juga mendorong peserta diklat membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

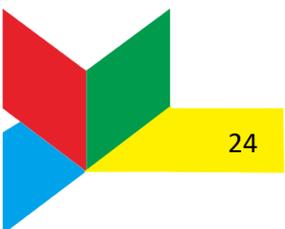
Ada tiga hal yang harus dipahami. Pertama, CTL menekankan kepada proses keterlibatan peserta diklat untuk menemukan materi, kedua, CTL mendorong agar peserta diklat dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, dan ketiga mendorong peserta diklat untuk dapat menerapkan dalam kehidupan.

Karakteristik Pembelajaran Kontekstual, Ada lima karakteristik penting dalam pembelajaran kontekstual, yaitu:

- 1) Pembelajaran merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activating knowledge*).
- 2) Pembelajaran untuk memperoleh dan menambah pengetahuan baru (*acquiring knowledge*).
- 3) Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*).
- 4) Mempraktikan pengetahuan dan pengalaman tersebut (*applying knowledge*).
- 5) Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*).

Langkah-Langkah Pembelajaran Kontekstual

- 1) Mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan ketrampilan barunya.
- 2) Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiri untuk semua topik
- 3) Mengembangkan sifat ingin tahu peserta diklat dengan bertanya





- 4) Menciptakan masyarakat belajar
- 5) Menghadirkan model sebagai contoh belajar
- 6) Melakukan refleksi diakhir pertemuan.
- 7) Melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

Ciri-ciri model pembelajaran konstektual

- 1) Pengalaman nyata
- 2) Kerjasama saling menunjang
- 3) Gembira belajar dengan bergairah
- 4) Pembelajaran terintegrasi
- 5) Menggunakan berbagai sumber
- 6) Peserta diklat aktif dan kritis
- 7) Menyenangkan tidak membosankan
- 8) Sharing dengan teman
- 9) Guru kreatif

Kelebihan dari model pembelajaran kontekstual:

- 1) Memberikan kesempatan pada siswa untuk dapat maju terus sesuai dengan potensi yang dimiliki siswa sehingga siswa terlibat aktif dalam PBM.
- 2) Peserta diklat dapat berfikir kritis dan kreatif dalam mengumpulkan data, memahami suatu isu, memecahkan masalah, dan guru dapat lebih kreatif.
- 3) Menyadarkan peserta diklat tentang apa yang mereka pelajari.
- 4) Pemilihan informasi berdasarkan kebutuhan peserta diklat tidak ditentukan oleh guru.
- 5) Pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
- 6) Membantu siswa bekerja dengan efektif dalam kelompok.
- 7) Terbentuk sikap kerja sama yang baik antar individu maupun kelompok.

Kelemahan dari model pembelajaran kontekstual:

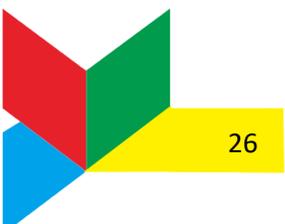
- 1) Dalam pemilihan informasi atau materi di kelas didasarkan pada kebutuhan peserta diklat padahal, dalam kelas itu tingkat kemampuan peserta diklatnya berbeda-beda sehingga guru





akan kesulitan dalam menentukan materi pelajaran karena tingkat pencapaiannya peserta diklat tadi tidak sama.

- 2) Tidak efisien karena membutuhkan waktu yang agak lama dalam proses belajar mengajar.
- 3) Dalam proses pembelajaran dengan model CTL akan nampak jelas antara peserta diklat yang memiliki kemampuan tinggi dan peserta diklat yang memiliki kemampuan kurangnya kemudian menimbulkan rasa tidak percaya diri bagi peserta diklat yang kurang kemampuannya.
- 4) Bagi peserta diklat yang tertinggal dalam proses pembelajaran dengan CTL ini akan terus tertinggal dan sulit untuk mengejar ketertinggalannya karena dalam model pembelajaran ini kesuksesan peserta diklat tergantung dari keaktifan dan usaha sendiri, jadi peserta diklat yang dengan baik mengikuti setiap pembelajaran dengan model ini tidak akan menunggu teman yang tertinggal dan mengalami kesulitan.
- 5) Tidak setiap peserta diklat dapat dengan mudah menyesuaikan diri dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki dengan penggunaan model CTL ini.
- 6) Kemampuan setiap peserta diklat berbeda-beda dan peserta diklat yang memiliki kemampuan intelektual tinggi namun sulit untuk mengapresiasikannya dalam bentuk lisan akan mengalami kesulitan sebab CTL ini lebih mengembangkan ketrampilan dan kemampuan soft skill daripada kemampuan intelektualnya.
- 7) Pengetahuan yang didapat oleh setiap peserta diklat akan berbeda-beda dan tidak merata.
- 8) Peran guru tidak nampak terlalu penting lagi karena dalam CTL ini peran guru hanya sebagai pengarah dan pembimbing, karena lebih menuntut peserta diklat untuk aktif dan berusaha sendiri mencari informasi, mengamati fakta, dan menemukan pengetahuan-pengetahuan baru di lapangan.



b. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang merujuk pada berbagai macam metode pembelajaran dimana para peserta diklat bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya mengedepankan pemanfaatan kelompok-kelompok peserta diklat. Prinsip yang harus dipegang teguh dalam kaitan dengan kelompok kooperatif adalah setiap peserta diklat yang ada dalam suatu kelompok harus mempunyai tingkat kemampuan yang heterogen (tinggi, sedang, dan rendah) dan bila perlu mereka harus berasal dari ras, budaya, dan sukuyang berbeda serta mempertimbangkan kesetaraan gender. Model pembelajaran kooperatif bertumpu pada kooperasi (kerjasama) saat menyelesaikan permasalahan belajar yaitu dengan menerapkan pengetahuan dan keterampilan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Sebuah model pembelajaran meliputi struktur tugas belajar, struktur tujuan pembelajaran, dan struktur penghargaan (*reward*).



Gambar 6. Suasana peserta diklat pada *Cooperative Learning*
Sumber: Belajarpedagogi.Wordpress.com

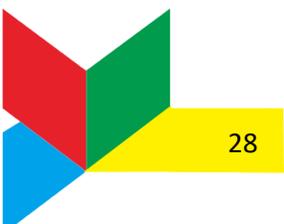


Menurut Davidson dan Warsham (dalam Isjoni, 2011: 28), “Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengelompokkan peserta diklat untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang berefektifitas yang mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademik”.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana peserta diklat belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Jadi dalam model pembelajaran kooperatif ini, peserta diklat bekerjasama dengan kelompoknya untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Dengan begitu peserta diklat bertanggung jawab atas belajarnya sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan pada mereka. Dalam kaitan dengan model pembelajaran kooperatif, struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur penghargaan pada model pembelajaran ini tidak sama dengan model pembelajaran yang lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan pembentukan kelompok yang bertujuan untuk menciptakan pendekatan pembelajaran yang efektif.

Model pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menggunakan 3 (tiga) model pembelajaran utama (Permendikbud No. 103 Tahun 2014) yang diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik, perilaku sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Ketiga model tersebut adalah: model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*), model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*), dan model Pembelajaran Melalui Penyingkapan/ Penemuan (*Discovery/Inquiry Learning*). Di samping model pembelajaran di atas dapat juga dikembangkan model





pembelajaran *Production-Based Education* (PBE) sesuai dengan karakteristik pendidikan menengah kejuruan.

Tidak semua model pembelajaran tepat digunakan untuk semua KD/materi pembelajaran. Model pembelajaran tertentu hanya tepat digunakan untuk materi pembelajaran tertentu. Sebaliknya materi pembelajaran tertentu akan dapat berhasil maksimal jika menggunakan model pembelajaran tertentu. Oleh karenanya guru harus menganalisis rumusan pernyataan setiap KD, apakah cenderung pada pembelajaran penyingkapan (*Discovery/Inquiry Learning*) atau pada pembelajaran hasil karya (*Problem-Based Learning* dan *Project Based Learning*).

Rambu-rambu penentuan model penyingkapan/penemuan:

- 1) Pernyataan KD-3 dan KD-4 mengarah ke pencarian atau penemuan;
- 2) Pernyataan KD-3 lebih menitikberatkan pada pemahaman pengetahuan faktual, konseptual, procedural, dan dimungkinkan sampai metakognitif;
- 3) Pernyataan KD-4 pada taksonomi mengolah dan menalar

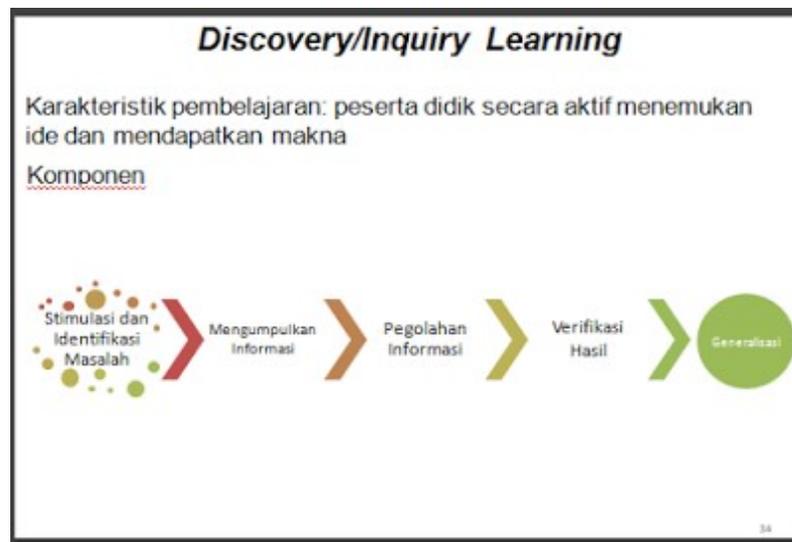
Rambu-rambu penemuan model hasil karya (*Problem-Based Learning* dan *Project-Based Learning*):

- 1) Pernyataan KD-3 dan KD-4 mengarah pada hasil karya berbentuk jasa atau produk;
- 2) Pernyataan KD-3 pada bentuk pengetahuan metakognitif;
- 3) Pernyataan KD-4 pada taksonomi menyaji dan mencipta, dan
- 4) Pernyataan KD-3 dan KD-4 yang memerlukan persyaratan penguasaan pengetahuan konseptual dan prosedural.

Masing-masing model pembelajaran tersebut memiliki urutan langkah kerja (*syntax*) tersendiri, yang dapat diuraikan sebagai berikut.



- 1) Model Pembelajaran Penyingkapan (*Discovery Learning*/penemuan dan pencarian/penelitian)



Model pembelajaran penyingkapan (*Discovery Learning*) adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005:43). *Discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan *inferi*. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind* (Robert B. Sund dalam Malik, 2001:219).

Sintak model *Discovery Learning*

- a) Pemberian rangsangan (*Stimulation*);
- b) Pernyataan/Identifikasi masalah (*Problem Statement*);
- c) Pengumpulan data (*Data Collection*);
- d) Pembuktian (*Verification*), dan
- e) Menarik simpulan/generalisasi (*Generalization*).

Sintak model *Inquiry Learning* Terbimbing



Model pembelajaran yang dirancang membawa peserta didik dalam proses penelitian melalui penyelidikan dan penjelasan dalam *setting* waktu yang singkat (Joice&Wells, 2003). Model pembelajaran Inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu secara sistematis kritis dan logis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri temuannya.

Sintak/tahap model inkuiri meliputi:

- a) Orientasi masalah;
- b) Pengumpulan data dan verifikasi;
- c) Pengumpulan data melalui eksperimen;
- d) Pengorganisasian dan formulasi eksplanasi, dan
- e) Analisis proses inkuiri.

2) Model Pembelajaran *Problem-Based Learning (PBL)*



Merupakan pembelajaran yang menggunakan berbagai kemampuan berpikir dari peserta didik secara individu maupun kelompok serta lingkungan nyata untuk mengatasi permasalahan sehingga bermakna, relevan, dan kontekstual (Tan OnnSeng, 2000). Tujuan PBL adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam menerapkan konsep-konsep pada





permasalahan baru/nyata, pengintegrasian konsep *High Order Thinking Skills (HOT's)*, keinginan dalam belajar, mengarahkan belajar diri sendiri dan keterampilan (Norman and Schmidt).

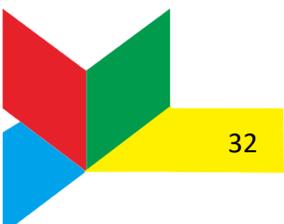
a) Sintak model *Problem-Based Learning* dari Bransford and Stein (dalam Jamie Kirkley, 2003:3) terdiri atas:

- Mengidentifikasi masalah;
- Menetapkan masalah melalui berpikir tentang masalah dan menyeleksi informasi-informasi yang relevan;
- Mengembangkan solusi melalui pengidentifikasian alternatif-alternatif, tukar-pikiran dan mengecek perbedaan pandang;
- Melakukan tindakan strategis, dan
- Melihat ulang dan mengevaluasi pengaruh-pengaruh dari solusi yang dilakukan.

b) Sintak model *Problem Solving Learning Jenis Trouble Shooting* (David H. Jonassen, 2011:93) terdiri atas:

- Merumuskan uraian masalah;
- Mengembangkan kemungkinan penyebab;
- Mengetes penyebab atau proses diagnosis, dan
- Mengevaluasi.

3) Model pembelajaran *Project-Based Learning (PjBL)*.





Model pembelajaran PJBL merupakan pembelajaran dengan menggunakan proyek nyata dalam kehidupan yang didasarkan pada motivasi tinggi, pertanyaan menantang, tugas-tugas atau permasalahan untuk membentuk penguasaan kompetensi yang dilakukan secara kerjasama dalam upaya memecahkan masalah (Barel, 2000 and Baron 2011). Tujuan *Project-Based Learning* adalah meningkatkan motivasi belajar, team work, keterampilan kolaborasi dalam pencapaian kemampuan akademik level tinggi/taksonomi tingkat kreativitas yang dibutuhkan pada abad 21 (Cole & Wasburn Moses, 2010).

Sintak/tahapan model pembelajaran *Project Based Learning*, meliputi:

- 1) Penentuan pertanyaan mendasar (*Start with the Essential Question*);
- 2) Mendesain perencanaan proyek;
- 3) Menyusun jadwal (*Create a Schedule*);
- 4) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*);
- 5) Menguji hasil (*Assess the Outcome*), dan
- 6) Mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*).



Di samping tiga model pembelajaran di atas, di SMK dapat digunakan model *Production-Based Training (PBT)* untuk mendukung pengembangan *Teaching Factory* pada mata pelajaran pengembangan produk kreatif. Model Pembelajaran *Production-Based Training* merupakan proses pendidikan dan pelatihan yang menyatu pada proses produksi, dimana peserta didik diberikan pengalaman belajar pada situasi yang kontekstual mengikuti aliran kerja industri mulai dari perencanaan berdasarkan pesanan, pelaksanaan dan evaluasi produk/kendali mutu produk, hingga langkah pelayanan pasca produksi. Tujuan penggunaan model pembelajaran PBT adalah untuk menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi kerja yang berkaitan dengan kompetensi teknissertakemampuan kerjasama sesuai tuntutan organisasi kerja.

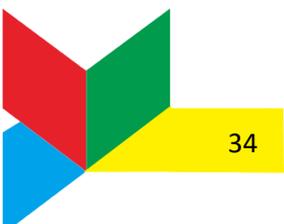
Sintaks/tahapan model pembelajaran *Production-Based Training* meliputi:

- 1) Merencanakan produk;
- 2) Melaksanakan proses produksi;
- 3) Mengevaluasi produk (melakukan kendali mutu), dan
- 4) Mengembangkan rencana pemasaran.

(G. Y. Jenkins, Hospitality 2005).

Proses pembelajaran yang mengacu pada pendekatan saintifik, meliputi lima langkah sebagai berikut.

- 1) **Mengamati**, yaitu kegiatan siswa mengidentifikasi melalui indera penglihat (membaca, menyimak), pembau, pendengar, pengecap dan peraba pada waktu mengamati suatu objek dengan ataupun tanpa alat bantu. Alternatif kegiatan mengamati antara lain observasi lingkungan, mengamati gambar, video, tabel dan grafik data, menganalisis peta, membaca berbagai informasi yang tersedia di media masa dan internet maupun sumber lain. Bentuk





hasil belajar dari kegiatan mengamati adalah **siswa dapat mengidentifikasi masalah.**

- 2) **Menanya**, yaitu kegiatan siswa mengungkapkan apa yang ingin diketahuinya baik yang berkenaan dengan suatu objek, peristiwa, suatu proses tertentu. Dalam kegiatan menanya, siswa membuat pertanyaan secara individu atau kelompok tentang apa yang belum diketahuinya. Siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru, narasumber, siswa lainnya dan atau kepada diri sendiri dengan bimbingan guru hingga siswa dapat mandiri dan menjadi kebiasaan. Pertanyaan dapat diajukan secara lisan dan tulisan serta harus dapat membangkitkan motivasi siswa untuk tetap aktif dan gembira. Bentuknya dapat berupa kalimat pertanyaan dan kalimat hipotesis. Hasil belajar dari kegiatan menanya adalah **siswa dapat merumuskan masalah dan merumuskan hipotesis.**
- 3) **Mengumpulkan data**, yaitu kegiatan siswa mencari informasi sebagai bahan untuk dianalisis dan disimpulkan. Kegiatan mengumpulkan data dapat dilakukan dengan cara membaca buku, mengumpulkan data sekunder, observasi lapangan, uji coba (eksperimen), wawancara, menyebarkan kuesioner, dan lain-lain. Hasil belajar dari kegiatan mengumpulkan data adalah **siswa dapat menguji hipotesis.**
- 4) **Mengasosiasi**, yaitu kegiatan siswa mengolah data dalam bentuk serangkaian aktivitas fisik dan pikiran dengan bantuan peralatan tertentu. Bentuk kegiatan mengolah data antara lain melakukan klasifikasi, pengurutan (*sorting*), menghitung, membagi, dan menyusun data dalam bentuk yang lebih informatif, serta menentukan sumber data sehingga lebih bermakna. Kegiatan siswa dalam mengolah data misalnya membuat tabel, grafik, bagan, peta konsep, menghitung, dan pemodelan. Selanjutnya siswa menganalisis data untuk membandingkan ataupun menentukan hubungan antara data yang telah diolahnya dengan teori yang ada sehingga dapat ditarik simpulan dan atau ditemukannya prinsip dan konsep penting yang bermakna dalam menambah skema kognitif, meluaskan pengalaman, dan wawasan





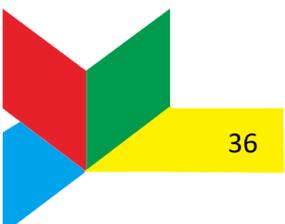
pengetahuannya. Hasil belajar dari kegiatan menalar/mengasosiasi adalah **siswa dapat menyimpulkan hasil kajian dari hipotesis.**

5. **Mengomunikasikan**, yaitu kegiatan siswa mendeskripsikan dan menyampaikan hasil temuannya dari kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan dan mengolah data, serta mengasosiasi yang ditujukan kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan dalam bentuk diagram, bagan, gambar, dan sejenisnya dengan bantuan perangkat teknologi sederhana dan atau teknologi informasi dan komunikasi. Hasil belajar dari kegiatan mengomunikasikan adalah **siswa dapat memformulasikan dan mempertanggungjawabkan pembuktian hipotesis.**

D. Aktivitas Pembelajaran

Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Anda lakukan untuk memperdalam aspek pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Anda dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.
2. Berikutnya Anda dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Setelah semua materi Anda pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.





Lembar Kerja 1.1

Pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran beserta komponennya

Tujuan: Memahami pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik dan model pembelajaran beserta komponennya.

Langkah-langkah:

1. Buatlah beberapa kelompok dengan 3 hingga 5 orang anggota.
2. Bagilah di setiap kelompok, pembagian tugas satu anggota untuk mempelajari satu (1) dari empat (4) topik, jika 1 kelompok lebih dari 4 anggota, maka tetapkan 2 anggotanya memilih dengan satu topik yang sama.

NO	TOPIK	RESUME
1	Pendekatan, strategi dan metode pembelajaran	
2	Teknik dan model - model pembelajaran	
3	Sintak / tahapan model pembelajaran.	
4	Proses pembelajaran yang mengacu pada pendekatan saintifik	

3. Setiap anggota diberi waktu untuk mempelajari topiknya dari uraian materi selama lebih kurang 5-8 menit.
4. Sesuai arahan fasilitator, semua anggota dengan topik yang sama berkumpul membentuk kelompok topik yang sama. Dalam kelompok tersebut, buatlah sebuah resume atau hal-hal penting terkait topik tersebut. Jika perlu tetapkan seorang koordinator agar diskusi berjalan efektif. Hasil diskusi menjadi kesepakatan bersama. Waktu diskusi lebih kurang 10 menit.



- 
5. Masing-masing anggota mempunyai tanggung jawab untuk menyampaikan hasil diskusi saat di kelompok topik. Diskusi bisa berlanjut di kelompoknya masing-masing untuk mempertajam dan memperbaiki hasil diskusi di kelompok topik. Sesama anggota kelompok dapat bekerjasama dalam melengkapi pengetahuan terkait topik. Buatlah resume terkait seluruh topik yang telah didiskusikan.

E. Latihan/Kasus/Tugas

1. Jelaskan secara singkat pengertian tentang pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran.
2. Lakukan identifikasi ciri-ciri model pembelajaran dalam Kurikulum 2013.

F. Rangkuman

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para penatar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar.

Dalam sebuah model pembelajaran, di dalamnya sudah mencakup pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Dalam Kurikulum 2013 menggunakan 3 (tiga) model pembelajaran utama (Permendikbud No. 103 Tahun 2014) yang diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi, mengomunikasikan), perilaku sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Ketiga model tersebut adalah model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*), model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*), dan model Pembelajaran Melalui Penyingkapan/Penemuan (*Discovery/Inquiry Learning*). Di samping model pembelajaran di atas dapat juga dikembangkan model pembelajaran *Production-Based Education* (PBE) sesuai dengan karakteristik pendidikan menengah kejuruan.



G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Umpan Balik

Selamat Anda telah menyelesaikan Kegiatan Pembelajaran ini. Semoga Anda mendapat pengalaman baru yang melengkapi pengetahuan atau wawasan Anda sebelumnya.

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tentang pengertian tentang pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran, beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik:

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang pengertian tentang pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam hal kerjasama, disiplin, dan menghargai pendapat orang lain dan mandiri selama aktivitas pembelajaran?
4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran ini sehingga memerlukan perbaikan?
5. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran tentang pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran ?

Tindak lanjut

Agar hasil pelatihan ini dapat memberikan dampak yang bermakna terhadap peningkatan mutu pendidikan, maka perlu diadakan usaha-usaha nyata pasca pelatihan yang dituangkan dalam Program Tindak Lanjut (PTL). Dengan kata lain, PTL merupakan bentuk komitmen dari para stakeholder untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam PTL tersebut.





Dalam menyusun Rencana Tindak Lanjut, pada umumnya akan mencakup hal-hal sebagai berikut:

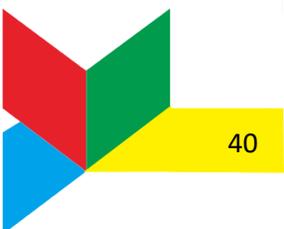
1. "Apa", yaitu menyangkut jenis kegiatan yang akan dilakukan di tempat kerjanya.
2. "Bagaimana", yaitu cara atau langkah-langkah yang harus ditempuh sehingga kegiatan yang direncanakan terlaksana dengan baik dan benar.
3. "Siapa", yaitu menyebutkan pihak terkait (stakeholder) siapa saja yang harus dan perlu dilibatkan dalam melakukan kegiatan tindak lanjut ; masyarakat, staf yang lain atau pimpinan lembaga.
4. "Kapan", yaitu menjelaskan dan menguraikan tentang batasan waktu kapan akan dimulai dan kapan akan berakhir.
5. "Dimana", yaitu menyebutkan dimana kegiatan tersebut akan dilakukan.

Agar supaya hasil pelatihan mempunyai dampak yang signifikan, maka peluang yang kondusif untuk mempraktekkannya dalam pekerjaan sehari-hari perlu diciptakan. Karena seringkali ditemukan banyak peserta pelatihan tidak bisa mempraktekkannya karena sistem lain yang kurang mendukung. Untuk itu maka proses perlu dilakukan secara terus menerus guna melakukan perbaikan secara bertahap dan berkesinambungan (dari berbagai sumber).

H. Pembahasan Latihan/Tugas/Kasus

Kriteria untuk tugas 1

KRITERIA	NILAI
Dapat menguraikan secara tepat pengertian tentang pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran dengan menggunakan kalimat sendiri	100
Dapat menguraikan pengertian tentang pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran dengan rumusan para ahli	75
Dapat menguraikan sebagian pengertian tentang pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran.	50





KRITERIA	NILAI
Tidak dapat menguraikan pengertian tentang pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran.	25

Kriteria untuk tugas 2

KRITERIA	NILAI
Dapat menguraikan secara tepat ciri-ciri model pembelajaran dalam Kurikulum 2013 dengan menggunakan kalimat sendiri	100
Dapat menguraikan secara tepat ciri-ciri model pembelajaran dalam Kurikulum 2013 dengan rumusan para ahli	75
Dapat menguraikan sebagian ciri-ciri model pembelajaran dalam Kurikulum 2013.	50
Tidak dapat menguraikan ciri-ciri model pembelajaran dalam Kurikulum 2013.	25







KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 MENGENAL KEYBOARD

A. Tujuan

Setelah mempelajari pembelajaran ini, Anda mengenal berbagai jenis dan macam *Keyboard* dengan rasa percaya diri dan penuh tanggung jawab.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 2 ini, Anda mampu:

1. Menjelaskan berbagai macam *keyboard* dengan rasa percaya diri dan penuh tanggung jawab
2. Mengidentifikasi spesifikasi *keyboard* dengan rasa percaya diri dan penuh tanggung jawab

C. Uraian Materi

1. Sejarah *keyboard*

a. Organ

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak lagi menunjukkan kemajuan setapak demi setapak, melainkan lompatan-lompatan yang besar. Setelah memasuki abad XIX, perkembangan merambah di segala aspek kehidupan manusia. Sentuhan kemajuan ilmu pengetahuan dan kecanggihan teknologi dalam bidang musik yang paling nyata adalah pada aspek perkembangan instrumen musik beserta perlengkapannya. Diawali dari instrumen-instrumen musik akustik, kemudian berkembang dalam jenis dan macamnya hingga muncul instrumen musik elektrik yang memanfaatkan kehadiran teknologi mesin tabung, transistor, sampai pada teknologi digital.

Organ merupakan salah satu instrumen musik yang paling tua dan sampai sekarang masih dimainkan. Instrumen ini memiliki sejarah

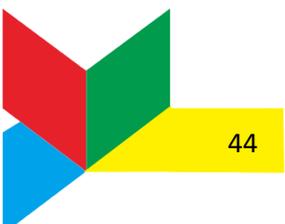


panjang, sarat dengan perkembangan, perubahan, pergeseran, dan inovasi-inovasi yang tidak pernah lepas dari peran perkembangan ilmu pengetahuan serta kecanggihan teknologi. Perkembangan itu meliputi jenis, keberadaan, fungsi, serta perannya dalam berbagai macam aktivitas musikal masyarakat.

Organ pertama kali dibuat pada abad II SM oleh seorang insinyur Yunani di kota Alexandria, Mesir. Pertama kali organ berupa pipa yang menggunakan air sebagai tenaga untuk meniup pipa-pipanya. Sedangkan organ pipa (*pipe organ*) yang menggunakan tekanan udara sebagai tenaga untuk meniup pipa-pipanya berhasil dibuat di Byzantium atau yang dikenal dengan Istanbul, Turki, pada sekitar abad II.

Organ pipa biasa dimainkan di gereja-gereja untuk mengiringi nyanyian dalam misa. Jumlah oktaf yang ada biasanya terdiri dari enam sampai sepuluh oktaf tergantung jumlah pipa yang digunakan. Sedangkan jumlah tingkat papan nada bervariasi, ada yang hanya satu tingkat, ada yang dua ataupun lebih dari dua tingkat papan nada, di samping *pedalbass* yang terdapat pada bagian bawah. Dalam perkembangannya organ dibuat dengan sistem yang sederhana dan ukuran yang lebih kecil serta ringkas. Sistem organ dengan menggunakan angin yang dihasilkan oleh ayunan pedal pada kedua kaki pemain.

Angin sebagai sumber tenaga utamanya, dan menggunakan *reed* sebagai sumber suaranya. Organ yang dikenal dengan nama *harmonium* ataupun *reed organ* ini biasanya terdiri dari satu tingkat papan nada saja dan tidak menggunakan *pedalbass*. Peran kaki sebagai pembangkit tenaga angin untuk menghasilkan suara. Jenis instrumen ini banyak digunakan para misionaris dalam menjalankan tugasnya di beberapa gereja kecil ataupun kapel di India pada pertengahan abad XIX. Baik organ pipa maupun *harmonium* tersebut diklasifikasikan ke dalam kelompok instrumen musik





aerophone, yakni instrumen musik yang memiliki prinsip kerja hembusan udara.

Organ jenis elektrik pertama kali dikembangkan di Amerika Serikat pada tahun 1930-an. Sistem sumber bunyi yang dihasilkan instrumen ini merupakan perpaduan dari komponen mekanik dan elektrik, yakni terdiri dari deretan keping logam yang berlainan ukurannya sehingga menghasilkan nada-nada yang berbeda. Kemudian getaran logam ini ditangkap oleh magnet elektrik (*spull*) yang kemudian dikeraskan dengan penguat suara. Organ yang paling terkenal pada saat itu adalah merk Hammond. Sedangkan sistem sumber bunyi organ yang dihasilkan secara keseluruhan dari elektrik dibuat pada tahun 1937 oleh Allen Organ Company. Oleh karenanya instrumen musik ini termasuk dalam klasifikasi *electrophone*, yaitu sebuah instrumen musik yang memproduksi suaranya menggunakan getaran arus listrik dan hanya bisa terdengar melalui penguat suara (*loudspeaker*). Penggunaan organ elektrik berkembang tidak hanya digunakan untuk mengiringi lagu-lagu dalam misa tetapi juga digunakan untuk mengiringi lagu-lagu diluar misa. Bahkan pada tahun enam puluhan hingga delapan puluhan peran instrumen organ sangat dominan untuk mengiringi lagu-lagu pop kontemporer.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta kecanggihan teknologi, instrumen organ juga berkembang pesat, perkembangan organ inovasi-inovasi baru berkaitan dengan bentuk pentas musik muncul format permainan *solo organ* atau organ tunggal yang dimainkan satu orang saja tetapi dapat menghasilkan sebuah permainan seperti pada permainan musik kelompok, band, keroncong, dangdut, campursari, dan lain sebagainya. Pada mulanya bentuk dan ukuran instrumen organ yang biasa dipakai dalam permainan solo ini adalah besar (biasa disebut *electone*), mirip dengan piano tetapi menggunakan dua (atau lebih) susun papan nada dan menggunakan pedal bas kaki. Kemudian dalam perkembangannya instrumen organ solo ini dibuat



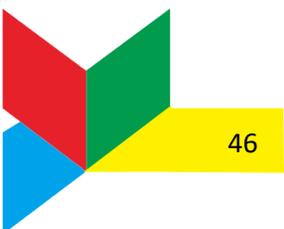


dengan disain lebih ringkas agar mudah dibawa (*portable*). Akhirnya organ elektrik *portable* itu dikenal sebagai *electronic keyboard*, dan kini di Indonesia populer dengan nama *keyboard* saja. *Keyboard* berasal dari kata bahasa Inggris *key* yang berarti kunci dan *board* yang berarti papan. Atau dengan arti kata yang dimaksud adalah papan yang berkunci.

Mengacu kepada arti kata yang dimaksud tersebut ada banyak perangkat/ peralatan yang bisa dikategorikan (termasuk) dinamakan *keyboard*, misalnya mesin ketik, *keyboard* pada komputer, piano akustik, organ, *synthesizer*, elektron dsb. Khusus dalam bidang musik, yang dimaksud dengan *keyboard* adalah *synthesizer* organ yang bisa dibawa kemana saja (*portable*) karena bentuknya yang ringan dan ramping. *Synthesizer* (diambil dari kata *synthetic*, yang berarti palsu). Dikatakan *synthesizer* karena *keyboard* ini adalah alat musik elektrik yang meniru/ memalsu suara peralatan musik akustik, misalnya suara piano, flute, saxophone, gitar, drum, dan sebagainya.

b. Elektone

Instrumen *electone* mempunyai ciri yang lain dari pada jenis instrumen musik yang terhimpun dalam satu rumpun keluarga besar instrumen musik *keyboard*. Instrumen musik *electone* kebanyakan terdiri dari dua papan nada yang disusun bertingkat dengan urutan papan nada pertama bagian atas (*upper keyboard*), papan nada kedua bagian bawah (*lower keyboard*), dan papan nada ketiga adalah *pedalbass* atau *pedalboard* yang terpisah di deretan paling bawah. Seperti halnya bermain drum set, cara bermain instrumen *electone* melibatkan seluruh anggota badan (kedua tangan dan kedua kaki). Tangan kanan memainkan peran melodi pada *upper keyboard*, tangan kiri berperan sebagai pembentuk iringan (*accompaniment*) bermain pada *lower keyboard*, kaki kiri memainkan bas pada *pedalboard*, dan kaki kanan berfungsi sebagai pengontrol volume permainan pada pedal ekspresi (*expression pedal*). Bahkan untuk instrumen *electone* yang



mempunyai fasilitas ataupun fitur yang komplit, terdapat semacam handel yang dimainkan dengan lutut kaki kanan berperan untuk memainkan *sustain*.



Gambar 7. Electone

Sementara jenis instrumen musik lain yang terhimpun dalam satu rumpun keluarga besar instrumen musik *keyboard* seperti piano, *akordion*, *harmonium*, ataupun *electronic keyboard* hanya terdiri dari satu tingkat papan nada saja. Namun demikian bukan berarti bahwa *electone* merupakan instrumen yang paling bagus diantara rumpun keluarga besar instrumen musik *keyboard* tersebut, bukan berarti pula bahwa *electone* merupakan instrumen yang paling sulit dimainkan dari pada instrumen lain dalam rumpun keluarga besar instrumen musik *keyboard* karena masing-masing mempunyai eksistensi dan karakteristik tersendiri.



Gambar 8. Grand Piano



Gambar 9. Upright Piano



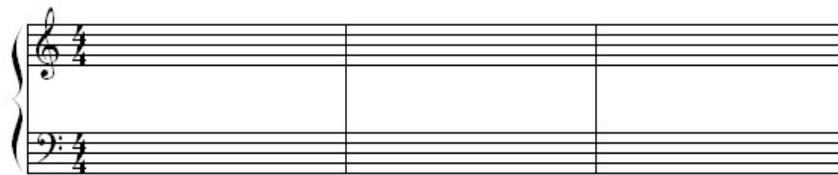
Gambar 10. *Keyboard*





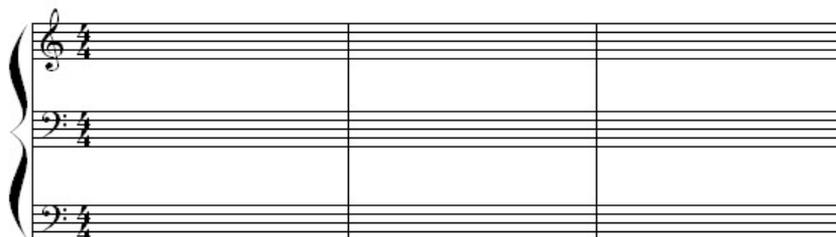
Gambar 11. Harmonium

Format *staff* untuk penulisan *score* instrumen piano dan harmonium dapat kita lihat pada gambar berikut:



Staff atas dimainkan jari tangan kanan, sedangkan *staff* bawah dimainkan jari tangan kiri.

Format *staff* untuk penulisan *score* untuk instrumen electone dapat kita lihat pada gambar berikut:



Staff atas dimainkan jari tangan kanan, *staff* tengah dimainkan jari tangan kiri, sedangkan *staff* bawah dimainkan kaki kiri, yakni dengan pedal bas.





Sedangkan format *staff* untuk penulisan score instrumen *keyboard* dapat kita lihat pada gambar berikut:

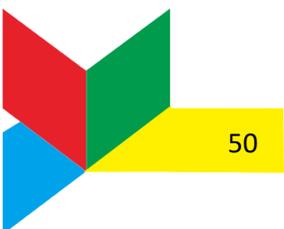


Staff dimainkan jari tangan kanan, yakni memainkan melodi ataupun filler-filler, sedangkan jari tangan kiri memainkan akor sesuai dengan nama akor yang tertulis di bawah *staff*.

Electone ataupun *keyboard* memiliki kelebihan bila dibandingkan dengan instrumen musik yang lain. Instrumen tersebut menyediakan banyak pilihan tiruan suara instrumen tunggal yang dapat dimainkan secara terpisah sebagai satu unit suara pada permainan *ensemble*, maupun dipadu secara bersamaan pada permainan *solo electone* atau *solo keyboard*, menghasilkan sebuah permainan *ensemble* seperti band, keroncong, dangdut, campursari, dan sebagainya.

Electone ataupun *keyboard* mampu mengatasi keterbatasan pilihan ragam suara maupun jangkauan wilayah nada yang dimiliki oleh instrumen konvensional. Selain itu juga memiliki aneka pilihan ragam suara irama tabuhan (*auto rhythm*), fitur edit/ rangkai data suara dan irama, serta pelbagai fitur pendukung lainnya.

Instrumen musik *electone* ataupun *electronic keyboard* terdiri dari empat bagian produksi bunyi. Masing-masing mempunyai suara dan peran yang berlainan, yakni bagian melodi, bas, aransemen iringan (*accompaniment*), dan irama (*rhythm*). Semua bagian, kecuali melodi, berjalan bersama secara berulang-ulang (sekuen) sesuai irama (*style*) yang dipilih pengiring dan dikendalikan dengan jari-jari tangan kirinya. Sedangkan melodi dimainkan oleh jari-jari tangan kanan pengiring sesuai dengan perannya. Oleh karenanya *electone* ataupun *keyboard* ini merupakan instrumen musik yang bersifat *all-in-one*, artinya dengan satu instrumen dan satu orang





pemain saja sudah dapat memainkan empat jenis instrumen berbeda pada saat yang bersamaan. Pada akhirnya berkembanglah permainan tunggal dengan menggunakan instrumen ini, yang kemudian timbul istilah *one-man-band* atau yang biasa disebut organ tunggal atau *keyboard* tunggal untuk menggambarkan penampilan seorang pemain *electone* ataupun *solo keyboard*.

Karena sifatnya yang *all-in-one* dan mampu menyajikan sebuah *one-man-band*. Instrumen ini kebanyakan dimainkan dan digunakan untuk mengiringi sebuah lagu yang melodinya dilantunkan oleh suara manusia. Sehingga peran pengiring *keyboard* tunggal cenderung sebagai pengiring. Memainkan alat musik yang berperan sebagai pengiring. merupakan tataran yang lebih tinggi dibanding dengan seseorang memainkan alat musik secara *instrumentalia*. Kompetensi yang dituntut dalam memainkan alat musik saat sebagai pengiring adalah perlunya toleransi yang sangat besar dari pengiring terhadap orang yang diiringi. Seperti misalnya memainkan *intro*, *interlude*, dan *coda* yang jelas sehingga tidak membingungkan penyanyi, mengisi *filler-filler* dan pilihan suara instrumen tepat dan yang sesuai dengan karakter lagu, menentukan nada dasar yang tepat bagi penyanyi, menentukan irama yang tepat untuk suatu lagu, menentukan tempo yang tepat, menuntun dan menyesuaikan yang diiringi apabila terjadi kekeliruan atau ketidaktepatan, dan lain sebagainya.

Lagu-lagu yang dimainkan sepintas kelihatan sederhana saja, misalkan lagu-lagu pop ringan. Namun kalau diperhatikan ternyata banyak kaedah-kaedah bermusik yang cukup tinggi tingkat kesulitannya untuk dimainkan. Kaidah memainkan satu lagu dengan nada dasar yang berbeda-beda, permainan bersifat spontan dan sangat situasional, penentuan jenis irama yang berbeda-beda dan dinamis pada satu lagu yang sama, format lagu yang tidak baku, serta improvisasi melodi ataupun ritme.





2. Jenis *keyboard*

Instrument *keyboard* terdiri dari beragam merk, model, seri, dan spesifikasinya yang harus diperhatikan oleh seorang pengguna instrumen itu. Banyak fungsi yang terkait dengan penggunaan instrumen *keyboard* seperti untuk permainan musik *solistis*, iringan, bahkan untuk pekerjaan olah musik pada studio rekaman. Diketahui beberapa jenis *keyboard* yakni:

- a. *Keyboard mono timbral* (mono = satu, timbral atau timbre = suara), yaitu *keyboard* yang dalam satu kesempatan dapat menghasilkan satu macam suara instrumen saja walaupun *keyboard* tersebut memiliki banyak macam suara. Misalnya suara piano, flute, gitar, drum, dsb. *Keyboard* ini banyak digunakan pada kalangan profesional, misalnya pada band ataupun bisnis rekaman mengingat *keyboard* ini memiliki kualitas serta warna suara yang bagus. Contoh produk *keyboard synthesizer* mono timbral seperti misalnya roland D 5, roland D 50, yamaha DX 7, dan sebagainya.
- b. *Keyboard Multi Timbral* (multi = banyak, timbral = suara), yaitu *keyboard* yang dalam satu kesempatan dapat menghasilkan lebih dari satu macam suara instrumen musik. Misalnya suara piano, gitar, flute, drum mampu berbunyi secara bersama-sama. *Keyboard* ini cocok untuk penggarapan aransemen. *Keyboard* ini banyak digunakan dalam kegiatan rekaman. Contoh *keyboard* pada jenis ini adalah Roland JV-80 (Roland JV-series), Yamaha SY-77 (Yamaha SY-series), dan Korg Triton, dan lain sebagainya.
- c. *Keyboard Accompaniment* (iringan), yakni *keyboard* untuk dimainkan secara langsung. *Keyboard* ini termasuk *keyboard* multi timbral yang memungkinkan kita untuk memainkannya beberapa macam suara instrument musik secara langsung. Jenis *keyboard* ini yang paling banyak diminati karena selain efektif penggunaannya, harganya pun bervariasi. *Keyboard* jenis inilah yang akan banyak dipelajari dalam kesempatan ini. Contoh produk ini seperti misalnya roland E series, roland G series, yamaha PSR series, korg Pa series, korg I series, technic KN series, dan sebagainya. *Keyboard*



jenis terakhir adalah *keyboard* yang paling banyak dijumpai di masyarakat.

3. Jenis teknik permainan *keyboard* tunggal

Pada dasarnya ada dua jenis teknik permainan *keyboard* tunggal:

- a. Permainan *keyboard* tunggal dengan menggunakan *style*, yakni pola ketukan, bas, dan iringan (*accompaniment*) yang berjalan secara berulang-ulang (*sequens*). Permainan ini membentuk sebuah irama disertai gerakan (*progresi*) akor yang dikendalikan oleh penjarian tangan kiri pengiring. Pada bagian ini pengiring memainkan (mengiringi) lagu dengan menggunakan jenis irama, aksentuasi ketukan, bentuk (urutan) lagu, dan warna-warna register yang tidak harus sama dengan karya aslinya. Sebagai contoh lagu “Juwita Malam”, “Pertemuan”, “*Fly me to the Moon*”, “*Smoke get in your Eyes*”, dan lagu-lagu standar lain yang tidak menuntut jenis irama, aksentuasi ketukan, bentuk (urutan) lagu, dan warna-warna register tertentu. Pada bagian ini terdapat banyak peluang bagi pengiring untuk berunjuk gigi dalam mengkreasikan permainan *keyboardnya*. Pola permainan seperti ini biasanya digelar di hotel-hotel berbintang atau pada tempat-tempat tertentu yang mengutamakan *entertainment*.
- b. Permainan *keyboard* tunggal dengan menggunakan *song*, yakni memutar sebuah program lagu yang sudah jadi melalui fasilitas *MIDI file* yang terdapat pada *keyboard*. Peran pengiring memainkan lagu dengan menggunakan jenis irama, aksentuasi ketukan, bentuk (urutan) lagu, dan warna-warna register yang sama dengan karya aslinya. Sebagai contoh lagu “Yogyakarta” dari KLA Project, lagu-lagu dangdut, campursari, dan lain sebagainya. Demikian pula kebanyakan penonton penggemar lagu-lagu tersebut menuntut pengiring untuk bisa memainkan persis dengan lagu yang telah mereka kenal melalui kaset ataupun media yang lain. Pada bagian ini pengiring kurang mendapat peluang untuk mengembangkan kreativitas dalam bermain. Apalagi jika fasilitas *keyboard* tidak dapat



memenuhi karakteristik lagu yang dimaksud. Dalam kasus ini biasanya diatasi dengan teknik permainan *song*, yakni dengan memprogram lagu yang dimaksud untuk kemudian diputar dengan fasilitas *midi file*. Sehingga keberadaan pengiring pada saat itu sama sekali tidak berperan.

4. Menggunakan Disket/ Flashdisk

Penggunaan disket/flashdisk pada permainan *keyboard* tunggal berperan dalam dua hal:

- a. Menyimpan data *style* yang siap di *load* pada instrumen *keyboard*. Dengan menggunakan disket/flashdisk, berbagai jenis irama (*style*) yang tidak terdapat dalam *keyboard* dapat di *load* sekaligus dimainkan pada instrumen *keyboard*. Contoh jenis irama yang bersifat lokal, seperti keroncong, dangdut, langgam, dan sebagainya, yang mana pada instrumen *keyboard* tidak terdapat jenis irama-irama lokal tersebut.
- b. Menyimpan data *song* yang siap diputar pada instrumen *keyboard* melalui fasilitas *midi file*. Dengan menggunakan disket/flashdisk, lagu-lagu (*song*) dapat di *display* melalui fasilitas *midi file* dari *keyboard*.

5. Pengiring

Pengiring dituntut sederet kompetensi untuk bisa menguasai dan memainkan *electone* ataupun *keyboard* tunggal dengan baik. Kompetensi tersebut antara lain berupa:

- a. Keterampilan menguasai instrumen musik *keyboard*, yakni memainkan lagu melalui bilah-bilah nada pada papan nada yang berujud tuts hitam dan putih;
- b. Menyusun aransemen baik secara terencana maupun seketika atau berimprovisasi untuk membuat lagu yang sederhana menjadi lebih indah dan enak didengar;
- c. Mengatur register instrumen dan tata suara, yakni memilih warna suara dari salah satu instrumen musik yang dipakai sebagai melodi ataupun isian-isian (*filler*) dan mengatur kualitas serta

- 
- keseimbangan (*balancing*) suara yang keluar dari *sound system* agar enak didengar penonton;
- d. Memimpin dan mengendalikan sebuah grup musik melalui instrumen ini. Perpaduan antara kompetensi untuk memainkan *keyboard* sebagai instrumen musik dengan kompetensi menguasai dan memanfaatkan teknologi dalam rangka optimalisasi pertunjukan sangat dibutuhkan oleh pemain *keyboard* tunggal saat menjalankan tugasnya.

D. Aktivitas Pembelajaran

Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Anda lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Anda dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.
2. Berikutnya Anda dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Setelah semua materi Anda pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

Lembar Kerja 2 Identifikasi Mengenal *Keyboard*

Tujuan kegiatan:

Melalui diskusi kelompok dan pencatatan, Anda diharapkan mampu mengidentifikasi *keyboard* dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan kemandirian, kerjasama, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.



Langkah kegiatan:

- Bentuklah kelompok diskusi dan pelajari uraian materi secara bersama-sama
- Secara berkelompok pelajarilah lembar kerja identifikasi Mengenai *Keyboard*
- Diskusikan materi yang perlu diidentifikasi secara terbuka, saling menghargai pendapat dengan semangat kerjasama
- Isilah lembar kerja identifikasi mengenai *keyboard* pada kolom hasil identifikasi berdasarkan diskusi kelompok dan selesaikan sesuai waktu yang disediakan.

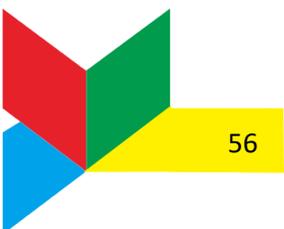
Lembar Kerja Identifikasi Mengenai *Keyboard*

No.	Macam <i>Keyboard</i>	Spesifikasi
1.	<i>Keyboard Monotimbral</i>	
2.	<i>Keyboard Multitimbral</i>	
3.	<i>Keyboard Accompaniment</i>	

5. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, **Lembar Kerja 2** ini Anda kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator.

E. Latihan/Kasus/Tugas

1. Jelaskan pengertian dari istilah *Keyboard*!
2. Apa yang dimaksud dengan *keyboard multitimbral*?
3. Apa yang dimaksud dengan **One Man Band**?
4. Jelaskan beberapa kompetensi yang dibutuhkan seorang pengiring pada saat mengiringi lagu!





F. Rangkuman

1. *Keyboard* diambil dari kata *key* dan *board* yang berarti kunci dan papan. Atau dengan arti kata yang dimaksud adalah papan yang berkunci. Perangkat/ peralatan yang bisa dikategorikan (termasuk) dinamakan *keyboard*, misalnya mesin ketik, *keyboard* pada komputer, piano akustik, organ, synthesizer, elektron dan sebagainya.
2. Macam *keyboard* ada yakni :
 - a. *Keyboard mono timbral* (mono = satu, timbral atau timbre = suara), yaitu *keyboard* yang dalam satu kesempatan dapat menghasilkan satu macam suara instrumen saja walaupun *keyboard* tersebut memiliki banyak macam suara. Misalnya suara piano, flute, gitar, drum, dsb.
 - b. *Keyboard Multi Timbral* (multi = banyak, timbral = suara), yaitu *keyboard* yang dalam satu kesempatan dapat menghasilkan lebih dari satu macam suara instrumen musik. Misalnya suara piano, gitar, flute, drum mampu berbunyi secara bersama-sama. *Keyboard* ini cocok untuk penggarapan aransemen. *Keyboard* ini banyak digunakan dalam kegiatan rekaman.
 - c. *Keyboard* untuk iringan (*Accompaniment*), yakni *keyboard* untuk mengiri/ dimainkan secara langsung/*live*. *Keyboard* ini termasuk *keyboard* multi timbral yang memungkinkan kita untuk memainkannya beberapa macam suara instrumen musik secara langsung.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran KP2 tentang Mengenal *Keyboard*, beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik dan tindak lanjut.

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran KP2 ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang Mengenal *Keyboard*?



- 
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran KP2 ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
 3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam hal rasa percaya diri dan tanggung jawab selama aktivitas pembelajaran?
 4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran KP2 ini sehingga memerlukan perbaikan?
 5. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran KP2. Mengenal *Keyboard* ini?

H. Pembahasan Latihan/Tugas/Kasus

1. Jawaban bisa Anda dapatkan di sub sub uraian materi pertama alinea ke empat
2. Jawaban bisa Anda dapatkan pada sub uraian materi nomor 2
3. Jawaban bisa Anda dapatkan pada sub uraian materi nomor 1
4. Jawaban bisa Anda dapatkan pada sub uraian materi nomor 5



KEGIATAN PEMBELAJARAN 3 TEKNIK PENJARIAN PADA KEYBOARD

A. Tujuan

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 3 ini, Anda diharapkan mampu menggunakan/ mengaplikasikan teknik penjarian pada keyboard dengan mandiri dan penuh rasa percaya diri.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 2 ini, Anda diharapkan dapat menguasai teknik penjarian pada keyboard yang meliputi:

1. Membaca notasi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan dan kerjasama.
2. Meletakkan posisi jari dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan dan kerjasama.

C. Uraian Materi

Instrumen musik dimainkan sebagai pengiring merupakan tataran permainan yang tidak kalah tinggi tingkat kesulitannya dari pada memainkan instrumen musik instrumental. Hal ini karena terkandung unsur kerjasama dan pelayanan dari pengiring terhadap orang atau kelompok yang diiringinya. Selain penguasaan instrumen keyboard secara teknis, pengiring dituntut mampu berkomunikasi dan memiliki toleransi yang sangat besar terhadap penyanyi yang diiringi. Toleransi tersebut meliputi penentuan nada dasar/ tanggana yang tepat bagi penyanyi (khususnya dalam kondisi spontan), menyesuaikan dan memandu ketukan penyanyi apa bila terjadi kesalahan, permainan intro, interlude, dan coda yang jelas agar tidak membingungkan penyanyi. Mengisi filler-filler dan memilih warna bunyi instrumen yang tepat sesuai dengan karakter lagu, menentukan jenis irama dan tempo yang tepat

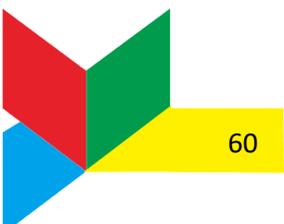


untuk suatu lagu, memandu melodi lagu dan menyesuaikan iringan apabila terjadi kekeliruan atau ketidaktepatan pada penyanyi, dan sebagainya. Beberapa hal di atas merupakan kemampuan pokok yang harus dikuasai seorang pengiring keyboard tunggal sebagai pengiring. Priyatmo Sudibyo (2005: 8) dalam bukunya yang berjudul *Cepat dan Mudah Bermain Electone* menyatakan bahwa:

.....Kemampuan mengiringi tidak dapat dicapai hanya dengan sekedar memainkan melodi dan akor apa adanya, seperti yang tertulis pada *score* lagu yang hanya ditulis satu staff.....

Pengiring (dengan menggunakan *keyboard*) dalam memainkan atau mengiringi setiap lagu pada dasarnya menghadapi tuntutan-tuntutan *domain* sebagai berikut:

1. *Domain* yang pertama adalah psikomotorik. Hal ini dapat dilihat ketika ia harus siap secara *skill* untuk memainkan atau mengiringi lagu-lagu dengan menggunakan instrumen *keyboard* dalam 12 macam tangga nada, yakni dari tangga nada C sampai dengan tangga nada B. Frekuensi latihan dengan teknik penjarian yang benar akan banyak menunjang keberhasilan permainan.
2. *Domain* kognitif, yakni ketika pengiring dituntut untuk berpikir secara logika dengan cepat, tepat, dan tidak hafalan, misalnya dalam memainkan modulasi pada sebuah lagu. Pada bagian ini pengiring harus mampu dengan cepat menterjemahkan solmisasi yang lama (sebelum modulasi) dari melodi lagu menjadi solmisasi baru (sesudah modulasi). Demikian juga modulasi pada tingkatan akor yang dapat dihitung secara kuantitatif. Pemahaman tangga nada serta posisi tingkatan akor dari setiap akor yang digunakan dalam suatu lagu merupakan kunci utama untuk bisa memainkan lagu menggunakan modulasi dengan benar.
3. Sedangkan *domain* afektif adalah ketika pengiring harus selalu menjaga keharmonisan musik yang dimainkan agar tetap memiliki keselarasan. Semakin banyak modulasi yang terjadi dan semakin cepat tempo pada sebuah lagu semakin berat pula tantangan bagi pengiring *keyboard* tunggal dalam meramu logika maupun *skill* bagi pengiring untuk bisa memainkan dengan baik dan benar sehingga tercipta keharmonisan.





Mengacu kepada kompleksitas kecanggihan dan multifungsi instrumen *keyboard*, pengiring dituntut sederet kompetensi untuk bisa memainkan dan menguasai *keyboard* secara solistis atau tunggal dengan baik. Kompetensi-kompetensi tersebut terdiri dari:

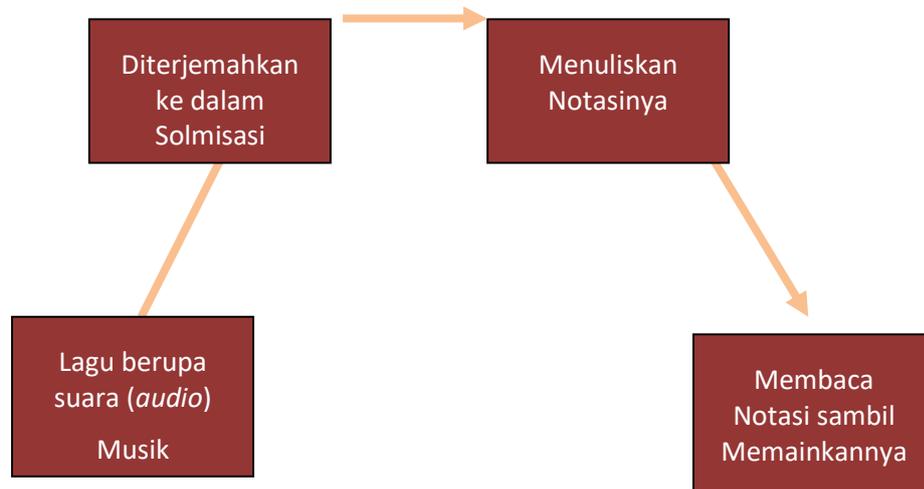
1. Pertama, ketrampilan menguasai instrumen musik *keyboard*, yakni memainkan musik atau lagu melalui bilah-bilah nada (*tuts*) pada papan nada yang berujud *tuts* hitam dan putih. Dalam hal ini untuk bisa bermain dengan baik pengiring *keyboard* tunggal harus mempelajari dan menguasai teknik permainan piano sebagai dasar penguasaan teknik memainkan *tuts*.
2. Kedua, membaca dan menuliskan notasi (minimal adalah notasi angka) dari dari suatu lagu yang terdengar dengan benar. Membaca not adalah sebutan untuk penerjemahan aksara musik kembali menjadi suara (Latifah Kodijat, 1984: 4).

Kompetensi menuliskan notasi (minimal adalah notasi angka) dari suatu lagu yang terdengar dengan benar sangat berguna bagi pengiring ketika ia harus memelajari lagu baru ataupun lagu lama yang belum diketahuinya sehingga belum bisa memainkan atau mengiringinya. Khusus referensi untuk lagu pop kebanyakan adalah berupa suara (*audio*) dalam bentuk kaset ataupun *CD*. Oleh karenanya untuk membantu ingatan, pengiring harus mampu mencatat segala unsur musikal yang terdengar dari lagu, seperti melodi, *filler*, pola irama, akor beserta progresinya ke dalam notasi angka.



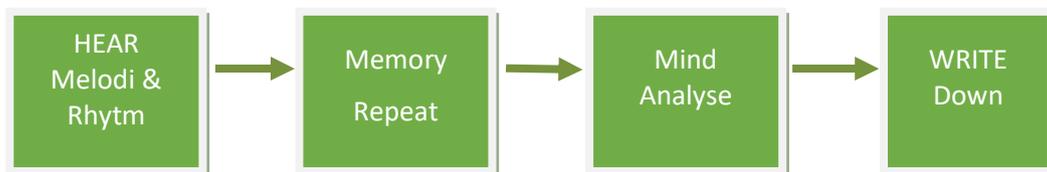


Tahapan proses dapat dijelaskan melalui bagan sebagai berikut:



Bagan 1. Menuliskan Notasi

Terkait dengan hal di atas Tomasz Spiewak dalam bukunya *Aural Training for Musicians and Musik Studens* menjelaskan bahwa *the process of recognition of the musikal elements, and finally dictation, can be shown by the diagram below:*



Bagan 2. Proses Dikte



3. Ketiga, menyusun aransemen baik secara terencana maupun seketika (spontan) untuk membuat lagu yang sederhana menjadi lebih estetis sangat dibutuhkan bagi pengiring. Contoh lagu *Jembatan Merah* berikut ini:

AF;AG

The musical score consists of three staves. The first staff shows the first measure with a key signature of one flat and a common time signature. The second staff shows the second measure with a first ending bracket. The third staff shows the third measure with a second ending bracket. Roman numerals I, V, and I are placed above the notes to indicate the chord progression.

Progresi Akor Sederhana pada lagu Jembatan Merah





Lagu yang hanya menggunakan dua macam akor (dua jurus) saja itu dapat dikembangkan menjadi progresi akor yang lebih kompleks. Perhatikan notasi lagu Jembatan Merah tersebut setelah progresi akornya dikembangkan:

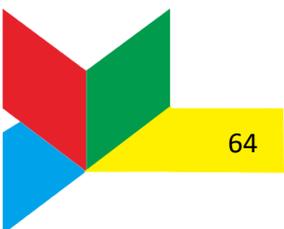
I vi I V I ii

iii V I V iii ii V I vi ii

V I ii iii V I vi ii V I

Progresi Akor Kompleks pada lagu Jembatan Merah

- Keempat, menyusun urutan lagu dengan baik. Urutan lagu adalah sebagai pengendali suasana. Hal ini terasa sekali ketika menentukan judul lagu pada waktu musik memainkan lagu-lagu secara *medley*. Pada kondisi ini lagu ditentukan secara spontan, yakni lagu berikutnya ditentukan pada saat lagu sebelumnya sedang dimainkan. Sehingga konsentrasi musisi terbagi menjadi dua, yang satu konsentrasi kepada kualitas permainan lagu yang sedang dimainkan; konsentrasi yang lain kepada penentuan atau mencari lagu lain yang cocok dengan lagu sebelumnya sehingga suasana tidak berubah atau sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini merupakan sesuatu yang sulit dilakukan. Tidak hanya referensi lagu yang dibutuhkan namun ide juga sangat berperan bagi musisi.
- Kelima, memimpin dan mengendalikan (*conductor*) penyanyi/ paduan suara yang diiringinya. Didukung dengan penguasaan teknologi yang





optimal, segala gerak iringan lagu sesuai yang diharapkan pengiring telah difasilitasi oleh instrumen *keyboard*.

6. Keenam, menguasai teknologi melalui pengaturan *register* instrumen dan tata suara, yakni memilih warna suara dari salah satu instrumen musik yang dipakai sebagai melodi ataupun isian-isian (*filller*), menentukan jenis irama bagi masing-masing lagu, dan mengatur kualitas serta keseimbangan (*balancing*) suara yang keluar dari *sound system* agar musik yang dimainkan terasa natural dan enak didengar penonton.

Kompleksitas kompetensi tersebut terpadu saling mendukung dalam diri seorang pengiring agar ia dapat menjalankan perannya dalam rangka optimalisasi tugasnya dan untuk menciptakan nuansa serta suasana yang diinginkan melalui permainannya. Terkait dengan hal itu Dharmo Budhi Suseno (2005: 22) menjelaskan bahwa secara sederhana fase-fase suara hingga menjadi musik yang memiliki nuansa dapat digambarkan sebagai berikut:

Suara Bunyi → Nada → Melodi → Irama → Nuansa

Bagan 3. Fase suara menjadi musik





Konstruksi utama instrumen *keyboard* pada dasarnya adalah sama dengan piano, yakni tuts hitam dan putih yang harus dimainkan. Oleh karenanya untuk mendasari kompetensi bermain *keyboard* adalah sangat kuat jika pembelajar memulainya dengan belajar teknik memainkan piano, yakni berupa latihan tangganada, arpeggio, dan teknik penjarian sebagai berikut:

1. Tangga nada

Mengawali semua jenis latihan tangga nada mainkan notasi-notasi berikut yang berperan sebagai sarana "senam jari".

The image displays three musical exercises for scale runs on a keyboard. Exercise 1 is a single line with a treble clef and a key signature of one flat. Exercise 2 is a single line with a treble clef and a key signature of one flat. Exercise 3 and 4 are two-line exercises with treble and bass clefs and a key signature of one flat. Each exercise consists of a series of eighth notes in a scale pattern, with some exercises including a final whole note.



5. 

6. 

7. 

8. 

9. 

10. 





11. 12.

13. 14.

15. 16.

17.

18.

19.

20. 21.

2





22. 23.

24.

25.

26.

27. 28.

29. 30.

31. 32.





33. 34. 35.

36. 37. 38.

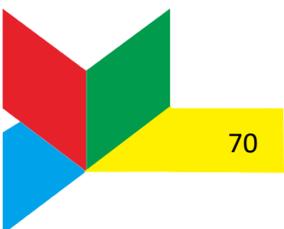
39. 40. 41.

42. 43. 44.

45. 46. 47.

48. 49. 50.

4





51. 52. 53.

54. 55. 56.

57. 58. 59.

60. 61. 62.

63. 64. 65.

66. 67. 68.





69. 70. 71.

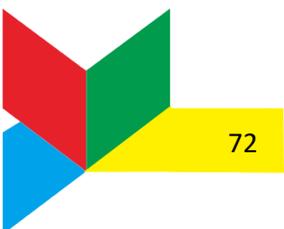
72. 73. 74.

75. 76. 77.

78. 79. 80.

81. 82. 83.

84. 85. 86.





87. 88. 89.

90. 91. 92.

93. 94. 95.

96. 97. 98.

99. 100. 101.

102. 103. 104.





105. 106. 107.

108. 109. 110.

111.* 112. 113. 114.

115. 116. 117. 118.

119.** 120. 121.

122. 123. 124.





125. 126. 127.

128. 129. 130.

131. 132. 133.

134. 135. 136.

137. 138. 139.

140. 141. 142.





143. 144. 145.

146. 147. 148.

149. 150. 151.

152. 153. 154.

155. 156. 157.

158. 159. 160.*





161. 162. 163.

164. 165. 166.

167. 168. 169.

These Exercises must be played, ascending and descending, the whole extent of the keyboard.

170.

171.





172. 173. 174.

175. 176. 177.

178. 179. 180.

181. 182. 183.

184. 185. 186.

187. 188. 189.







206. 207.

208.

209. 210.

211.

212.

213.





Untuk memulai latihan lakukan langkah atau prosedur berikut pada setiap tanganada yang akan dipelajari:

- a. Mainkan tanganada sesuai dengan notasi dengan mematuhi penjarian yang telah ditulis dalam kode angka;
- b. Latihlah satu tangan terlebih dahulu secara bergantian kemudian menyusul satu tangan yang lain sehingga dimainkan dengan dua tangan;
- c. Lakukan secara berulang dimulai dari tempo yang lambat kemudian diulang dengan tempo yang semakin cepat;
- d. Latihan tanganada yang tertulis adalah dua oktaf. Untuk mengembangkan kemampuan bermain tambahkan jangkauan oktaf seperti yang tertulis di atas menjadi lebih dari dua oktaf;
- e. Jaga keseimbangan keras lembutnya suara antara notasi yang satu dengan notasi yang lain dan antara tangan kiri dan kanan;
- f. Latihlah juga untuk gerakan berlawanan.

Langkah/ prosedur latihan ini berlaku untuk semua tanganada.

a. Tanganada kromatis

Tanganada ini selalu berjarak setengah antara nada yang satu dengan nada yang lain. Olehkarenanya secara teknis penjarian hanya ada satu macam tanganada kromatis. Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar berikut:

Searah:





Arah berlawanan:



b. Tangganada Mayor

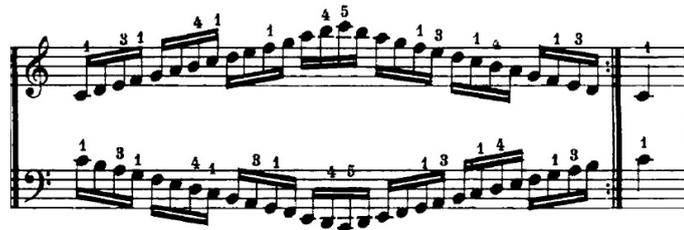
Tangganada mayor mempunyai jarak 1 1 1/2 1 1 1/2 pada deretan nada-nadanya.

- 1) Tangganada C mayor. Juga disebut tangganada natural.

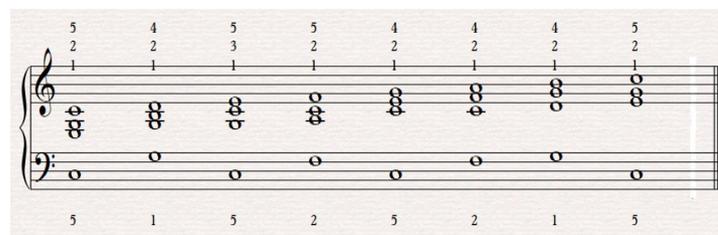
Search:



Arah berlawanan:



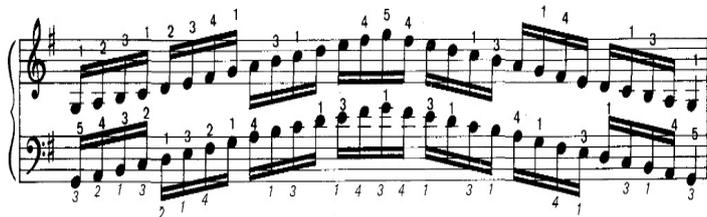
Tangganada akor C mayor dalam akor primer:



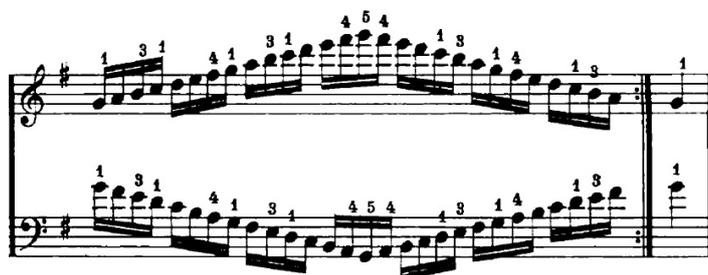


2) Tangganada G mayor. Juga disebut tangganada satu kres.

Search:

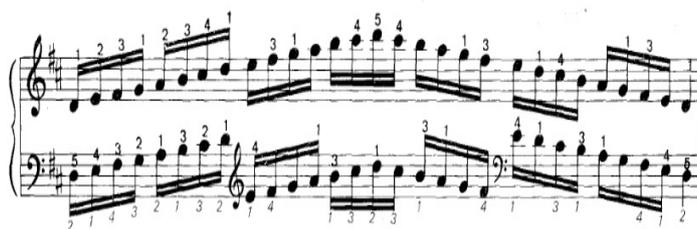


Arah berlawanan:



3) Tangganada D mayor. Juga disebut tangganada dua kres.

Search:



Arah berlawanan:





4) Tangganada A mayor. Juga disebut tangganada tiga kres.

Searah:

Arah berlawanan:

5) Tangganada E mayor. Juga disebut tangganada empat kres.

Searah:

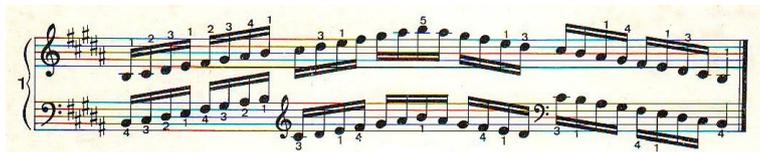
Arah berlawanan:



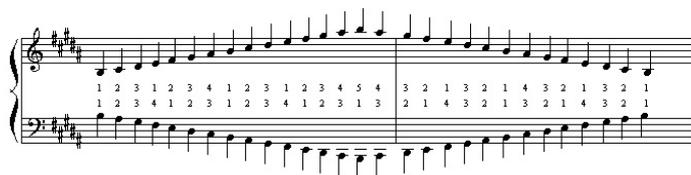


6) Tangganada B mayor. Juga disebut tangganada lima kres (5#).

Search:

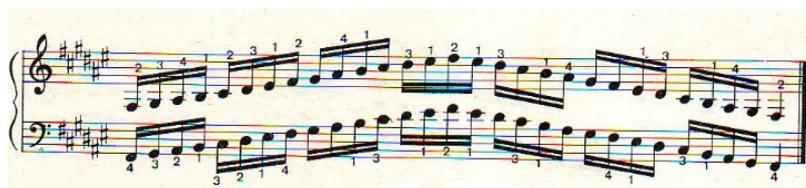


Arah berlawanan:

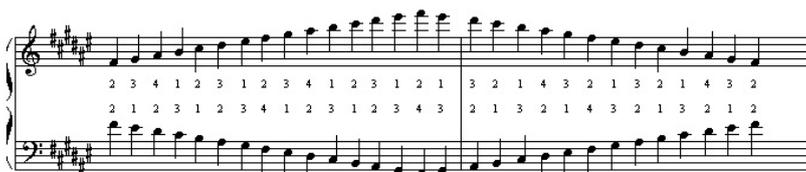


7) Tangganada Fis Mayor. Juga disebut tangganada enam kres (6#).

Search:



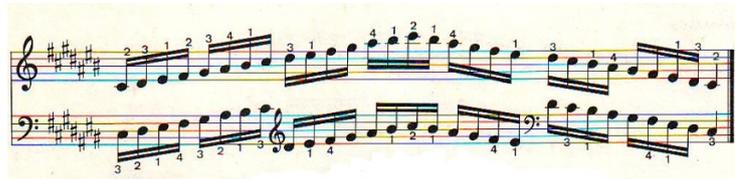
Arah berlawanan:



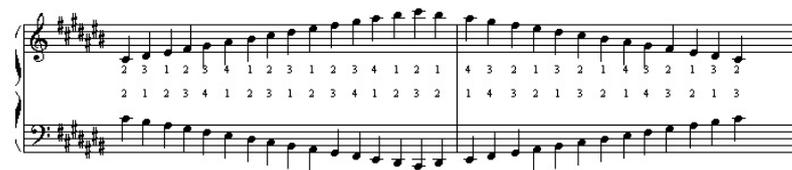


- 8) Tangganada Cis Mayor. Juga disebut tangganada tujuh kres (7#).

Search:

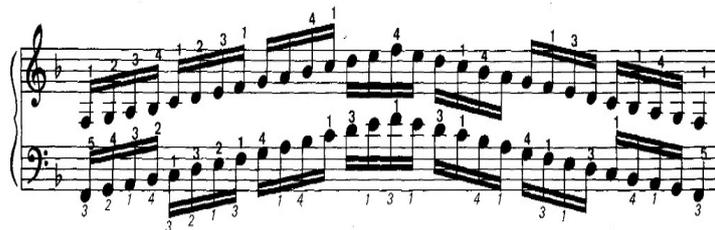


Arah berlawanan:



- 9) Tangganada F mayor. Juga disebut tangganada satu mol.

Search:



Arah berlawanan:





10) Tangganada Bb mayor. Juga disebut tangganada dua mol.

Search:

Arah berlawanan:

11) Tangganada Eb mayor. Juga disebut tangganada tiga mol.

Search:

Arah berlawanan:





12) Tangganada Ab mayor. Juga disebut tangganada empat mol.

Searah:

Arah berlawanan:

13) Tangganada Des mayor. Juga disebut tangganada lima mol (5b).

Searah:

Arah berlawanan:



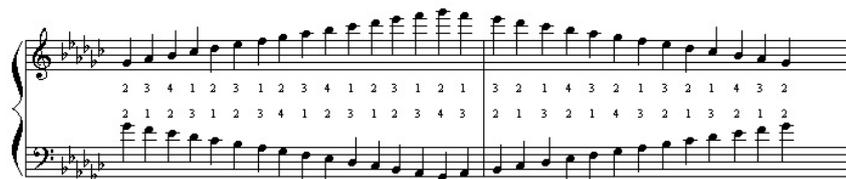


14) Tangganada Ges mayor. Juga disebut tangganada enam mol (6b).

Search:

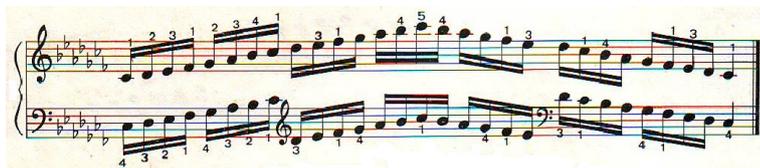


Arah berlawanan:

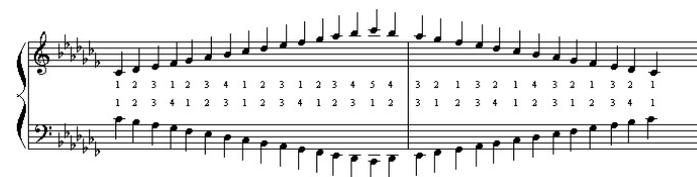


15) Tangganada Ces mayor. Juga disebut tangganada tujuh mol (7b)..

Search:



Arah berlawanan:





c. Tangganada Minor

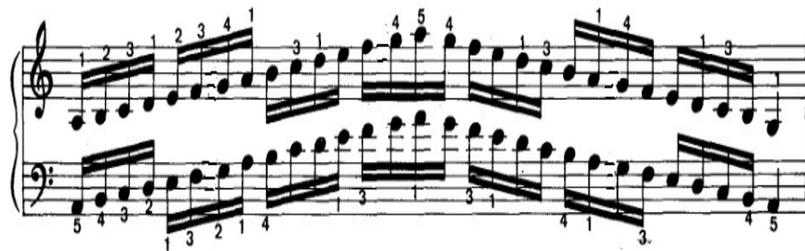
Ada empat macam tangganada minor, yakni tangganada minor natural, minor harmonis, minor melodis, dan tangganada minor sigana. Yang masing-masing mempunyai interval yang berlainan.

1) Tangganada minor natural

Tangganada minor natural (biasa juga disebut tangganada minor asli) mempunyai jarak $1 \frac{1}{2}$ 1 1 $\frac{1}{2}$ 1 1 pada deretan nada-nadanya.

2) Tangganada A minor.

Searah:



Arah berlawanan:



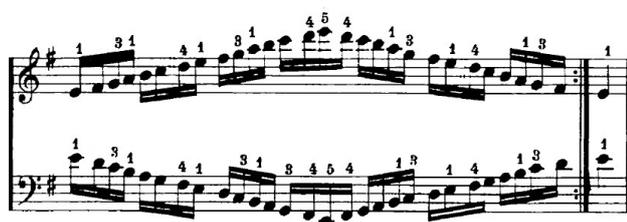


3) Tangganada E minor.

Search:



Arah berlawanan:

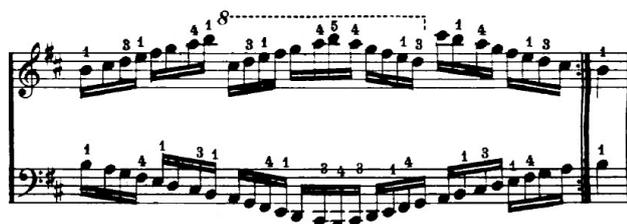


4) Tangganada B minor.

Search:



Arah berlawanan:





5) Tangganada F# minor.

Searah:

Arah berlawanan:

6) Tangganada C# minor.

Searah:

Arah berlawanan:





7) Tangganada D minor.

Search:

Arah berlawanan:

8) Tangganada G minor.

Search:

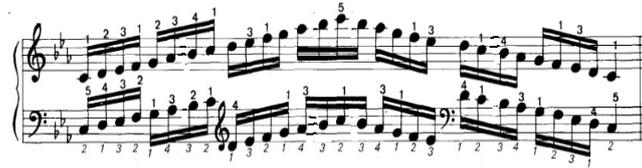
Arah berlawanan:



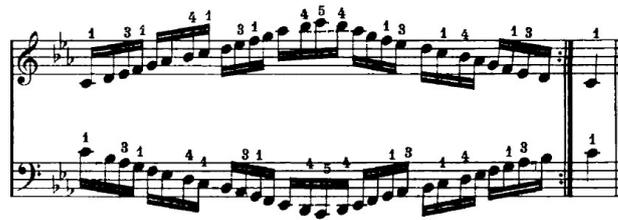


9) Tangganada C minor.

Search:



Arah berlawanan:



10) Tangganada F minor.

Search:



Arah berlawanan:





11) Tangganada minor Harmonis

Tangganada minor harmonis mempunyai jarak $1 \frac{1}{2}$ 1 $1 \frac{1}{2}$ $1 \frac{1}{2}$ pada deretan nada-nadanya.

a) Tangganada A minor harmonis.

Search:



Arah berlawanan:

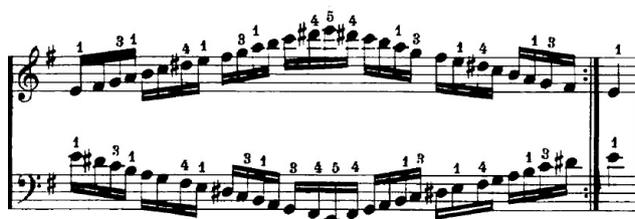


b) Tangganada E minor harmonis.

Search:



Arah berlawanan:





c) Tangganada B minor harmonis.

Search:

Arah berlawanan:

d) Tangganada F# minor harmonis.

Search:

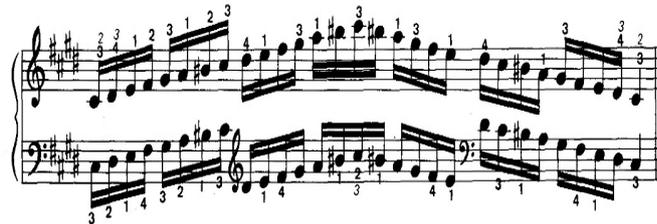
Arah berlawanan:





e) Tangganada C# minor harmonis.

Search:



Arah berlawanan:



f) Tangganada D minor harmonis.

Search:



Arah berlawanan:





g) Tangganada G minor harmonis.

Search:

Arah berlawanan:

h) Tangganada C minor harmonis.

Search:

Arah berlawanan:



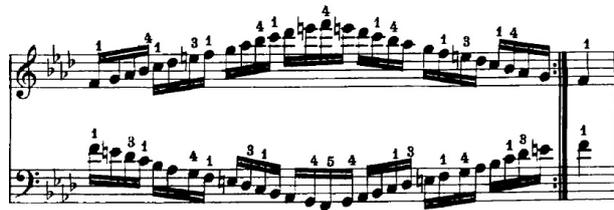


i) Tangganada F minor harmonis.

Search:



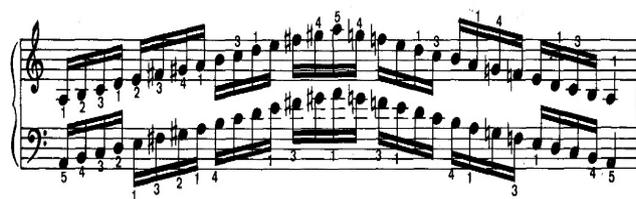
Arah berlawanan:



12) Tangganada minor melodis

Tangganada minor ini mempunyai jarak nada yang berbeda ketika tangganada ini dimainkan dalam posisi naik dan turun. Jarak/ interval naik turun tangganada ini adalah: naik $1 \frac{1}{2}$ 1 1 $1 \frac{1}{2}$, turun 1 $1 \frac{1}{2}$ 1 $1 \frac{1}{2}$ 1 . Karena tangganada minor melodis ini berbeda nada-nada yang dimainkan antara pergreakan naik dan turun olehkarenanya untuk gerakan berlawanan tidak ada.

a) Tangganada A minor melodis.



b) Tangganada E minor melodis.





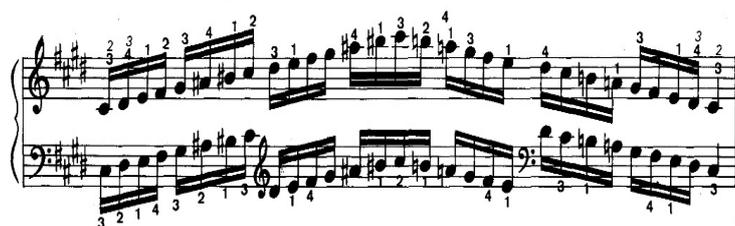
c) Tangganada B minor melodis.



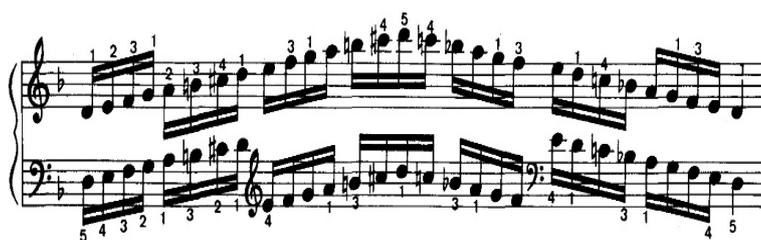
d) Tangganada F# minor melodis.



e) Tangganada C# minor melodis.



f) Tangganada D minor melodis.





g) Tangganada G minor melodis.

h) Tangganada C minor melodis.

i) Tangganada F minor melodis.



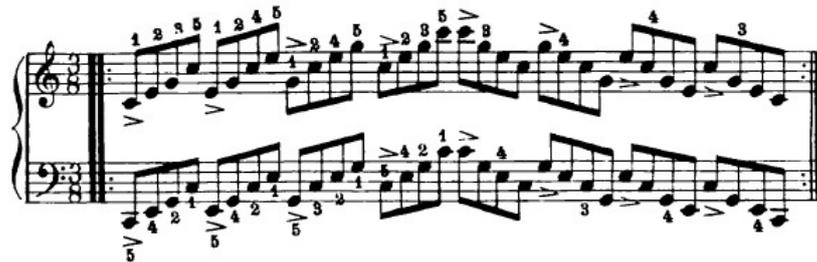


2. Arpeggio

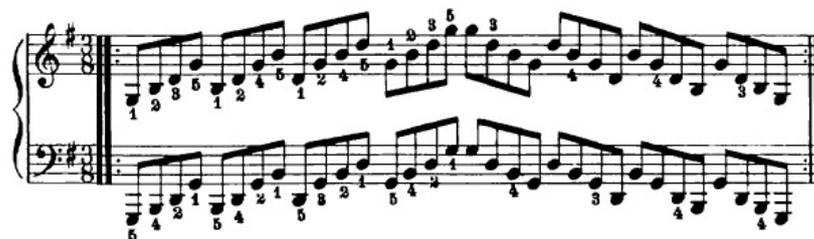
Arpeggio adalah nada-nada dari akor yang dimainkan secara bergantian. Terkait dengan lingkup materi yang telah kita pelajari arpeggio yang akan kita pelajari adalah arpeggio akor dan minor.

a. Arpeggio Mayor

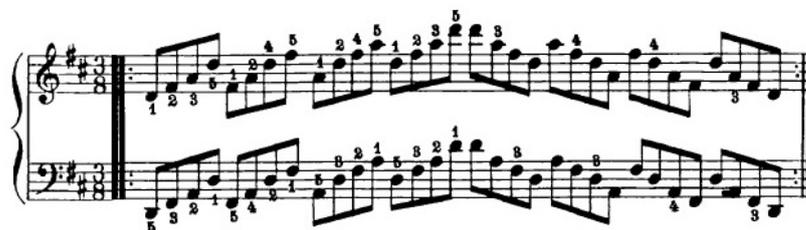
1) Arpeggio C mayor.



2) Arpeggio G mayor. Juga disebut arpeggio satu kres.

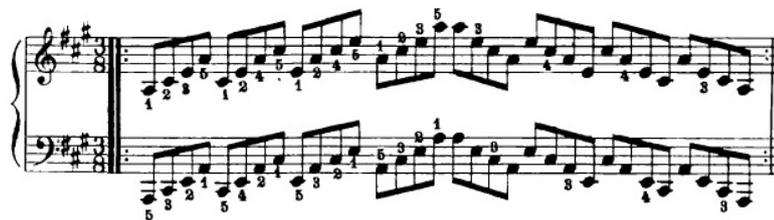


3) Arpeggio D mayor. Juga disebut arpeggio dua kres.





4) Arpeggio A mayor. Juga disebut arpeggio tiga kres.



5) Arpeggio E mayor. Juga disebut arpeggio empat kres.



6) Arpeggio F mayor. Juga disebut tanggana satu mol.



7) Arpeggio Bb mayor. Juga disebut tanggana dua mol.





8) Arpeggio Eb mayor. Juga disebut tangganada tiga mol.

9) Arpeggio Ab mayor. Juga disebut arpeggio empat mol.

b. Arpeggio Minor

1) Arpeggio A minor

2) Arpeggio E minor.





3) Arpeggio B minor

4) Arpeggio F# minor

5) Arpeggio C# minor.

6) Arpeggio D minor.





7) Arpeggio G minor.

8) Arpeggio C minor.

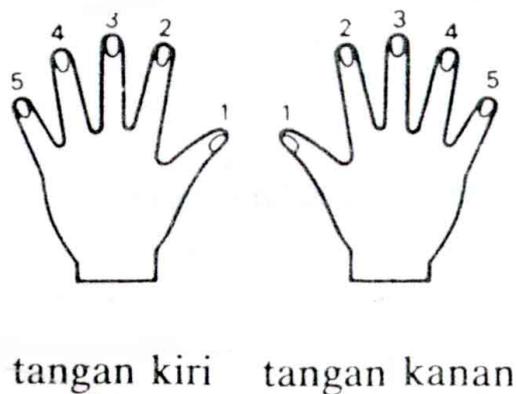
9) Arpeggio F minor.





3. Teknik Penjarian

Teknik penjarian pada *keyboard* terbagi menjadi 2 macam, yakni penjarian tangan kanan dan penjarian tangan kiri. Fungsi jari tangan kanan adalah untuk memainkan melodi maupun filler (isian-isian), sedangkan jari tangan kiri untuk akor. Seperti halnya pada piano, pengkodean jari tangan kanan dan kiri dapat kita lihat pada gambar berikut :



Gambar 11. Kode penjarian

Keyboard accompaniment pada umumnya terdiri dari 5 oktaf yang terbagi menjadi 2 bagian, yakni 2 oktaf bawah sebagai area akor yang akan dimainkan dengan jari tangan kiri, dan 3 oktaf atas, yang dimainkan dengan tangan kanan untuk melodi ataupun filler. Perlu diketahui bahwa batas kedua wilayah tersebut dapat dipindah/diprogram sesuai dengan keinginan. Untuk lebih jelasnya lihat gambar berikut :



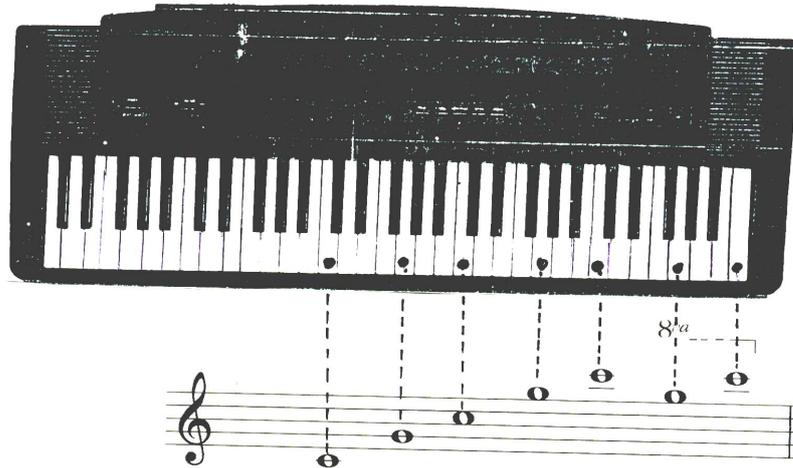
Gambar 12. Wilayah permainan *keyboard* tunggal





Sedangkan posisi nada-nada (tuts) terkait dengan notasi (dimainkan tangan kanan) pada *keyboard*.

8 va ----- = dimainkan 1 oktaf ke atas



Gambar 13. Posisi tuts pada notasi yang dimainkan jari tangan kanan

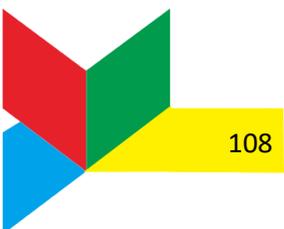
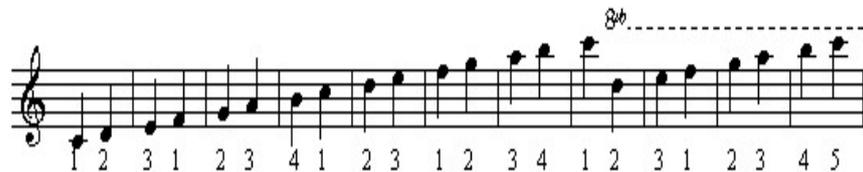
a. Teknik Penjarian tangga nada C MAYOR

1) Teknik Penjarian tangan kanan 3 oktaf.

Angka menunjukkan kode jari tangan kanan

8^{va}----- = Notasi dimainkan 1 oktaf di atasnya.

Wilayah nada bisa dirubah dengan transpose oktaf, baik oktaf ke bawah maupun ke atas.





2) Teknik Penjarian Tangan Kiri



Gambar 14. Penjarian akor C mayor

3) Praktek C Mayor!

Dengan posisi akor C pada tangan kiri dan menggunakan berbagai macam iringan, tempo serta pemilihan warna suara melodi sesuai dengan petunjuk, mainkan tangga nada C Mayor berikut secara berulang!

Tangga Nada C Mayor

8 beat
tempo 70

Piano

Harpisichord

8th beat

Fill In

B^b





Tangga Nada C Mayor

Bossanova
tempo 120

Piano

Harpichord

8^{va}

8^{va}

Fill In

Tangga Nada C Mayor

Waltz
tempo 76

8^{va}

8^{va}

Fill In

- b. Teknik Penjarian tangga nada G MAYOR
 - 1) Teknik Penjarian Tangan kanan 3 oktaf
 - a) Angka menunjukkan kode jari tangan kanan
 - b) Wilayah nada bisa dirubah dengan transpose oktaf, baik oktaf ke bawah maupun ke atas.

1 2 3 1 2 3 4 1 2 3 1 2 3 4 5





2) Teknik Penjarian Tangan Kiri



Gambar 15. Penjarian akor G mayor

3) Praktek G Mayor!

Lakukan latihan seperti pada tangga nada G mayor, yakni posisi tangan kiri memainkan akor G, tangan kanan memainkan tangga nada G mayor 2 oktaf dengan menggunakan berbagai macam irama yang ada pada *keyboard*. Buatlah pola tangga nada sesuai dengan gerak irama!.

8 BEAT
TEMPO 70

TANGGA NADA G

BOSSANOVA
TEMPO 120

TANGGA NADA G





- c. Teknik Penjarian tangga nada D mayor
 - 1) Teknik Penjarian Tangan kanan 3 oktaf
 - a) Angka menunjukkan kode jari tangan kanan
 - b) Wilayah nada bisa dirubah dengan transpose oktaf, baik oktaf ke bawah maupun ke atas.



2) Teknik Penjarian Tangan Kiri



Gambar 16. Penjarian akor D mayor





3) Praktek D Mayor!

Lakukan latihan seperti pada tangga nada D mayor, yakni posisi tangan kiri memainkan akor D, tangan kanan memainkan tangga nada D mayor 2 oktaf dengan menggunakan berbagai macam irama yang ada pada keyboard. Buatlah pola tangga nada sesuai dengan gerak irama!

8 BEAT
TEMPO 70

TANGGA NADA D

PIANO

HARPSICHOED

FILL IN

BOSSANOVA
TEMPO 120

TANGGA NADA D

PIANO

HARPSICHOED

FILL IN

WALTZ
TEMPO 76

TANGGA NADA D

PIANO

HARPSICHOED

FILL IN



d. Teknik Penjarian tangga nada A mayor

1) Teknik Penjarian Tangan kanan 3 oktaf

- a) Angka menunjukkan kode jari tangan kanan
- b) Wilayah nada bisa dirubah dengan transpose oktaf, baik oktaf ke bawah maupun ke atas.



2) Teknik Penjarian Tangan Kiri



Gambar 17. Penjarian akor A mayor

3) Praktek A Mayor!

Lakukan latihan seperti pada tangga nada A mayor, yakni posisi tangan kiri memainkan akor A, tangan kanan memainkan tangga nada A mayor 2 oktaf dengan menggunakan berbagai macam irama yang ada pada *keyboard*. Buatlah pola tangga nada sesuai dengan gerak irama!.



8 BEAT
TEMPO 70

TANGGA NADA A

PIANO

HARPSICHORD

8^m-----

FILL IN

BOSSANOVA
TEMPO 120

TANGGA NADA A

PIANO

HARPSICHORD

8^m-----

FILL IN

WALTZ
TEMPO 76

TANGGA NADA A

HARPSICHORD

8^m-----

FILL IN

e. Teknik Penjarian tangga nada E mayor

1) Teknik Penjarian Tangan kanan 3 oktaf

a) Angka menunjukkan kode jari tangan kanan

b) Wilayah nada bisa dirubah dengan transpose oktaf, baik oktaf ke bawah maupun ke atas.

1 2 3 1 2 3 4 1 2 3 1 2 3 4 5





2) Teknik Penjarian Tangan Kiri



Gambar 18. Penjarian akor E mayor

3) Praktek E Mayor!

Lakukan latihan seperti pada tangga nada E mayor, yakni posisi tangan kiri memainkan akor E, tangan kanan memainkan tangga nada E mayor 2 oktaf dengan menggunakan berbagai macam irama yang ada pada *keyboard*. Buatlah pola tangga nada sesuai dengan gerak irama!.

8 BEAT
TEMPO 70

TANGGA NADA E

PIANO

HARPSICHORD

FILL IN



BOSSANOVA
TEMPO 120

TANGGA NADA E

PIANO

FILL IN

8^{va}

5

HARPSICHORD

8^{va}

WALTZ
TEMPO 76

TANGGA NADA E

8^{va}

9

8^{va}

f. Teknik Penjarian tangga nada F MAYOR

1) Teknik Penjarian Tangan kanan 3 oktaf

a) Angka menunjukkan kode jari tangan kanan

b) Wilayah nada bisa dirubah dengan transpose oktaf, baik oktaf ke bawah maupun ke atas.

1 2 3 4 1 2 3 1 2 3 4 1 2 3 4





2) Teknik Penjarian Tangan Kiri



Gambar 19. Penjarian akor F mayor

3) Praktek F Mayor!

Lakukan latihan seperti pada tangga nada F mayor, yakni posisi tangan kiri memainkan akor F, tangan kanan memainkan tangga nada F (2 oktaf) dengan menggunakan berbagai macam irama yang ada pada *keyboard*. Buatlah pola tangga nada sesuai dengan gerak irama!.

8 BEAT
TEMPO 70

TANGGA NADA F

PIANO

HARPSICHOED

FILL IN

BOSSANOVA
TEMPO 120

TANGGA NADA F

PIANO

HARPSICHOED

FILL IN





berbagai macam irama yang ada pada *keyboard*. Buatlah pola tangga nada sesuai dengan gerak irama!.

8 BEAT
TEMPO 70

TANGGA NADA BES

PIANO

8^m-----

FILL IN

5 8^m-----
HARPSICHOED

BOSSANOVA
TEMPO 120

TANGGA NADA BES

PIANO

8^m-----

FILL IN

5 8^m-----
HARPSICHOED

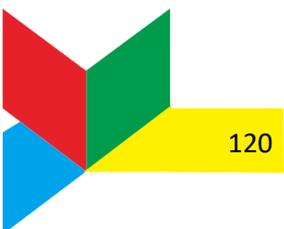
WALTZ
TEMPO 76

TANGGA NADA BES

8^m-----

FILL IN

5 8^m-----





h. Teknik Penjarian tangga nada Es MAYOR

1) Teknik Penjarian Tangan kanan 3 oktaf

- a) Angka menunjukkan kode jari tangan kanan
- b) Wilayah nada bisa dirubah dengan transpose oktaf, baik oktaf ke bawah maupun ke atas.



2) Teknik Penjarian Tangan Kiri



Gambar 21. Penjarian akor Es mayor





3) Praktek Es Mayor!

Lakukan latihan seperti pada tangga nada Es mayor, yakni posisi tangan kiri memainkan akor Es, tangan kanan memainkan tangga nada Es (2 oktaf) dengan menggunakan berbagai macam irama yang ada pada *keyboard*. Buatlah pola tangga nada sesuai dengan gerak irama!.

8 BEAT
TEMPO 70

TANGGA NADA ES

PIANO

HARPSICHORD

FILL IN

BOSSANOVA
TEMPO 120

TANGGA NADA ES

PIANO

HARPSICHORD

FILL IN

WALTZ
TEMPO 76

TANGGA NADA ES

PIANO

HARPSICHORD

FILL IN



i. Teknik Penjarian tangga nada As mayor

1) Teknik Penjarian Tangan kanan 3 oktaf

- a. Angka menunjukkan kode jari tangan kanan
- b. Wilayah nada bisa dirubah dengan transpose oktaf, baik oktaf ke bawah maupun ke atas.



2) Teknik Penjarian Tangan Kiri



Gambar 22. Penjarian akor As mayor

3) Praktek As Mayor!

Lakukan latihan seperti pada tangga nada As mayor, yakni posisi tangan kiri memainkan akor As, tangan kanan memainkan tangga nada As (2 oktaf) dengan menggunakan berbagai macam irama yang ada pada *keyboard*. Buatlah pola tangga nada sesuai dengan gerak irama!.



3 BEAT
TEMPO 70

TANGGA NADA AS

PIANO

8^{va}-----1 FILL IN

5 8^{va}-----HARPSICHORD-----1

BOSSANOVA
TEMPO 120

TANGGA NADA AS

PIANO

8^{va}-----1 FILL IN

5 8^{va}-----HARPSICHORD-----1

WALTZ
TEMPO 76

TANGGA NADA AS

8^{va}-----1 FILL IN

9 8^{va}-----1

- j. Teknik Penjarian tangga nada A MINOR
- 1) Teknik Penjarian Tangan kanan 2 oktaf
 - a) Angka menunjukkan kode jari tangan kanan
 - b) Wilayah nada bisa dirubah dengan transpose oktaf, baik oktaf ke bawah maupun ke atas.

1 2 3 1 2 3 4 1 2 3 1 2 3 4 5



2) Teknik Penjarian Tangan Kiri



Gambar 23. Penjarian akor A minor

3) Praktek A Minor

Lakukan latihan seperti pada tangga nada A minor, yakni posisi tangan kiri memainkan akor A minor, tangan kanan memainkan tangga nada A minor (2 oktaf) dengan menggunakan berbagai macam irama yang ada pada *keyboard*. Buatlah pola tangga nada sesuai dengan gerak irama!.

k. Teknik Penjarian tangga nada E MINOR

1) Teknik Penjarian Tangan kanan 2 oktaf

- a) Angka menunjukkan kode jari tangan kanan
- b) Wilayah nada bisa dirubah dengan transpose oktaf, baik oktaf ke bawah maupun ke atas.





2) Teknik Penjarian Tangan Kiri



Gambar 24. Penjarian akor E minor

3) Praktek E Minor

Lakukan latihan seperti pada tangga nada E minor, yakni posisi tangan kiri memainkan akor E minor, tangan kanan memainkan tangga nada E minor (2 oktaf) dengan menggunakan berbagai macam irama yang ada pada *keyboard*. Buatlah pola tangga nada sesuai dengan gerak irama!.

3 BEAT
TEMPO 70

TANGGA NADA A MINOR

PIANO

8^m-----

FILL IN

5 8^m-----
HARPSICHORD

BOSSANOVA
TEMPO 120

TANGGA NADA AMINOR

PIANO

8^m-----

FILL IN

5 8^m-----
HARPSICHORD





keyboard. Buatlah pola tangga nada sesuai dengan gerak irama!

8 BEAT
TEMPO 70

TANGGA NADA B MINOR

PIANO

HARPSICHORD

FILL IN

BOSSANOVA
TEMPO 120

TANGGA NADA B MINOR

PIANO

HARPSICHORD

FILL IN

WALTZ
TEMPO 76

TANGGA NADA B MINOR

PIANO

HARPSICHORD

FILL IN



m. Teknik Penjarian tangga nada Fis MINOR

1) Teknik Penjarian Tangan kanan 2 oktaf

- a) Angka menunjukkan kode jari tangan kanan
- b) Wilayah nada bisa dirubah dengan transpose oktaf, baik oktaf ke bawah maupun ke atas.



2) Teknik Penjarian Tangan Kiri



Gambar 26. Penjarian akor Fis mayor

3) Praktek Fis Minor

Lakukan latihan seperti pada tangga nada Fis minor, yakni posisi tangan kiri memainkan akor Fis minor, tangan kanan memainkan tangga nada Fis minor (2 oktaf) dengan menggunakan berbagai macam irama yang ada pada *keyboard*. Buatlah pola tangga nada sesuai dengan gerak irama!.



8 BEAT
TEMPO 70

TANGGA NADA FIS MINOR

PIANO

HARPSICHORD

FILL IN

BOSSANOVA
TEMPO 120

TANGGA NADA FIS MINOR

PIANO

HARPSICHORD

FILL IN

WALTZ
TEMPO 76

TANGGA NADA FIS MINOR

PIANO

HARPSICHORD

FILL IN



n. Teknik Penjarian tangga nada Cis MINOR

1) Teknik Penjarian Tangan kanan 2 oktaf

- a) Angka menunjukkan kode jari tangan kanan
- b) Wilayah nada bisa dirubah dengan transpose oktaf, baik oktaf ke bawah maupun ke atas.



2) Teknik Penjarian Tangan Kiri



Gambar 27. Penjarian akor Cis minor

3) Praktek Cis Minor

Lakukan latihan seperti pada tangga nada Cis minor, yakni posisi tangan kiri memainkan akor Cis minor, tangan kanan memainkan tangga nada Cis minor (2 oktaf) dengan menggunakan berbagai macam irama yang ada pada *keyboard*. Buatlah pola tangga nada sesuai dengan gerak irama!.



8 BEAT
TEMPO 70

TANGGA NADA CIS MINOR

BOSSANOVA
TEMPO 120

TANGGA NADA CIS MINOR

WALTZ
TEMPO 76

TANGGA NADA CIS MINOR

- o. Teknik Penjarian tanggana D MINOR
 - 1) Teknik Penjarian Tangan kanan 2 oktaf
 - a) Angka menunjukkan kode jari tangan kanan
 - b) Wilayah nada bisa dirubah dengan transpose oktaf, baik oktaf ke bawah maupun ke atas.





2) Teknik Penjarian Tangan Kiri



Gambar 28. Penjarian akor D minor

3) Praktek D Minor!

Lakukan latihan seperti pada tangga nada D minor, yakni posisi tangan kiri memainkan akor Dm, tangan kanan memainkan tangga nada D minor (2 oktaf) dengan menggunakan berbagai macam irama yang ada pada *keyboard*. Buatlah pola tangga nada sesuai dengan gerak irama!

8 BEAT
TEMPO 70

TANGGA NADA D MINOR

5

BOSSANOVIA
TEMPO 120

TANGGA NADA D MINOR

5





WALTZ
TEMPO 76

TANGGA NADA D MINOR

p. Teknik Penjarian tangga nada G MINOR

1) Teknik Penjarian Tangan kanan 2 oktaf

- a) Angka menunjukkan kode jari tangan kanan
- b) Wilayah nada bisa dirubah dengan transpose oktaf, baik oktaf ke bawah maupun ke atas.

2) Teknik Penjarian Tangan Kiri



Gambar 29. Penjarian akor G minor

3) Praktek G Minor!

Lakukan latihan seperti pada tangga nada G minor, yakni posisi tangan kiri memainkan akor Gm, tangan kanan memainkan tangga nada G minor (2 oktaf) dengan





menggunakan berbagai macam irama yang ada pada keyboard. Buatlah pola tangga nada sesuai dengan gerak irama!

8 BEAT
TEMPO 70

TANGGA NADA G MINOR

PIANO

8^{va}-----1 FILL IN

5 8^{va}-----1 HARPSICHORD

BOSSANOVA
TEMPO 120

TANGGA NADA G MINOR

PIANO

8^{va}-----1 FILL IN

5 8^{va}-----1 HARPSICHORD

WALTZ
TEMPO 76

TANGGA NADA G MINOR

8^{va}-----1 FILL IN

5 8^{va}-----1



q. Teknik Penjarian tanganada C MINOR

1) Teknik Penjarian Tangan kanan 2 oktaf

- a) Angka menunjukkan kode jari tangan kanan
- b) Wilayah nada bisa dirubah dengan transpose oktaf, baik oktaf ke bawah maupun ke atas.



2) Teknik Penjarian Tangan Kiri



Gambar 30. Penjarian akor C minor

3) Praktek C Minor!

Lakukan latihan seperti pada tangga nada C minor, yakni posisi tangan kiri memainkan akor Cm, tangan kanan memainkan tangga nada C minor (2 oktaf) dengan menggunakan berbagai macam irama yang ada pada *keyboard*. Buatlah pola tangga nada sesuai dengan gerak irama!.



8 BEAT
TEMPO 70

TANGGA NADA C MINOR

PIANO

8^{va}-----1 FILL IN

5 8^{va}-----1 HARPSICHORD

BOSSANOVA
TEMPO 120

TANGGA NADA C MINOR

PIANO

8^{va}-----1 FILL IN

5 8^{va}-----1 HARPSICHORD

WALTZ
TEMPO 76

TANGGA NADA C MINOR

8^{va}-----1 FILL IN

9 8^{va}-----1

r. Teknik Penjarian tanganada F MINOR

1) Teknik Penjarian Tangan kanan 2 oktaf

- a) Angka menunjukkan kode jari tangan kanan
- b) Wilayah nada bisa dirubah dengan transpose oktaf, baik oktaf ke bawah maupun ke atas.





2) Teknik Penjarian Tangan Kiri



Gambar 31. Penjarian akor F minor

3) Praktek F Minor!

Lakukan latihan seperti pada tangga nada F minor, yakni posisi tangan kiri memainkan akor Fm, tangan kanan memainkan tangga nada F minor (2 oktaf) dengan menggunakan berbagai macam irama yang ada pada *keyboard*. Buatlah pola tangga nada sesuai dengan gerak irama!.

3 BEAT
TEMPO 70

TANGGA NADA F MINOR

PIANO

HARPSICHORD

FILL IN

BOSSANOVA
TEMPO 120

TANGGA NADA F MINOR

PIANO

HARPSICHORD

FILL IN





- Secara berkelompok pelajarilah lembar kerja identifikasi teknik penjarian pada *keyboard*
- Diskusikan materi yang perlu diidentifikasi secara terbuka, saling menghargai pendapat dengan semangat kerjasama
- Isilah lembar kerja identifikasi teknik penjarian pada *keyboard* pada kolom hasil identifikasi berdasarkan diskusi kelompok dan selesaikan sesuai waktu yang disediakan.

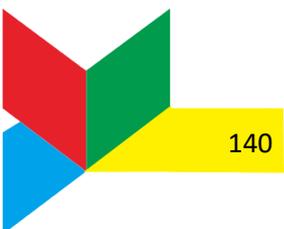
Lembar Kerja Identifikasi Teknik Penjarian pada *Keyboard*

No.	Aspek yang Diidentifikasi	Hasil Identifikasi
1.	Tahapan penulisan notasi	
2.	Proses Dikte	
3.	Memainkan tangga nada ber kres	
4.	Memainkan tangga nada ber mol	

5. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, **Lembar Kerja 3** ini Anda kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator.

E. Latihan/Kasus/Tugas

Dengan menggunakan akor C, G, F, Am, E, dan Dm mainkan dua lagu berikut. Ikuti petunjuk penentuan irama, tempo serta pemilihan warna suara!





Gunung Salahutu

Slow Waltz
Tempo 60

SYUKUR

8 BEAT
Tempo 60

F. Rangkuman

Penggunaan jari-jari tangan kiri adalah untuk memainkan iringan serta akor. Sedangkan penggunaan jari-jari tangan kanan untuk memainkan melodi atau isian-isian (*filler*).





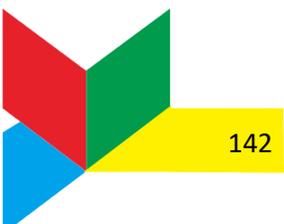
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran KP3. Teknik Penjarian pada *Keyboard*, beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik dan tindak lanjut.

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran KP3 ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang teknik penjarian pada *keyboard*?
2. apakah materi kegiatan pembelajaran KP3 ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam hal mandiri dan penuh percaya diri selama aktivitas pembelajaran?
4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran KP3 ini sehingga memerlukan perbaikan?
5. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran KP3. Teknik Penjarian pada *Keyboard* ini?

H. Kunci Jawaban

Dimainkan dengan baik!!





KEGIATAN PEMBELAJARAN 4 MENGIRINGI DENGAN KEYBOARD

A. Tujuan

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 4, Anda diharapkan mampu mengiringi lagu menggunakan *Keyboard* dengan mandiri dan penuh percaya diri

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 4 ini, Anda diharapkan mampu mengiringi dengan menggunakan keyboard yang meliputi:

1. Memainkan melodi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan dan kerjasama.
2. Menentukan irama dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan dan kerjasama.

C. Uraian Materi

1. Irama sebagai iringan (*Rhythm Box*)

Berbagai macam irama tersedia pada jenis *keyboard*. Penggunaan serta pemilihan irama, tempo dan pemilihan warna suara untuk melodi mengacu pada jenis lagu yang akan dimainkan. Semua petunjuk akan tertera pada penulisan lagu. Penekanan tombol pengendalian iringan bisa dilakukan dengan jari tangan kanan maupun kiri sesuai dengan situasi dan kondisi. Terkait dengan iringan kiranya perlu kita mengenal beberapa irama yang biasa digunakan untuk mengiringi lagu.

Berbagai macam irama yang biasa dimainkan pada dunia *entertainment* seperti misalnya *bossanova*, *cha-cha*, *rhumba*, *swing*, *beguine*, *bolero*, *samba*, *waltz*, dan lain sebagainya. Secara tertulis, berbagai irama dapat kita lihat sebagai berikut:



a) Bossanova

Bossanova merupakan salah satu tipe musik yang berasal dari Brazil, dengan perpaduan antara Jazz dan Samba. Ciri khas dari musik ini adalah dimainkan secara santai dan ringan sebagai 3-3-4-3-3 dan dengan ketukan 8/4 (1, 4, 7, 11 dan 14 diberi aksent setiap 2 bar). Pada masa lalu lirik dari lagu-lagu Bossa Nova ditulis dalam bahasa Portugis. Hal itulah yang mendasari penyebutan genre musik ini sebagai bossa nova yang berarti “aliran (gaya) baru” dalam bahasa portugis. Meskipun tidak bisa dibilang bahwa bossanova masih masuk trah dari musik jazz, bossanova memiliki komposisi yang sangat klop dengan jazz sehingga tidak jarang orang awam menyinonimkan musik ini sebagai keturunan jazz. Secara struktural sendiri, inti dari Bossa adalah Samba.



(Genichi Kawakami, 1975: 190)

Contoh lagu:

Meditation (Meditação)

PLAY 4 CHORUSES

 = 146

Music by Antonio Carlos Jobim
English Words by Norman Gimbel
Original Words by Newton Mendonca



The musical score is written in 4/4 time and consists of eight staves. The first staff begins with a treble clef and a key signature of one flat (B-flat). The chords are: C, F#m/B, B7, C. The second staff has chords: D-, Eb07, E-, A7+5, D-, D-, F-. The third staff has chords: Bb7, E-, A7+5, D-, G7+5. The fourth staff has chords: F#, F-, Bb7, E-, Eb07. The fifth staff has chords: D-, G7+5, C, F#m/B, B7, C. The sixth staff has chords: D-, Eb07, E-, A7+5, D-, F-. The seventh staff has chords: Bb7, E-, A7+5, D-, G7b9, C#, D-/G.





The Shadow of Your Smile

SIDE 1/TRACK 4
PLAY 4 CHORUSES
♩ = 132

Words by Paul Francis Webster
Music by Johnny Mandel

The musical score is written in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. It consists of six staves of music. The first staff begins with a key signature change to one sharp and contains the notes G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4. Above this staff are the chords F#- (F# major), B7 (B dominant seventh), B7+9 (B dominant seventh with 9th), and E- (E minor). The second staff continues the melody with notes G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4. Above it are the chords A7 (A dominant seventh), A- (A minor), D7 (D dominant seventh), and a first ending bracket containing G# (G# major) and C# (C# major). The third staff has notes G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4. Above it are the chords F# (F# major), B7+9 (B dominant seventh with 9th), E- (E minor), E-/D (E minor over D), and C# (C# major). The fourth staff has notes G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4. Above it are the chords F#7+9 (F# dominant seventh with 9th), F# (F# major), B7 (B dominant seventh), and a second ending bracket containing B (B major) and E7+9 (E dominant seventh with 9th). The fifth staff has notes G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4. Above it are the chords A- (A minor), C- (C minor), F7 (F dominant seventh), B- (B minor), F7+4 (F dominant seventh with 4th), B-/C (B minor over C), and E7b9 (E dominant seventh with flat 9th). The sixth staff has notes G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4. Above it are the chords A7 (A dominant seventh), Eb7+4 (Eb dominant seventh with 4th), A-/D (A minor over D), D7b9 (D dominant seventh with flat 9th), G (G major), and G (G major).





The Girl From Ipanema

(Garôta De Ipanema)

PLAY 4 CHORUSES

Music by Antonio Carlos Jobim
English Words by Norman Gimbel
Original Words by Vinícius De Moraes

$\text{♩} = 148$

The musical score consists of six staves of music in 4/4 time. The key signature has one flat (B-flat). The chords and fingering are as follows:

- Staff 1: F^{Δ} , G^7 , G^-
- Staff 2: G^b7 , F^{Δ} , G^b7 , F^{Δ} , G^b^{Δ} , B^7+4 (with fingering 3-3)
- Staff 3: B^7+4 , F^{Δ} , A^{Δ}/D , D^7 , G^- (with fingering 3-3)
- Staff 4: G^- , B^b/E^b , E^b7 , A^- , D^7+9 (with fingering 3-3)
- Staff 5: G^- , C^7+9 , F^{Δ} , G^7 (with fingering 3-3)
- Staff 6: G^7 , G^- , G^b7 , F^{Δ} , G^b7 , Φ



The Way You Look Tonight

PLAY 5 CHORUSES (♩ = 200)

By Jerome Kern & Dorothy Fields

EbΔ
C-
F-
Bb7
GØ

Some day when I'm aw - fly low, When the world is
love - ly, With your smile so warm, And your cheek so

C7+9
F-
Bb7
Bb-
Eb7

cold, I will feel a glow just think - ing of you
soft, There is noth - ing for me but to love you,

AbΔ
C7+9
F-
Bb7
1. EbΔ
(F-)
EbΔ
(F-)

And the way you look to - night. Oh, but you're
Just the way you look to Bb Pedal

BRIDGE

2. EbΔ
(F-)
EbΔ
Ab-
Db7
GbΔ
Eb7b9

night. With each word your
Bb Pedal

Ab-
Db7
GbΔ
Eb-
Ab-
Db7

ten - der - ness grows, Tear - ing my fear a - part,

GbΔ
Eb7
Ab-
F#
FØ
Bb7+9
Eb-
CØ
F7b9

And that laugh that wrink - les your nose Touch - es my fool - ish

F-
Bb7
EbΔ
C-
F-
Bb7

heart, Love - ly, nev - er, nev - er change,



b) Cha-cha

Cha-cha awalnya bernama cha-cha-cha, yakni musik Kuba/tari turunan dari mambo. Walaupun musik cha-cha-cha ini mudah dinikmati, seringkali penggemar dan instruktur cha-cha-cha tidak tahu penempatan “cha-cha-cha” dalam musik itu sendiri. Cara menghitung musik cha-cha-cha yang benar adalah: 1,2,3,4 dan 1 (cha-cha-cha). Bukan 1,2,3,4 (cha-cha-cha). Aturan ini sesuai dengan penciptaan tarian ini, dan sebagaimana diakui oleh badan International Standart Dancesport Federation (ISDF)

The image shows a musical score for a Cha-cha piece in 4/4 time. The score is arranged in a grand staff with seven staves, each labeled with an instrument: Bas, Timbal, Conga, Bongo, Guiro, Cow bell, and Drum. The Bas part is written in bass clef and shows a simple melodic line. The other instruments (Timbal, Conga, Bongo, Guiro, Cow bell, and Drum) are shown with rhythmic patterns using stems and flags, indicating the characteristic 'cha-cha-cha' rhythm. The score is divided into two measures, with a double bar line at the end of the second measure.

(Kawakami, 1975: 217)



Contoh lagu:

QUIZÁS, QUIZÁS, QUIZÁS

(Perhaps, Perhaps, Perhaps)

Music and Spanish Words by OSVALDO FARRES
English Words by JOE DAVIS

Moderately

Em Am B7 Em Am B7

You won't ad - mit you love me, and so how am I ev - er to know you al - ways
Siem - pre que te pre - gun - to que cuan - do co - mo y don - de, tu siem - pre nie res -

Em B7 Em B7 Em Am6 Em N.C. Em

tell me, per - haps, per - haps, per - haps. A mil - lion times I've asked you, and
pon - des qui - zás, qui - zás, qui - zás. Ya - sí pa - san los dí - as y

Am B7 Em Am B7 Em B7 Em B7

then I ask you o - ver a - gain, you on - ly an - swer, per - haps, per - haps, per -
yo de - ses - pe - ra - do y tú, tú con - tes - tan - do qui - zás, qui - zás, qui -

Em Am6 Em F#m7 B7 F#m7 B7 E

haps. If you can't make your mind up, we'll nev - er get start - ed,
zás. Es - tás per - dien - do el tiem - po pen - san - do, pen - san - do;

F#m7 B7 F#m7 B7 E N.C.

and I don't want to wind up, be - ing part - ed, bro - ken - heart - ed. So, if you real - ly
por lo que mas tú quie - ras has - ta cuan - do, has - ta cuan - do. Ya - sí pa - san los

Em Am B7 Em Am B7 Em B7

love me, say "yes," but if you don't dear, con - fess, and please don't tell me, per -
dí - as y yo de - ses - pe - ra - do y tú, tú con - tes - tan - do qui -

Em B7 1 Em F#m7b5 N.C. 2 Em Am6 Em

haps, per - haps, per - haps. You won't ad - mit you haps.
zás, qui - zás, qui - zás. Siem - pre que te pre - zás.



SPANISH EYES

Words by CHARLES SINGLETON and EDDIE SNYDER
Music by BERT KAEMPFBERT

Moderately

G

Blue _____ Span - ish Eyes _____ Tear-drops are fall - ing
Blue _____ Span - ish Eyes _____ pret - ti - est eyes in

D7

from your Span - ish Eyes. _____ Please, _____ please don't cry _____
all of Mex - i - co. _____ True _____ Span - ish Eyes _____

_____ This is just a - dios and not good - bye. _____ }
Please smile for me once more be - fore I go. _____ }

Soon _____ I'll re - turn _____ Bring - ing you all the

G7 C Cm Cm6

love your heart can hold. _____ Please _____ say Si

G D7 G

Si _____ Say you and your Span - ish Eyes will wait for me. _____

Ab G Ab G

Span-ish Eyes _____ Wait for me, say Si Si! _____





BÉSAME MUCHO (Kiss Me Much)

67

Copyright © 1941, 1943 by Promotora Hispano Americana De Musica, S.A.
Copyrights Renewed
All Rights Administered by Peer International Corporation

Music and Spanish Words by CONSUELO VELAZQUEZ
English Words by SUNNY SKYLAR

Moderately

Dm Gm6 Dm Gsus Gm
 Bé - sa - me, Bé - sa - me Mu - cho;
 Bé - sa - me, bé - sa - me mu - cho,

Gm F#dim Gm A7 Dm A7 Dm
 Each time I cling to your kiss I hear mu - sic di - vine;
 co - mo si fue - ras - ta no - che la úl - ti - ma vez;

D7 Csus2/E D7 D7b9 D+ Gsus Gm
 Bé - sa - me Mu - cho,
 bé - sa - me mu - cho,

Dm E7b9 A7 Dm Gm6 Dm
 Hold me, my dar - ling, and say that you'll al - ways be mine.
 que ten - go mie - do per - der - te, per - der - te o - tra vez.

Gm Dm A7 Gm6
 This joy is some - thing new, My arms en - fold - ing you, Nev - er knew this thrill be -
 Que ro te - ner - te muy cer - ca, mi - rar - me en tus o - jos, ver - te jun - to a

E7 Bb7 A7 Dm Gm6 Dm
 fore; Who ev - er thought I'd be hold - ing you close to me,
 mí, pien - sa que tal vez ma - ña - na yo ya es - ta - ré

Gsus Gm F#dim Gm A7
 Whisp - 'ring "It's you I a - dore;" Dear - est one, if you should
 le - jos, muy le - jos de ti. Bé - sa - me, bé - sa - me

Dm A7 Dm D7 Csus2/E D7 D7b9 D+
 leave me, Each lit - tle dream would take wing and my life would be
 mu - cho, co - mo si fue - ras - ta no - che la úl - ti - ma

Gsus Gm Dm E7b9 A7 A7#5
 through; Bé - sa - me
 mu - cho, bé - sa - me

Dm Bb9 A7sus A7 2 Dm Gm6 Dm
 Ma - cho; Love me for - ev - er and make all my dreams come
 mu - cho, que ten - go mie - do per - der - te, per - der - te des - true. true. pués.





GUANTANAMERA

Original lyrics and music by JOSE FERNANDEZ DIAZ (JOSEITO FERNANDEZ)

Music adaptation by PETE SEEGER

Lyric adaptation by HECTOR ANGULO, based on a poem by JOSE MARTI

Moderately

Guan - ta - na - me - ra, gua - ji - ra Guan - ta - na - me - ra. Guan - ta - na - me - ra, gua - ji - ra

Guan - ta - na - me - ra. Yo soy un hom - bre sin - cer - o, de don - de cre - ce la pal - ma.

Yo soy un hom - bre sin - cer - o, de don - de cre - ce la pal - ma. Yan - tes de

mor - rir me quie - ro, E - char mis ver - sos del al - ma. Guan - ta - na - me - ra, gua - ji - ra

Guan - ta - na - me - ra. Guan - ta - na - me - ra, gua - ji - ra Guan - ta - na - me - ra.

c) Beguine

Piano

Guitar

Bas

Drum

(Kawakami, 1975: 214)





Contoh lagu:

Amor, Amor, Amor

Music by GABRIEL RUIZ
Spanish Words by RICARDO LOPEZ MENDEZ
English Words by NORMAN NEWELL

Beguine
C





SEE YOU IN SEPTEMBER

Words by SID WAYNE
Music by SHERMAN EDWARDS

Beguine

Fm7 Bb9 Fm7 Bb9

I'll be a-lone each and ev-'ry night, while you're a-way, don't for-get to write.

Fm7 Bb7 Ebmaj7 C7 Fm7

See You _____ In Sep-tem-ber, _____ see you _____

Bb7 Ebmaj7 Eb6 C7 Fm Fm(maj7) Fm7 3 Bb7

_____ when the sum-mer's thru. _____ Here we are, say-ing good-bye at the

Gm Gm7 C7 3 Fm Fm7 F7 Fm7

sta-tion, _____ sum-mer va-ca-tion _____ is tak-ing you a-way. _____

Bb7 N.C. Fm7 Bb7 Ebmaj7 C7

_____ Have a good time, _____ but re-mem-ber _____ there is

Fm7 Bb7 Gm7 C7

dan-ger _____ in the sum-mer moon a-bove; _____ Will I

Fm7 F#dim Gm7 To Coda C7 Fm7

See You _____ In Sep-tem-ber, _____ or lose you _____

Bb7 Eb Fm7

_____ to a sum-mer love. _____ Count-ing the days till I'll

Bb9 Fm7 Bb7 D.S. al Coda CODA Cm Fm7

be with you, count-ing the hours and the min-utes too. Have a _____ or lose you _____

Bb7sus Eb B Eb

_____ to a sum-mer love? _____





SPEAK LOW

Words by Ogden Nash
Music by Kurt Weill

Beguine

Gm9 C9 Gm9 C9 Gm9 C9

Speak Low _____ when you speak, love, _____ our sum-mer day with-ers a-way too
 Low _____ dar-ling, Speak Low _____ love is a spark lost in the dark too

F6 D7 Bbm9 Eb9 Bbm9 Eb9

soon, too soon. Speak Low _____ when you speak, love, _____ Our mo-moment is
 soon, too soon, I feel _____ wher-ever I go _____ that to-mor-row is

G9 C9 C7b9 1. F6 D7 Gm7 C7 2. F

swift, like _____ ships a drift, we're _____ swept a drift, too soon Speak
 near, to-mor-row is here and al-ways too _____ soon. _____

Fm7 Abm EbM7

Time is so old _____ and love so brief, love is pure gold _____ and

E7b9 E7 C7#5 Gm9 C9 Gm9 C9

time a thief. We're late _____ dar-ling we're late _____ the cur-tain de-

Gm9 C9 F6 D Bbm9 Eb9

scends, ev-'ry-thing ends too soon too soon I wait _____ dar-ling, I

F D7 G9 C9#5 F6

wait _____ will you Speak Low to me, speak love to me and soon. _____





d) Rhumba

Rhumba adalah keluarga irama perkusi, lagu, dan tari yang berasal dari Kuba sebagai kombinasi dari tradisi musik orang Afrika dibawa ke Kuba sebagai budak dan penjajah Spanyol. Nama berasal dari kata *rumbo* Kuba Spanyol yang berarti “partai” atau “kesenangan”.

The musical score is written for four instruments: Piano, Gitar, Bas, and Drum. It is in 4/4 time and C major. The first measure is marked with a 'C'. The Piano part consists of a steady accompaniment of chords. The Gitar part has a rhythmic melody. The Bas part has a simple bass line. The Drum part has a characteristic Rhumba rhythm. The score shows the first four measures of a piece.

(Kawakami, 1975: 213)





Contoh lagu:

LA CUCARACHA

Mexican Revolutionary Folksong

Bright Rhumba

The musical score for 'LA CUCARACHA' is presented in five staves. It is in the key of G major (one sharp) and 2/4 time. The tempo/style is 'Bright Rhumba'. The first staff begins with a G chord. The second staff features a D7 chord. The third staff features a G chord. The fourth staff features a D7 chord. The fifth staff features a G chord. The melody consists of eighth and quarter notes, often with ties and rests, creating a rhythmic pattern characteristic of a rhumba.





AMAPOLA (Pretty Little Poppy)

By Joseph M. Lacalle
New English Words by Albert Gamse

With Pep B \flat

A - ma - po - la my pret - ty lit - tle pop - py. You're like that love - ly flow'r so
B \flat /D D \dim 7 F7/C F7
sweet and heav - en - ly since I found you, My heart is wrapped a - round you
F7 \flat 5 B \flat
and lov - ing you, it seems to beat a rhap - so - dy. A - ma - po - la,
G7 Cm G7
the pret - ty lit - tle pop - py must cop - y its en - dear - ing charm from
Cm G7 Cm E \flat m6 B \flat /D D \dim 7
you. A - ma - po - la, A - ma - po - la, how I
F7/C F7 B \flat
long to hear you say "I love you."

THE BREEZE AND I

Copyright © 1928 by Edward B. Marks Music Company
Copyright Renewed

Words by AL STILLMAN
Music by ERNESTO LECUONA

Rhumba E \flat B \flat 7 E \flat A \flat m6 E \flat E \flat dim B \flat 7 D \flat m

The Breeze And I are say - ing with a sigh that you no long - er
Breeze And I are whis - per - ing good - bye to dreams we used to
care. The Ours was a love song that seemed constant as the
share.



Fm7 Bb7 Eb Eb7 Ab6 Cm Ab6

moon, end - ing in a strange, mourn - ful tune; And all a -

Fm7 Bb7 Eb Abm6 Fm Bb9

bout me, they know you have de - part - ed with - out me and we won -

Bb7 Eb Bb7 Eb

der why, The Breeze And I.

THE PEANUT VENDOR (El Manisero)

English Words by Marion Sunshine and L. Wolfe Gilbert
Music and Spanish Words by Moises Simons

Quick Rhumba

G D7 G D7 G

1,3 In Cu - ba, each mer - ry maid wakes up with this se - re - nade; pea - nuts! —
2 In Cu - ba, his smil - ing face is wel - come most ev - 'ry place; pea - nuts! —

To Coda ⊕

— They're nice and hot, pea - nuts! — I sell a - lot. If you have - n't got ba - na - nas, don't be blue,
— They hear him cry, pea - nuts! — They all re - ply. If you're look - ing for an ear - ly morn - ing treat,

pea - nuts in a lit - tle bag are call - ing you. Don't waste them, no tum - my ache, you'll taste them
get some dou - ble joint - ed pea - nuts good to eat. For break - fast or din - ner time, for sup - per,

D7 G D7 G D7

when you a - wake. For at the ve - ry break - of day, the pea - nut ven - dor's on his way...
most an - y - time. A mer - ry twin - kle in his eye, he's got a way that makes you buy...

G D7 G D7

— At dawn - ing that whist - le blows through ev - 'ry ci - ty, town, and coun - try lane,
— Each mor - ning that whist - le blows the lit - tle child - ren like to trail a - long,

G D7 G D7 G

you'll hear him sing his plain - tive lit - tle strain, and as he goes by to you he'll say:
they love to hear the pea - nut ven - dor's song. They all laugh with glee when he will say:

G D7 G D7 G

— "Big jum - bo's, big doub - le ones, come buy those pea - nuts roast - ed to - day, come try those
— "They're roast - ed, no ti - ny ones, they're toast - ed, pea - nuts hot in the shell, come buy some,



D7 G D7 G

fresh - ly roast - ed to - day!" If you're look - ing for a mor - al to this song, fif - ty mil - lion lit - tle
 I eat more than I sell!" If an ap - ple keeps the doc - tor from your door, pea - nuts ought to keep him

D7 2nd time: D.C. al Coda CODA G D7 G D7

mon - keys can't be wrong. "Pea - nuts! we'll meet a - gain, pea - nuts! this street a - gain,
 from you ev - er more.

G D7 G

pea - nuts! you'll eat a - gain, your pea - nut man." That pea - nut man's gone.

e) Swing

Musik ini berkembang meliputi pemain trompet dan cornet, seperti Joe Oliver dan Louis Armstrong, ditampilkan sebagai suatu gaya yang berorientasi terhadap ensemble, dengan pemain trumpet memainkan melodi, harmoni dan counter melodi datang dari pemain trombon dan/atau clarinet. Seksi rhythm berkembang menjadi suatu banjo ensemble, drum, tuba atau bass, dan piano. Secara keseluruhan, poin penting dalam New Orleans jazz adalah untuk menitikberatkan suatu ensemble daripada solo. Musik ini berlanjut melebarkan sayapnya selama era 1920-an, dan mulai disaingi oleh lahirnya musik swing yang akhirnya akan menggantikan jenis musik ini. Dixieland style, yang tumbuh beriringan, menjaga struktur dasar dari New Orleans jazz.

(Kawakami, 1975: 186)





Contoh lagu:

Don't Blame Me

SIDE 1/TRACK 3
PLAY 2 1/2 CHORUSES
♩=69

Words by Dorothy Fields
Music by Jimmy McHugh

The musical score for "Don't Blame Me" is presented in a standard format with guitar chords and melody lines. The score is divided into several sections:

- First Chorus:** The first system of music, consisting of two staves. The chords are: C^Δ B^b7, E⁻, A7^b9, D^Δ, G7^b9, C^Δ, E⁻, A7. The melody is written in a treble clef.
- Second Chorus:** The second system of music, also two staves. The chords are: D^Δ, G7^b9, E^Δ, A7^b9, D⁻, G7, E⁻, A7, D⁻, G7. The melody continues in the treble clef.
- Bridge:** A section marked "BRIDGE" with a key signature change to one flat. The chords are: C⁻, G⁻, C7, F^Δ, E7^b9, A⁻, A⁻. The melody is in a bass clef.
- Third Chorus:** The third system of music, two staves. The chords are: A⁻, D7, D⁻, A^b7, D7/G, G7^b9. The melody is in a bass clef.
- Fourth Chorus:** The fourth system of music, two staves. The chords are: C^Δ B^b7, E⁻, A7^b9, D^Δ, G7^b9, C^Δ, E⁻, A7. The melody is in a treble clef.
- Final Chorus:** The fifth system of music, two staves. The chords are: D^Δ, G7^b9, E^Δ, A7^b9, D⁻, G7, C^Δ, D7/G. The melody is in a treble clef.
- After 2 Full Choruses, D.S. al CODA:** A section with a key signature change to two flats. The chords are: D^b7⁺⁺, C7^b9, B7⁺, F7^b9, E^bΔ (C7), F⁻, B^b7. The melody is in a bass clef.
- Solo:** A section marked "SOLO" with a key signature change to one flat. The chords are: E^bΔ, C⁻, F⁻, B^b7, E^bΔ, C⁻, F⁻, B^b7. The melody is in a bass clef.
- Bridge:** A section marked "BRIDGE" with a key signature change to one flat. The chords are: D^b7⁺⁺, C7^b9, B7⁺, F⁷/B^b, E^bΔ (C7), F⁻, B^b7, E^bΔ, A^b-.
- Final Bridge:** A section marked "BRIDGE" with a key signature change to one flat. The chords are: E^bΔ, C7, F⁻, B^b7, E^bΔ, C7, F⁻, B^b7, E^bΔ, A7⁺⁺, A^b-, D^b7.
- Coda:** A section with a key signature change to one flat. The chords are: G^bΔ, B^b/F, C7/F, F7, F⁻, B^b7, E^bΔ, C⁻, F⁻, B^b7, E^bΔ, C⁻. The melody is in a bass clef.
- Final Chorus:** The final system of music, two staves. The chords are: F⁻, B^b7, D^b7⁺⁺, C7^b9, B7⁺, F7^b9, E^bΔ (C7), F⁻, B^b7. The melody is in a bass clef.
- Ritard:** A section marked "RITARD" with a key signature change to one flat. The chords are: A^b-, G^bΔ, E^Δ++⁺, E^bΔ.





Blue Moon

SIDE 4/TRACK 4
PLAY 5 CHORUSES
♩ = 105

Words by Lorenz Hart
Music by Richard Rodgers

3b7 EbΔ C- F- 3b7 (EbΔ (G- C7))

F- 3b7 3b7+4 C7b9 37+ F-3b EbΔ(C7) F- 3b7

2. EbΔ Ab- EbΔ C7 F- 3b7 EbΔ C7 F- 3b7

BRIDGE

EbΔ A7+4 Ab- Db7 Gb9 3b/F C7/F F7 F- 3b7

EbΔ C- F- 3b7 (EbΔ (G- C7)) F- 3b7

SOLO CΔ Bb7 E- A7b9 DΔ G7b9 CΔ E- A7 DΔ G7b9

EΔ A7+9 D- G7 E- A7 D- G7 D- G7 CΔ G- C7

BRIDGE

FΔ Eb9 A- A- D7 D- Ab7 D7/G G7b9

CΔ Bb7 E- A7b9 DΔ G7b9 CΔ E- A7

DΔ G7b9 EΔ A7+9 D- G7 CΔ D-1/6

F- Bb7 D- G7b9 CΔ

RITARD





BOP LICITY (BEBOP LIVES)

Music by Miles Davis
Lyrics by Ray Passman & Holli Ross

Medium swing

It be - gan as an ex - per - i - ment, a lit - tle new, but with the
time clev - er - ly spent. It woke up mus - i - cal minds and, boy, it sure made a dent and so
we know that Be - bop lives. Diz - zy, Bird and Miles, they did it their way, swing
- time peo - ple did - n't fig - ure it could stay, but they split would - n't you know be - cause the
time was pas - sé and so they know that Be - bop Lives. And when there was a cat who
then start - ed to scat, it made im - pres - sions that, es - tab - lish - ing a school, be - came a
pop - u - lar pas - time, for bop when in it's prime would dif - fer - en - ti - ate the hot from the cool.
Se - cond, third gen - er - a - tions still blow all the flat - ted fifths that we cer - tain - ly know, like
"Ko - ko," don't for - get "Four" and then there's Night - In Tu - ni - sia," so we know that Be - bop Lives.

f) Samba

Samba adalah tarian Brasil dan genre musik yang berakar dari Afrika. Hal ini diakui di seluruh dunia sebagai simbol dari Brasil dan Karnaval Brasil. Dianggap sebagai salah satu ungkapan paling populer budaya Brasil, samba telah menjadi ikon identitas nasional Brasil. *Samba de Roda* (tari lingkaran) dari Bahia, yang menjadi warisan dunia oleh UNESCO bidang kemanusiaan pada tahun 2005, adalah akar utama





dari *Carioca samba*, samba yang dimainkan dan ditarikan di Rio de Janeiro.

Secara tradisional, samba dimainkan dengan senar (*cavaquinho* dan berbagai jenis gitar) dan berbagai instrumen perkusi seperti tamborin. Dengan pengaruh orkestra Amerika sejak Perang Dunia Kedua dan dampak budaya musik AS pascaperang, mulai digunakan juga instrumen tiup seperti trombon, terompet, choro, flute, dan clarinet.

(Kawakami, 1975: 212)



Contoh lagu:

ONE NOTE SAMBA

Original Words by Newton Mendonca
Music by Antonio Carlos Jobim

Samba

This is just a lit - tle sam - ba built up - on a sin - gle note. Oth - er
notes are bound - to fol - low but the root is still - that note. Now this
new one is - the con - se - quence - of the one we've just - been through - as I'm
bound to be - the un - a void - a - ble con - se - quence - of you.
There's so man - y peo - ple who can talk and talk and talk and just say noth - ing, or near - ly noth - ing.
I have used up all the scale I know and at the end I've come to noth - ing, or near - ly
noth - ing. So I come back to - my first - note, as I must come back - to you. I will
pour in - to - that one - note all the love I feel - for you. An - y - one who wants - the whole -
- show Re, Mi, Fa, Sol, La, - Ti Do, - he will find him - self - with no -
- show. Bet - ter play - the note - you know. This is -

Chords: Dm7, D♭7, Cm7, B7♭5, B♭6, E♭m7, A♭7, D♭M7, D♭m7, C♭7, C♭M7, Cm7♭5, B7♭5, Dm7, D♭7, Cm7, B7♭5, Fm7, B♭7, E♭M7, A♭7, D♭M7, C7, C♭M7, 1. B♭6, F7#5, 2. B♭6



Summer Samba

(So Nice)

Original Words & Music by
Marcos Valle & Sergio Valle
English Words by Norman Gimbel

PLAY 6 CHORUSES

$\text{♩} = 165$

Chord symbols: $F\#m$, Bb , $E7+9$, Bb , $Eb7$, $A-$, $D7b9$, $G-$, Eb , $A7+9$, $D-$, $G7$, $G-$, $Db7$, $C7$, $G-$, $C7b9$, $F\#m$, $Bb7$, $F\#m$, $G7/C$





One Note Samba

(Samba De Uma Nota So)

Music by Antonio Carlos Jobim
Original Words by Newton Mendonca

PLAY 7 CHORUSES

$\text{♩} = 218$

Chord progression for the first chorus:

D- Db7 C- B7+4 (F7) D-

Chord progression for the second chorus:

Db7 C- B7+4 (F7) F- Bb7 EbΔ

Chord progression for the third chorus:

Ab7 D- Db7 C- B7+4 Bb Eb-

Chord progression for the fourth chorus:

Ab7 DbΔ DbΔ Db- Gb7

Chord progression for the fifth chorus:

BΔ CΔ F7 D- Db7 C- B7+4 (F7)

Chord progression for the sixth chorus:

D- Db7 GbΔ F7+4 F- Bb7+4

Chord progression for the seventh chorus:

EbΔ Ab7 DbΔ C7 BΔ Bb ⊕





g) Shuffle

Musical score for a shuffle piece. It includes staves for Piano, Rhythm, Bass, and Drum. The key signature is one flat (B-flat), and the time signature is 4/4. The piece starts with a piano accompaniment in the right hand and a bass line in the left hand. The rhythm part features a steady shuffle beat. The drum part provides a consistent groove. The score is divided into four measures, with the first measure containing the main accompaniment and the following three measures marked with a double slash (//) to indicate continuation.

(Kawakami, 1975: 182)

Contoh lagu:

(THEY LONG TO BE) CLOSE TO YOU

Lyric by HAL DAVID
Music by BURT BACHARACH

Slowly, with a steady beat (♩-♩-♩)

Why do birds sud-den-ly ap-pear ev-'ry-time you are near. Just like me, _

They Long To Be Close To You. _ Why do stars fall down from the sky ev-'ry

time you walk by. Just like me, _ They Long To Be Close To You. _

On the day that you were born the an-gels got to-geth-er and de-cid-ed to cre-ate a dream come

true. So they sprin-kled moon-dust in your hair of gold and star-light in your eyes of

blue. That is why all the boys in town fol-low you all a-round.

Repeat and Fade

Just like me, _ They Long To Be Close To You. _

The musical score is written in G-flat major (one flat) and 4/4 time. It features a variety of chords including Ab, G7sus, G7, Gm7, Cm7, Eb6, Ebmaj7, N.C., Gm7, Cm7, Ab, Eb6, Ebmaj7, Eb6, Eb7, C9sus, C9, C7, Abadd9, Ab, Abmaj7, Ab6, Bb, N.C., Ab, Gm7, G7, Gm7, Cm7, Ab, Eb6, Ebmaj7, Eb6, and Ebmaj7. The lyrics are written below the notes, and the piece concludes with a 'Repeat and Fade' section.





ALL MY LOVING

Words and Music by JOHN LENNON and PAUL McCARTNEY

Fab groove

Gm C7 F Dm Bb Gm

Close your eyes and I'll kiss you, to-mor-row I'll miss you; re-mem-ber I'll al-ways be
tend that I'm kiss-ing the lips I am miss-ing and hope that my dreams will come

Eb Gm C7 F Dm

true. _____ } And then while I'm a-way, I'll write home ev-'ry day, _____ and I'll
true. _____ }

Bb C7 F 1 D7 2 Dm

send All My Lov-ing to you. _____ I'll pre- _____ All My Lov-ing

A7 F Dm A7 F

I will send to you. _____ All My Lov-ing, dar-ling, I'll be true. _____

CAN'T BUY ME LOVE

Words and Music by JOHN LENNON and PAUL McCARTNEY

Bright shuffle

Em Am Em Am Dm7

Can't Buy Me Love, _____ oh, _____ love _____ oh, _____ Can't Buy Me Love, _____ oh, _____

G C

I'll buy you a dia-mond ring, _____ my friend, _____ if it makes you feel al-right, _____ I'll
give you _____ all I've got _____ to give _____ if you say you love me too, _____ I

Instrumental Solo

F7 C G

get you an-y-thing, _____ my friend, _____ if it makes you feel al-right. _____ 'Cause I don't care too
may not have a lot _____ to give _____ but what I've got I'll give to you. _____ 'Cause I don't care too

F7 1 C 2,3 C Em

much for mon-ey, for mon-ey Can't Buy Me Love. _____ I'll _____ Can't Buy Me Love, _____
much for mon-ey, for mon-ey Can't Buy Me Love. _____ *Solo Ends*

Am C Em Am

oh, _____ ev-'ry-bod-y tells me so. _____ Can't Buy Me Love, _____ oh, _____

Dm7 G C

no no no _____ no! Say you don't need no dia-mond rings _____ and I'll be sat-is-fied, _____





F7 C
tell me that you want the kind of things that mon - ey just can't buy. _____
G F7 To Coda C D.S. al Coda
I don't care too much for mon - ey, mon - ey Can't Buy Me Love. _____ Scream
CODA
mon - ey Can't Buy Me Love. _____ Can't Buy Me Love _____ love _____
Em Am Dm7 G C
Can't Buy Me Love. _____

h) Waltz

Waltz adalah suatu jenis tarian ruangan (ballroom dance) dan tarian rakyat dalam ketukan 3/4, dilakukan terutama dalam posisi tertutup (closed position). Gerakan dasar utama dari suatu waltz adalah suatu putaran penuh dengan dua tahap dengan tiga langkah per tahap. Waltz menjadi populer di Wina sekitar 1780-an dan menyebar ke berbagai negara lainnya pada tahun-tahun berikutnya. Waltz dan posisi tertutupnya menjadi contoh untuk penciptaan berbagai tarian ruangan lainnya. Selanjutnya, banyak tipe waltz berkembang, termasuk beberapa tarian rakyat dan ruangan lainnya.

Piano
Bass
Guitar
Drum





(Kawakami, 1975: 210)

Contoh lagu:

Gunung Salahutu

Slow Waltz
Tempo 60

Musical score for 'Gunung Salahutu' in 3/4 time. The score consists of four staves. The first staff has a treble clef and a key signature of one flat (Bb). Chords indicated above the staff are C, F, C, Am, and Dm. Fingerings are written below the notes. The second staff has a treble clef and a key signature of one flat. Chords indicated are G, Am, G, and C. Fingerings are written below the notes. The third staff has a treble clef and a key signature of one flat. Chords indicated are E and Am. Fingerings are written below the notes. The fourth staff has a treble clef and a key signature of one flat. Chords indicated are D and G. Fingerings are written below the notes. The piece ends with a 'D.S. al Fine' marking.

TAMMY from TAMMY AND THE BACHELOR

Words and Music by JAY LIVINGSTON
and RAY EVANS

Musical score for 'TAMMY' in 3/4 time. The score consists of four staves of music with lyrics and chords. The first staff has a treble clef and a key signature of three flats (Bbb). Chords indicated above the staff are Eb, Gm, Ab, Eb, and Gm. The lyrics are: "I hear the cot - ton - woods whis - p'rin' a - bove: Tam - my! Whip - poor - will, whip - poor - will, you and I know, Tam - my!". The second staff has a treble clef and a key signature of three flats. Chords indicated are Cm, Fm, Bb7, Eb, and Gm. The lyrics are: "Tam - my! Tam - my's { my } love! The ole hoot - ie owl hoot - ie - Tam - my! Can't let him go! The breeze from the bay - ou keeps". The third staff has a treble clef and a key signature of three flats. Chords indicated are Ab, Eb, Gm, Ab, and Bb7. The lyrics are: "hoo's to the dove: Tam - my! Tam - my! Tam - my's { my } mur - mur - ing low: Tam - my! Tam - my! You love him". The fourth staff has a treble clef and a key signature of three flats. Chords indicated are Eb, Ab, F, and F7. The lyrics are: "love! Does my { dar - ling } feel what I feel when { she } comes so! When the night is warm, soft and warm, I long for his". The fifth staff has a treble clef and a key signature of three flats. Chords indicated are Bb7, G, G7, Cm, and Eb. The lyrics are: "near? My heart beats so joy - ful - ly, you'd think that { she } could charms. I'd sing like a vi - o - lin if I were in his". The sixth staff has a treble clef and a key signature of three flats. Chords indicated are Fm7, Bb7, Eb, Gm, Ab, and Eb. The lyrics are: "hear! Wish I knew if { she } knew what I'm dream - ing of! arms! Wish I knew if he knew what I'm dream - ing of!".





Cm Gm Bb7 1 Eb Bb7 2 Eb

MORNING HAS BROKEN

CAT STEVENS

1

4

8

12

16

20





i) Jazz Waltz

The musical score is for a Jazz Waltz in 3/4 time, starting with a C major chord. The score is divided into four staves: Piano, Bas, Guitar, and Drum. The Piano part features a melody in the right hand and a bass line in the left hand. The Bas part provides a simple bass line. The Guitar part plays a rhythmic accompaniment. The Drum part provides a steady beat. The score is written in 3/4 time and includes a key signature of one sharp (F#).

Piano

Bas

Guitar

Drum





(Kawakami, 1975: 193)

Contoh lagu:

Little Waltz Ron Carter

Med. - Slow Jazz Waltz

A

B

C





Medium-Up Straight 1/8's **Waltz New** Jim Hall

A $\text{♩} = 184$ $\text{B}^{\flat 6}$ $\text{D}7(\text{9}\text{5})$ $\text{E}^{\flat}\text{MA}7$ $\text{G}7(\text{9}\text{5})$
 (gtr. w/ bs. 8th b.)

$\text{C}_{\text{MI}}7$ $\text{G}7(\text{9}\text{5})$ $\text{C}_{\text{MI}}7$ $\text{F}7$

$\text{D}_{\text{MI}}7$ $\text{C}^{\flat 0}7$ $\text{C}_{\text{MI}}7$ $\text{F}7$

$\text{D}_{\text{MI}}7$ $\text{D}^{\flat}\text{MI}7$ $\text{G}^{\flat}7$ $\text{C}^{\flat}\text{MA}7$ $\text{C}_{\text{MI}}7$ $\text{F}7$

B $\text{B}^{\flat 6}$ $\text{D}7(\text{9}\text{5})$ $\text{E}^{\flat}\text{MA}7$ $\text{G}7(\text{9}\text{5})$

$\text{C}_{\text{MI}}7$ $\text{G}7(\text{9}\text{5})$ $\text{C}7$ $\text{F}7$

$\text{F}_{\text{MI}}^{\flat 1}$ $\text{B}^{\flat 13}$ $\text{E}^{\flat}\text{MA}7$ $\text{A}7$

$\text{D}_{\text{MI}}7$ $\text{G}7$ $\text{C}_{\text{MI}}7$ $\text{F}7$ $\text{B}^{\flat}\text{MA}7$ $\text{C}_{\text{MI}}7$ $\text{F}7$

B^{\flat} E^{\flat} B^{\flat}D $\text{C}_{\text{MI}}7(\text{omit5})$ $\text{B}^{\flat}\text{sus}$ B^{\flat} $\text{D}7$

(Slower)

$\text{E}^{\flat 6}$ $\text{E}_{\text{MI}}7(\text{9}\text{5})$ F_{SUS} F B^{\flat} *rall.*

(gtr.) *rall.*





PUT YOUR LITTLE FOOT RIGHT OUT

Words & Music by Larry Spier

Jazz Waltz

Put your lit - tle foot, put your lit - tle foot, put your lit - tle foot right out. Put your lit - tle foot, put your lit - tle foot, put your lit - tle foot right out. Put your arm a - round, put your arm a - round, put your arm a - round my waist. Keep your arm a - round, keep your arm a - round keep your arm a - round my waist. Take a step to the side, take a step to the rear; take a step to the side, but for - ev - er stay near. As we dance through the night and the morn - ing draws near, by the dawn's ear - ly light all our cares dis - ap - pear. Do a lit - tle whirl, do a lit - tle whirl, do a lit - tle whirl a - bout. Do a lit - tle twirl, do a lit - tle twirl, do a lit - tle twirl a - bout. Walk a lit - tle bit, talk a lit - tle bit, put your lit - tle foot right out. Sing a lit - tle bit, swing a lit - tle bit, put your lit - tle foot right out. Take a out.

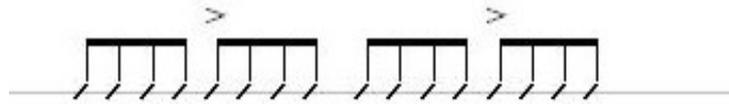
2. Beat

Kalau kita amati bahwa dari berbagai macam irama tersebut di atas pada dasarnya mengacu kepada dua macam *beat*, yakni 8 *beat* dan 12 *beat*. Irama 16 *beat* merupakan kelipatan dari 8 *beat*. *Beat* 16 adalah berbagai ragam irama yang menampilkan sentuhan hitungan 16 pada *cymbal*, biasanya untuk lagu lambat namun terasa seperti cepat. Dengan sentuhan tunggal maka menjadi 8 *beat* (Banoe, 2003: 49). Perhatikan perbedaan notasi pada irama 16 *beat*, 8 *beat*, dan 12 *beat* dalam birama 4/4 berikut ini:





Ketukan *cymbal* atau *hi-hat* pada irama 16 *beat*. Lagu dengan *beat* 16 terdengar rancak walau dalam tempo yang lambat. Hal ini dikarenakan banyaknya ketukan seperenambelasan.



Contoh lagu-lagu 16 *beat*:

ALL NIGHT LONG
(All Night)

Words and Music by
LIONEL RICHIE

Well, my friends, the time has come raise the roof and have some fun.
Peo-ple danc-ing all in the street, see the rhy-thm all in their feet.

Throw a-way the work to be done. Let the mu-sic play on (play on, play on.)
Life is good, wild, and sweet. Let the mu-sic play on (play on, play on.)

Ev-'ry-bod-y sing, ev-'ry-bod-y dance, lose your-self in wild ro-mance. We're going to
Feel it in your heart and feel it in yoursoul, let the mu-sic take con-trol. We're going to

par-ti' ka-ra-mu, fi-es-ta, for-ev-er. Come on and sing a-long: We're going to
par-ti' lim-ing, fi-es-ta, for-ev-er. Come on and

par-ty, ka-ra-mu, fi-es-ta, for-ev-er. Come on and sing a-long:
sing-my-song:-}

All Night Long, (All night) all night, All Night Long, (All night) all night,





Gb Ab
 All Night Long, all night, All Night Long, Oh.
 (All night) Long, (All night) Yeah! Once you get start-ed you can't sit down..
 Gb N.C. Gb
 Come join the fun, it's a mer-ry go-round.
 N.C. Gb
 Ev-'ry-one's danc-ing their trou-bles a-way.
 N.C. Gbmaj7 Fm7 Gbmaj7 Fm7 N.C.
 Come join our par-ty, see how we play! (Instrumental)
 Gbmaj7 Fm7 Gbmaj7 Fm7 N.C.
 Tom bo li de say de moi ya
 Yeah, Jam-bo Jum-bo Way to par-ti' o we goin' Oh, jam-ba-li.
 Gbmaj7 Fm7 Gbmaj7 Fm7 Gb/Ab
 Tom bo li de say de moi ya Yeah, Jam-bo Jum-bo. Oh

Gbmaj7 Fm7 Ab
 yes. We're gon-na have a par-ty All Night
 Gb Ab
 Long, (All night) all night, All Night Long, (All night) all night,
 Gb
 All Night Long, all night, All Night
 Ab Gb
 Long, (All night) (All night) Ev-'ry-one you meet, they're
 Ab Gb
 jam-ming in the street, All Night Long, (All night) (All night) (Instrumental)
 Ab
 (All night) (All night) Repeat and Fade





ANOTHER ONE BITES THE DUST

Words and Music by
JOHN DEACON

Steady Rock

Em Am

Steve walks wa - ri - ly down the street with the brim pulled way down low. — You
How do you think I'm going to get a long with out you, when you're gone? — You can
plen - ty of ways you can hurt a man, and bring him to the ground. — You can

Em Am

Ain't no sound but the sound of his feet; — ma - chine guns read - y to go. — Are you
took me for ev - 'ry thing that I had — and kicked me out on my own. — Are you
beat him you can cheat him you can treat him bad — and leave him when he's down. — But I'm

C G C G

read - y, hey! — Are you read - y for this? — Are you hang - ing on the edge of your seat? —
hap - py? — Are you sat - is - fied? — How long can you stand the heat? —
read - y, — yes, I'm read - y for you. — I'm stand - ing on my own two feet. —

C Am G B

Out of the door - way the bul - lets rip — to the sound of the beat. — }
Out of the door - way the bul - lets rip — to the sound of the beat. — }
Out of the door - way the bul - lets rip, — re - peat - ing the sound of the beat. — }

Em Am Em

An - oth - er One Bites The Dust. — An -

Am Em

oth - er One Bites The Dust. — And an - oth - er one gone, and an - oth - er one gone. An -

Am F#m To Coda ⊕

oth - er One Bites The Dust. — Hey! — I'm gon - na get you too. An -

1 2 B B

oth - er One Bites The Dust. — oth - er One Bites The Dust. —

Em N.C.

(Hand Clapping) An -

oth - er One Bites The Dust; — An - oth - er One Bites The Dust. — An -

D.C. al Coda

oth - er One Bites The Dust. — An - oth - er One Bites The Dust. — There are

CODA ⊕ F#m B Em Am

oth - er One Bites The Dust. — (Instrumental)

1 2 C G C G Am B Em





ALONE AGAIN (NATURALLY)

Words and Music by
GILBERT O'SULLIVAN

Oh in a lit - tle while from now, — if I'm not feel - ing an - y less sour; — I prom -
— that on - ly yes - ter - day, — I was cheer - ful bright and gay; — look - ing
look - ing back o - ver the years, — and what - ev - er else that ap - pears; — I re -

ise my - self to treat — my - self and vis - it a near - by tow - er. And climb -
for - ward to, well, who would - n't do the role — I was a - bout to play: — But as
mem - ber I cried, when my fa - ther died, nev - er wish - ing to hide the tears: — And at

ing to the top — will throw — my - self off — in an
if to knock me down, — re - al - i - ty came a - round; and with -
six - ty - five years old, — my moth - er, God rest her soul, could - n't

ef - fort to — make it clear to who - ev - er what it's like when you're shat - tered, left
out so much, — as a mere — touch, — cut me in - to lit - tle piec - es: —
un - der - stand — why the on - ly man — she had ev - er loved had been tak - en: —

stand - ing in the lurch — at a church — where peo - ple say - ing My God —
leav - ing me to doubt — talk a - bout — God in his mer - cy, who, if —
leav - ing her to start — with a heart — so bad - ly bro - ken, des - pite —

that's tough, she's stood him up, — no point — in us re - main - ing we
— he real - ly does ex - ist — why did — he — de - sert — me
en - cour - age - ment from me — no words — were ev - er spo - ken: — and

may as well go hone — as I — did on — my own; — A - lone —
in my hour — of need? — I tru - ly am — in - deed — A - lone —
when she passed — a - way — I cried — and cried — all day; — A - lone —

— A - gain, — nat - 'ral - ly. — To think. — It seems —
— A - gain, — nat - 'ral - ly. —
— A - gain, — nat - 'ral - ly. —

— to me — that there — are more — hearts bro - ken in the world — that can't be mend -

ed, left un - at - tend - ed: — What do we do? — What do we do? —

Now

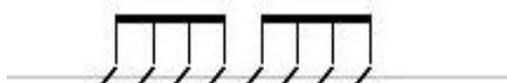
CODA

— A - lone — A - gain — nat - 'ral - ly. —





Ketukan *cymbal* atau *hi-hat* pada irama 8 *beat*. Lagu dengan beat 8 biasanya terdengar lebih lengang, santai, dan lebih kosong walau dalam tempo yang cepat. Hal ini dikarenakan banyaknya ketukan seperdelapanan.



Contoh lagu:

AND I LOVE YOU SO

Words and Music by
DON McLEAN

Moderately

And I Love You So, stand, the peo-ple ask me how, how lone-ly life has been, how I've lived 'til but life be-gan a-
now, gain, I tell them I don't know. the day you took my I guess they un-der-hand. And
yes, I know how lone-ly life can be, I don't let the eve-ning get me down, the shad-ows fol-low now that you're a-
me and the night has set me free. But round me.





BEN

Lyrics by DON BLACK
Music by WALTER SCHARF

Moderately

F C7/E F C7/E

Ben, the two of us need look no more, we both found what we were look - ing for.
Ben, you're al - ways run - ning here and there, you feel you're not want - ed an - y - where.

F A7sus A7/C# Eb9#11 D7

With a friend to call my own, I'll nev - er be a - lone, and you my friend will
If you ev - er look be - hind and don't like what you find there's some - thing you should

Gm7b5/Db C7

1 F Bb/F F Bb/F 2 F Bb F Bb

see, you've got a friend in me. — go. — I
know you've got a place to

Gm C7/E Fmaj7 F6 Gm C7/E F Gm C7/E Fmaj7 F6

used to say I and me, now it's us, now it's we. I used to say I and me,
Gm C7/E F C7/E

now it's us, now it's we. Ben, most peo - ple would turn you a - way,
F C7/E F

I don't lis - ten to a word they say. They don't see you as I
C7/E Eb7 D7 Gm7b5/Db C7

do, I wish they would try to I'm sure they'd think a - gain if they had a friend like
F Gm7/F F Gm7/F F Gm7/F F Gm7/F F

Ben. Chorus: (Like Ben) Like Ben, (Like Ben) Like Ben. —





OVER THE RAINBOW

E. Y. HARBURG
HAROLD ARLEN

Ballad

$E\flat\Delta^7$ Cm^7 Gm^7 $E\flat^7$ $A\flat\Delta^7$ D^7 Gm^7 C^7

Fm^7 $D\flat^7$ $E\flat\Delta^7$ Gm^7 C^7 Fm^7 $B\flat^7$ 1. $E\flat\Delta^7$ $Fm^7/B\flat$

2. $E\flat\Delta^7$ $E\flat\Delta^7$ Fm^7 $B\flat^7$

Gm^7 C^7 Fm^7 $B\flat^7$ $E\flat\Delta^7$

$A m^7\flat 5$ $D 7\flat 9$ $G m^7$ C^7 $F m^7$ $B\flat^7$ $E\flat\Delta^7$ $C m^7$

$G m^7$ $E\flat^7$ $A\flat\Delta^7$ D^7 $G m^7$ C^7

$F m^7$ $D\flat^7$ $E\flat\Delta^7$ $G m^7$ C^7 $F m^7$ $B\flat^7$ $E\flat\Delta^7$

Ketukan *cymbal* atau *hi-hat* pada irama 12 *beat*. Lagu dengan beat 12 biasanya bersifat kuat, tegas, dan seakan brontak walau dalam tempo yang lambat. Hal ini dikarenakan banyaknya ketukan triol.





Contoh lagu:

BIRU

12 beat

Vina P

Chord progression for BIRU:

Fmaj7 Dm Gm C7 Fmaj7 Dm

Edim7 A Dm G Dm G 1. B^b Am Gm C

F C 2. B^b Am Gm C F Cm F⁷

B^b Dm G⁷ Cmaj⁷ Em A⁷ Dmaj⁷

Dm G C Fmaj⁷ Dm Gm C Fmaj⁷ Dm

Edim⁷ A Dm G Dm G B^b A^bm G^bm C⁷ F

CRAZY

Words and Music by WILLIE NELSON

Light and carefree

Chord progression for CRAZY:

E^b C⁷ Fm B^b7

E^b Edim⁷ Fm⁷ B^b7 E^b C Fm B^b7

E^b A^b E^b E^b7 A^b E^b

F⁷ B^b7 B^b+ E^b C⁷

Fm A^b Gm Fm E^b Fm⁷ B^b7 E^b

Lyrics:

Cra-zy, Cra-zy for feel-in' so lone-ly; I'm Cra-zy, Cra-zy for feel-in' so
 blue. I knew you'd love me as long as you want-ed, and then some-day you'd
 leave me for some-bod-y new. Wor-ry, why do I let my-self wor-ry;
 Won-d'rin' what in the world did I do. Cra-zy for think-ing that my love could
 hold you, I'm Cra-zy for try-in', Cra-zy for cry-in', and I'm Cra-zy for lov-in' you.





THE CANDY MAN
from WILLY WONKA AND THE CHOCOLATE FACTORY

Words and Music by LESLIE BRICUSSE
and ANTHONY NEWLEY

Brightly (Musical notation: eighth notes beamed together)

Cmaj7 C6 A7b9 Dm7 G7 Gm7 C7 Fmaj7 Bb9

Who can take a sun - rise _____ sprin - kle it with dew, _____ cov - er it in choc - late and a
 Who can take a rain - bow _____ wrap it in a sigh, _____ soak it in the sun and make a
 Who can take to - mor - row _____ dip it in a dream, _____ sep - a - rate the sor - row and col -

C Am7 Dm7 Dm7/G C F C

mir - a - cle or two? } The Can - dy Man, _____ The Can - dy Man can. _____ The
 straw - b'ry lem - on pie? }
 lect up all the cream?)

D7 Dm7 Dm7/G Cmaj7 To Coda F C Dm/G C

Can - dy Man can 'cause he mix - es it with love and makes the world taste good. _____ The

Fmaj7 F#dim7 C F#m7b5 B7#5

Can - dy Man makes ev - 'ry - thing he bakes sat - is - fy - ing and de - li - cious. Talk a - bout your child - hood

Em7 A7 Dm7 A7 G7 Dm7 D.C. al Coda G7 CODA C

wish - es! You can e - ven eat the dish - es!

Irama bossanova, *rhumba*, *cha-cha*, *bequine*, *bolero*, dan *samba* bertumpu pada jenis *beat* 8. Irama *shuffle*, *swing* bertumpu pada jenis *beat* 12 (*trio*). Namun demikian ada lagu yang penulisan notasinya 8 beat tetapi sebetulnya berirama *shuffle*. Hal seperti ini biasanya diberi keterangan bahwa harga 2 notasi berjejer yang tertulis seperdelapan dimainkan secara *trio* (12 beat). Tanda yang dimaksud adalah sebagai berikut:



Tanda seperti ini biasanya terletak di sisi kiri atas. Perhatikan contoh-contoh lagu yang bertanda *shuffle* berikut:



ALL THOSE YEARS AGO

Words and Music by
GEORGE HARRISON

Bright Rock-Blue (Musical notation circled)

D Em Edim7
I'm shout-ing all a-bout love, while they treat-ed you like a dog, when

D F#m7 Em7 Gm6 D B7 Em7
you were the one who had made it so clear All Those Years A-go.

D Em Edim7
I'm talk-ing all a-bout how to give, they don't act with much hon-es-ty, but

D F#m7 Em7 Gm6 D B7 Em7
you point the way to the truth when you say, all you need is love.

A D Em A D
Liv-ing with good and bad, I al-ways looked up to you.
Deep in the dark-est night, I send out a prayer to you.

A D Em A7
Now we're left cold and sad by some-one, the dev-il's best friend,
Now in the world of light where the spir-it free of the lies

A7#5 D
some-one who of-fend-ed all. We're liv-ing in a bad dream.
and all else that we de-spised. They've for-got-ten all a-bout God.

Em Edim7 D F#m7
They've for-got-ten all a-bout man-kind. And you were the one they backed
He's the on-ly rea-son we ex-ist. Yet you were the one that they

Em7 Gm6 D B7 Em7 D F#m7 Em7 Gm6
up to the wall All Those Years A-go. You were the one who im-ag-ined it all
said was so weird All Those Years A-go. You said it all, though not man-y had cars,

D B7 1 Em7 2 Em7 D F#m7
All Those Years A-go. You had con-trol of our
All Those Years A-go.

Em7 Gm6 D B7 Em7 A D
smiles and our tears All Those Years A-go.



CHICAGO (THAT TODDLIN' TOWN)

Words and Music by
FRED FISHER

Medium bounce (♩ ♪ ♩ ♪)

Chi - ca - go, — Chi - ca - go, — That Tod - dl - in' Town, — (tod - dl - in' town, —) Chi -
 ca - go, — Chi - ca - go, — I'll show you a - round. — I love it! Bet your bot - tom dol - lar you
 lose the blues — in Chi - ca - go, — Chi - ca - go, — The folks who vis - it all wan - na set - tle
 down. — On State Street, — that great street, — I just wan - na say, —
 (just wan - na say, —) they do things — they don't do on Broad - way. Say,
 you'll have the time, the time — of your life. Bring all your friends, your kids — and your wife to Chi - ca - go, — Chi -
 ca - go, my home town. — Chi -





HAPPY TOGETHER

Words and Music by GARRY BONNER and ALAN GORDON

Steady, solid beat 

Em

I - mag - ine me and you, I do, I think a - bout you day and night, it's on - ly
call you up, in - vest a dime and you say you be - long to me and ease my

D

right to think a - bout the girl you love, and hold her tight, so Hap - py To - geth - er. If I should
mind, i - mag - ine how the world would be so ver - y fine, so Hap - py To -

C

1
B

2
B **E** **Bm7** **E**

geth - er. I can see me lov - in' no - bod - y but you for all my life...

G **E** **Bm7** **E** **G**

When you're with me, ba - by, the skies will be blue for all my life.

Em **D**

Me and you and you and me, no mat - ter how they toss the dice, it has to be. The on - ly one for

C **To Coda** **B** **D.S. at Coda (with repeat)**

me is you, and you and me, so Hap - py To - geth - er. I - mag - ine

CODA **B** **Em** **B** **E** **Repeat and Fade**

geth - er. } So Hap - py To - geth - er. How is the
weath - er?

Waltz (yang mempunyai birama $\frac{3}{4}$) juga terdapat dua macam irama, yakni *Waltz* yang bertumpu pada ketukan seperdelapan dan ketukan triol. *Jazz Waltz* yang bertumpu pada ketukan triol. Irama yang bertumpu pada ketukan triol akan terdengar lebih kuat/ tegas dari pada irama yang bertumpu pada ketukan seperdelapanan.

Pengetahuan serta apresiasi tentang *beat* merupakan hal yang sangat penting bagi pengiring, guna mengembangkan *filler-filler* ataupun improvisasi lainnya yang sesuai dengan karakter lagu. Agar tidak terjadi permainan lagu berkarakter 8 *beat* dengan pengisian *filler* ataupun improvisasi dalam karakter 12 *beat* (*trio*). Atau sebaliknya.





Dalam permainan solo *keyboard* banyak sekali peluang untuk mengembangkan kreativitas pemain dalam membawakan sebuah lagu. Melalui kreativitas tersebut sebuah lagu dari beat tertentu bisa juga dibawakan dengan beat yang lain. Hal ini akan menjadikan nuansa yang lain dari lagu aslinya. Seperti misalnya lagu “Juwita Malam” karya Ismail Marzuki yang aslinya adalah 12 beat bisa dibawakan dalam format 8 atau 16 beat. Perhatikan notasi berikut:

Lagu “Juwita Malam” dalam format 12 beat:

JUWITA MALAM

12 beat

Ismail Marzuki

Engkau ge mi lang malam ce merlang Ba gaikan bintang ti murse dang mengembang Tak je mu
ta mu me na ri na ri Langit ne menembus ke dalam jantung ha ti A kuter

1. je mu ma tamandang a ku na ma kandikauju wi tama lam Si nar ma
pi kat masuk ke rangap a pa da ya as ma ra su dah me le kat

2. Ju wi ta ma lam si a pakah angan tu an Ju wi ta ma lam da ri bu lankah tu

an Ke re ta ki ta se ge ra ti ba di Ja ti ne ga ra ki ta kan ber pi

sah Be ri lah na ma a lamat ser ta e soklu sa bo leh ki ta jum pa pu la





Lagu “Juwita Malam” dalam format 8 beat:

JUWITA MALAM

8 beat

Ismail Marzuki

Engkaug mi lang ma lam ce merlang Ba gai kan bintang ti mur se dangmengem bang Tak je mu
ta mu me na ri na ri Langungne nembus ke da lam jan tung ha ti A ku ter

je mu ma ta me mandang A ku na makan di kau ju wi ta ma lam Si narma
pi kat masukpe rang kap a pa da ya asma ra sudahne le kat

Ju wi ta ma lam si a pakah gerangan tu an ju wi ta ma lam da ri bulankah tu an

Ke re ta ki ta se ge ra ti ba di Ja ti ne ga ra ki ta kan ber pi

sah Be ri lah na ma a la mat ser ta e sok lu sa bo leh ki ta jum pa pu la





Lagu “Juwita Malam” dalam format 16 beat:

JUWITA MALAM

16 beat

Ismail Marzuki

Eng kau ge mi lang ma lam ce mer lang Ba gai kan bin tang ti mur se dang me ngem bang
mu me na ri na ri Langsung me nem bus ke da lam jan tung kal bu

1.
Tak je mu je mu ma ta me man dang A kuna ma kan di kau ju wi ta malam Si nar ma ta
2. A kuterpi kat Ma suk pe rang

kap Apa daya asmarasu dahne lekat Ju wi ta ma lam si a

pa kah ge rang an tu an Ju wi ta ma lam Da ri bulankah tu an Ke re ta ki

ta se ge ra ti ba di Ja ti ne ga ra ki ta kan berpisah Be ri lah na

ma a la mat ser ta E sokusa bdehki ta jurpapula





Dan bahkan dalam permainan *keyboard* yang syarat dengan kreatifitas lagu *Juwita Malam* yang aslinya berbirama 4/4 bisa juga kita bawakan dalam birama $\frac{3}{4}$. Perhatikan notasi berikut:

Juwita Malam

Waltz

Ismail Marzuki

Engkaug mi lang malance mer lang Ba gai kan bin tangtimur se dangungembang Taljeru je ru
ta mu me na ri na ri Langung me nem buskeda lam jartungkal bu A kuter pi kat

ma ta me man dang A ku na ma kan di kan ju wi ta ma lam Sinama
masuk pe rang kap A pa da ya as ma ra su dah me le kat

Ju wi ta ma lam si a pa kah ge ra ngan tu an Ju wi ta ma lam da

ri bu lan kah tu an Ke re ta ki ta se ge ra ti ba di Ja ti ne ga ra ki ta kahepi

sah Be ri lah na ma a la mat ser ta e sok lu sa boleh ki ta jum pa pu la

Dengan demikian kreativitas pengiring sangat diwadahi oleh kecanggihan fasilitas yang ada pada *keyboard*. Kompetensi pengiring, baik yang

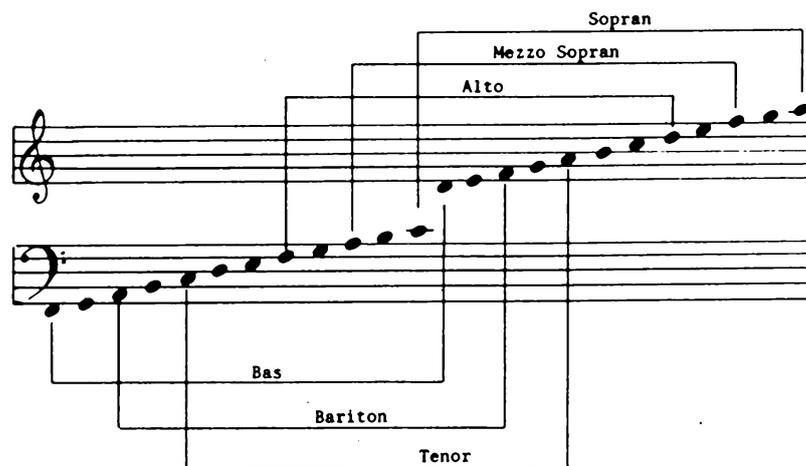




bersifat teknis musik maupun teknologi, sangat menentukan keindahan iringan yang dihasilkan.

3. Penentuan nada dasar

Penentuan nada dasar atau tangga nada lagu yang akan dibawakan merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi pengiring. Ketepatan penentuan nada dasar atau tangga nada sebuah lagu ini bertumpu pada kemampuan pengiring menganalisa melodi lagu ke dalam sistem solmisasi. Dengan diketahuinya solmisasi dari salah satu nada pada melodi lagu, pengiring dengan segera dapat menentukan nada atau solmisasi tertinggi dari lagu tersebut pada nada c untuk penyanyi wanita, dan nada d untuk penyanyi pria. Seperti diketahui bahwa suara manusia terletak pada skala dalam garis paranada sebagai berikut:



Gambar 32. Wilayah Suara Manusia

Berdasarkan wilayah suara manusia itu nada tertinggi dari suara wanita rendah (alto) adalah d2. Sedangkan nada tertinggi dari suara pria rendah (bas) adalah d1. Hasil pengamatan menyebutkan bahwa bagi awam pada umumnya yang *nota bene* vokalnya tidak terlatih untuk menyanyi, cenderung untuk bersuara dengan nada rendah. Bahkan untuk suara wanita awam nada tertinggi yang bisa disuarakan dengan baik adalah nada c2 saja, sehingga penentuan nada tertinggi dari sebuah lagu untuk





penyanyi wanita (awam) diletakkan pada nada c2. Sebagai contoh lagu *Juwita Malam* (Ismail Marzuki) yang telah dibahas di atas, solmisasi tertinggi adalah *do* tertulis pada birama 16 ketuk ke empat, yakni nada c 2. Untuk penyanyi perempuan, *do* kita letakkan pada notasi c (c2). Sehingga tangga nada dari lagu tersebut adalah C mayor. Perhatikan notasi dari potongan lagu berikut ini:

Re mi fa mi re Do si re la la si sol

Nada/ notasi tertinggi suara wanita pada lagu *Juwita Malam*

Sedangkan untuk laki-laki nada *do* kita letakkan pada notasi d (d2) yang dalam hal ini wilayah suara laki-laki ditranspose satu oktaf ke atas, sehingga tangga nada dari lagu tersebut adalah D mayor. Perhatikan notasi dari potongan lagu berikut ini:

Re mi fa mi re Do si re la la si sol

Nada/ notasi tertinggi suara pria pada lagu *Juwita Malam*

Seperti yang terlihat pada notasi di atas bahwa notasi tertinggi tertulis pada birama 16 ketuk ke empat, yakni nada d 2 dengan sebutan solmisasi *do*. Tentu saja “rumus” atau patokan ini tidak setiap orang cocok diterapkan. Bagi pria maupun wanita yang mempunyai suara tinggi akan merasa terlalu rendah jika patokan ini diterapkan. Cara itu menuntut pengiring *keyboard* tunggal sebagai pengiring mutlak harus mampu mengidentifikasi berbagai melodi lagu, kemudian menerjemahkan ke dalam sistem solmisasi. Dengan mengetahuinya solmisasi sebuah lagu, pengiring dapat menentukan tanggana yang sekiranya tepat bagi





sesorang untuk dipakai dalam menyanyikan lagu. Sebagai contoh jika pengiring mengiringi lagu *Permata Hati* (A. Riyanto). Notasi lagu sebagai berikut:

Permata Hati

8 beat

A. Riyanto

The musical notation consists of five staves. The first staff begins with a treble clef, a key signature of two sharps (F# and C#), and a 4/4 time signature. The melody starts with a quarter note G4, followed by quarter notes A4, B4, and C5. The second staff features a first ending bracketed with '1.' and a second ending bracketed with '2.'. The third and fourth staves continue the melody with various note values and rests. The fifth staff concludes the piece with a double bar line.





Tugas utama pengiring adalah:

- a. pertama, mencari solmisasi tertinggi dari lagu *Permata Hati* dengan cepat (yakni fa), kemudian meletakkan solmisasi tertinggi (fa) tersebut pada nada c (c2) untuk penyanyi perempuan, dan d (d 2) untuk penyanyi laki-laki.
- b. kedua, dengan mengetahui satu solmisasi yang diletakkan pada nada yang tertinggi dalam sebuah melodi lagu, pengiring bisa menentukan dengan tepat nada dasar atau tangganadanya. Karena solmisasi tertinggi pada lagu tersebut adalah fa, maka fa tersebut diletakkan pada notasi c (c2), sehingga nada *do* nya adalah g. Dengan kata lain tangganada lagu tersebut adalah G mayor untuk penyanyi perempuan, dan tangganada A mayor atau A mayor untuk penyanyi laki-laki. Untuk lebih jelasnya perhatikan notasi berikut:

Nada/ notasi tertinggi suara wanita pada lagu *Permata Hati*.

Nada tertinggi adalah nada c atau fa, yakni tertulis pada notasi dalam birama ke 12 ketuk ke empat. Sehingga tangga nada yang dipakai adalah tangga nada G mayor. Dalam posisi birama dan ketuk yang sama, untuk suara laki-laki nada tertinggi dinaikkan satu nada dari c menjadi d sehingga tangga nada menjadi A mayor. Perhatikan potongan notasi lagu dalam tangga nada A mayor berikut:

Nada/ notasi tertinggi suara pria pada lagu *Permata Hati*.





Nada/ not solmisisasi tertinggi adalah re, yakni pada birama 17 (refrain lagu). Dalam notasi angka (beserta solmisisasi) dapat dijelaskan sebagai berikut:

2̇ . 6 . / 0 0 6 7 6 5 / 3 . 1̇ .
 Re la la si la sol mi do

Notasi Angka dan Solmisisasi potongan lagu *Born Free*.

Apabila re adalah c (c2) maka do dari lagu adalah Bes. Dengan kata lain lagu tersebut dimainkan tangga nada dua mol atau Bes mayor. Tangga nada ini cocok untuk mengiringi penyanyi perempuan pada umumnya. Sedangkan untuk penyanyi laki-laki dimainkan dalam tangga nada satu nada di atasnya, yakni C mayor. Perhatikan penerapan solmisisasi ataupun notasi angka ke dalam notasi lagu balok yang mewakili dari penentuan tangga nada:

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

Re la la si la sol mi do do re la do re do re do re do re do re

Nada/ notasi tertinggi suara wanita pada lagu *Born Free*





Nada tertinggi adalah nada c untuk somisasi re, yakni tertulis dimulai pada notasi dalam birama ke 17 ketuk ke satu. Sehingga tangga nada yang dipakai adalah tangga nada Bes mayor. Dalam posisi birama dan ketuk yang sama, yakni birama ke 17 ketuk ke satu, untuk suara laki-laki nada tertinggi dinaikkan satu nada dari c (c1) menjadi d (d1) sehingga tangga nada menjadi C mayor. Perhatikan potongan notasi lagu *Born Free* berikut:

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

Re la la si la sol mi do Do re la do re do re do re do re

Nada/ notasi tertinggi suara pria pada lagu *Born Free*

Sedangkan untuk menentukan tangga nada dalam kondisi yang lain, misalnya penyanyi langsung menyanyikan potongan lagu (awal, tengah, ataupun akhir) sebagai awalan dari sebuah lagu yang akan dinyanyikan, pengiring harus meraba tonika, do untuk tangga nada mayor dan la untuk tangga nada minor, yang dipakai pada awalan lagu yang dinyanyikan penyanyi. Contoh kasus pada lagu *Jatuh Cinta* (Rinto Harahap) di bawah ini:

Free mat

Ma na per nah ku ta u u u Ja tuh cin ta pa da mu
Di de lam ha ti i ni sa yang ha nya lah na ma mu

Awalan lagu *Jatuh Cinta*





Dengan tanpa mengambil ketinggian nada dari suaranya, penyanyi langsung menyanyikan potongan lagu sebagai awalan sebelum lagu tersebut dimulai. Pada saat penyanyi menyanyikan awalan lagu berupa potongan dari bagian lagu pengiring berkesempatan mencari dan menebak tangga nada lagu dari potongan lagu yang telah disuarakan oleh penyanyi. Diharapkan setelah awalan lagu berakhir, pengiring telah menemukan tangga nada yang dipakai, sehingga lagu dapat diiringi dari bait yang pertama dimulai. Dalam kasus ini, proses kerja yang dialami pengiring adalah mendengar potongan lagu, mengidentifikasi solmisasi potongan lagu, meraba dan menentukan tangga nada melalui *tuts keyboard*. Lagu Jatuh Cinta secara utuh adalah sebagai berikut:

Jatuh Cinta

8 beat

Rinto Harahap

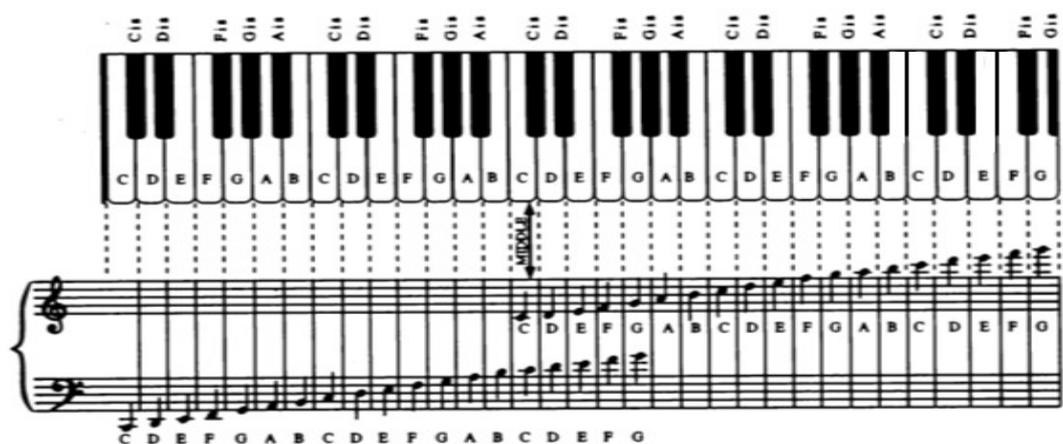
The musical score for 'Jatuh Cinta' consists of five staves of music. The first staff begins with a treble clef and a key signature of one flat. The second staff is marked with a box containing the number 6. The third staff is marked with a box containing the number 12. The fourth staff is marked with a box containing the number 19. The fifth staff is marked with a box containing the number 24. The score ends with a double bar line.





Terkait dengan penggunaan solmisisasi oleh pengiring dalam mencari tangga nada di atas, notasi yang digunakan untuk menuliskan lagu adalah notasi angka di mana notasi ini digunakan dalam sistem *movable doh* (*do* yang berpindah-pindah). Notasi ini sangat praktis digunakan karena dengan hanya satu tulisan melodi saja bisa dimainkan dalam berbagai tangga nada. Hal ini sangat cocok dengan profesi pengiring di mana ia harus mampu memainkan setiap lagu dalam semua tangga nada.

Perbedaan yang mendasar terkait dengan penggunaan not angka dengan not balok dalam memainkan instrumen musik (*keyboard*) adalah bahwa dalam not balok semua notasi yang tertulis selain mewakili harga dan tinggi rendah nada, juga sekaligus menginformasikan letak nada dan posisi penjarian (*fingering*) yang harus digunakan sesuai dengan harga dan tinggi rendah nada. Hubungan notasi dengan letak nada pada instrumen *keyboard* dapat dijelaskan pada gambar berikut:



(DS. Soewito M, 2001: 13)

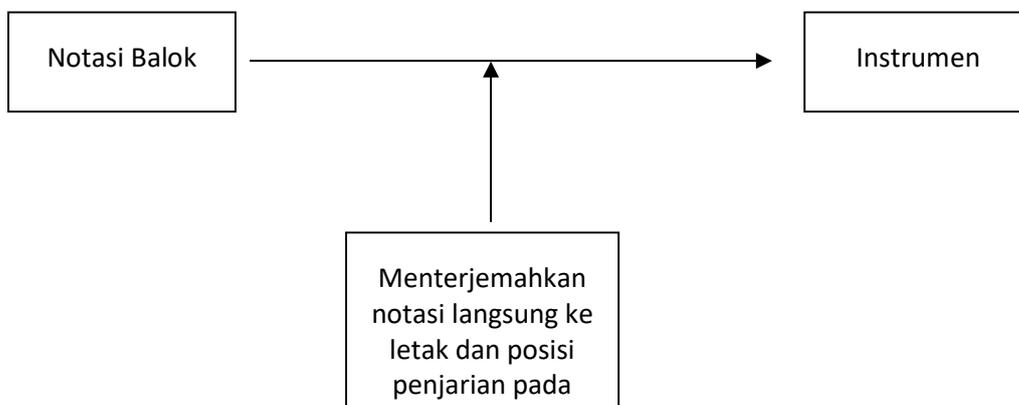
Hubungan Posisi *Tuts* dengan Letak Penulisan Notasi

Untuk memainkan instrumen sesuai dengan notasi balok yang tertulis, pengiring banyak dibantu oleh metode dalam notasi balok yakni “menterjemahkan” letak notasi pada paranada menuju posisi *tuts* yang harus dimainkan sesuai dengan harga nadanya. Walau begitu pemain





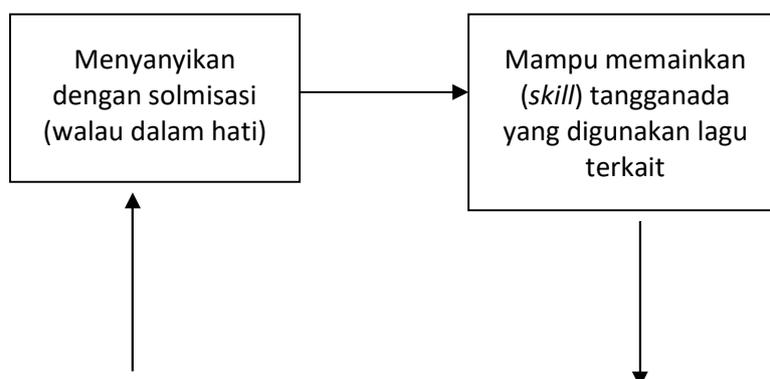
juga dituntut untuk bisa menyanyikan notasi yang tertulis sebelum memainkannya pada instrumen.



Bagan 4. Proses Membaca Not Balok

Sedangkan dalam not angka tulisan tersebut mewakili sebuah alur melodi dari suatu tangga nada yang harus dipahami terlebih dahulu oleh pengiring sebelum ia memainkan pada instrumen *keyboard*. Pengiring harus mampu menyanyikan sebuah notasi angka lebih dahulu sebelum pada akhirnya ia harus memainkannya dengan menggunakan instrumen *keyboard*. Suatu hal yang sangat *esensi* dalam sistem ini adalah bahwa sebelum jari menyentuh untuk menekan *tuts*, pengiring sudah tahu ketinggian nada yang bakal keluar dari *keyboard* akibat tekanan *tuts-tuts* yang ditekan (mainan).

Proses membaca notasi angka bagi pengiring instrumen *keyboard* tunggal dapat dijelaskan melalui gambar sebagai berikut:





Bagan 5. Proses Membaca Not Angka

Dari dua bagan yang menerangkan alur kerja pengiring dalam membaca notasi dapat dikatakan bahwa dalam membaca notasi angka pengiring melewati lebih banyak tahap dalam pemikirannya. Oleh karena itu notasi hanya bisa digunakan pada lagu-lagu yang mempunyai tingkat kesulitan sederhana saja, seperti misalnya lagu-lagu pop. Sedangkan pada penggunaan notasi balok, permainan sebuah instrumen musik segera bisa dilakukan sesaat setelah notasi tersebut dibaca pengiring tanpa harus melalui tahap-tahap seperti pada membaca not angka.

Penggunaan not angka pada lagu yang mengalami modulasi, bahkan lebih dari satu kali modulasi, juga praktis dan sangat efektif digunakan. Perpindahan tangga nada ditandai dengan persamaan nada antara satu solmisasi terhadap solmisasi yang lain. Dengan disamakannya salah satu solmisasi dengan solmisasi yang lain, dengan sendirinya tangga nada lagu akan segera diketahui.

Demikian pula untuk kode akor yang ditulis dalam angka Romawi. Modulasi akor yang ditulis dalam angka romawi juga ditandai dengan persamaan suatu tingkatan akor dengan tingkatan akor yang lain. Oleh karenanya pengiring dituntut untuk selalu paham terhadap setiap tingkatan akor yang sedang dimainkannya terkait dengan tanggana atau tangga nada baru yang akan dipakai.

Sebagai contoh lagu *True love*.





TRUE LOVE

Waltz

Elton John

5 5 I 1 IV 7 6 VII 6 I V I

5 5 5 1 1 7 6 4 6 5 5 4 6

Sol sol sol do do si la fi la sol sol fa la

I IV VII I V I

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

sol solsol sol do do si la fi la sol sol fa re do do

I = 6

IV V iii vi ii V III

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

la do do si la sol si si la sol fa la la sol fa mi Solsol

3 = 5

I IV VII I V I

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

sol do do si la fi la sol re mi fa si do

Lagu ini mengalami modulasi dua kali, yakni pertama naik satu setengah pada saat masuk refrain, yakni pada birama ke 16, yakni notasi a1 yang semula dibaca sebagai do (1), karena modulasi satu setengah ke atas, dibaca la (6). Tangga nada yang dipakai semula adalah A mayor kemudian modulasi menjadi C mayor. Perhatikan kombinasi notasi yang terdiri dari notasi balok, angka, dan kode tingkatan akor (berupa angka romawi) berikut:





Modulasi Pertama pada lagu *True Love*

Sedangkan modulasi yang kedua terjadi pada pada birama 23, yakni notasi e1 yang semula dibaca mi (3), karena modulasi satu setengah turun (kembali ke tangga nada semula), dibaca sol (5). Perhatikan notasi berikut:

Modulasi Kedua pada lagu *True Love*

Demikian pula tingkatan akor juga mengalami modulasi, yakni pada birama ke 16 tingkatan akor I dianggap atau diterjemahkan menjadi tingkatan akor VI. Sedangkan pada birama ke 23 tingkatan akor III dianggap atau diterjemahkan menjadi tingkatan akor V.

Modulasi yang terjadi pada lagu-lagu yang menggunakan akor-akor tidak sederhana, misalnya akor *dominan septime*, dan tempo yang lebih cepat akan semakin menuntut pengiring untuk lebih banyak berbuat daripada lagu-lagu yang menggunakan akor sederhana dan tempo yang lambat. Lagu *The Girl from Ipanema* misalnya, memiliki empat kali modulasi dan biasanya dimainkan dalam tempo yang lebih cepat daripada lagu di atas. Kecuali modulasi, kualitas akor yang digunakan pada lagu ini cukup





kompleks. Hal itu ditandai dengan jatuhnya nada-nada dari melodi lagu pada ketukan kuat di luar trinada dalam tingkatan akor yang ditentukan.

The Girl from Ipanema

Bossanova

Antonio Carlos Jobim

I II ii V7 I **I = VII**

2 7 7 6 2 2 7 7 7 6 2 7 7 6 2 4 7 7 7 6 1 6 6 5 7 6 5 5 5 3 4 5 8

Re si si la re si si si si la re si si la re si si si la Do la la sol si sol sol sol ma fa sol 5 = 4

IM7 IV7 **IV = II** vi IV7 **IV = III** vi

7 10 1 7 6 7 5 6 12 7 14 1 7 6 7 5 6 16 7 18 1 7 6 7 5

Si do si la si sol la Si do si la si sol la Si do si la si sol 6 = 4 6 = 5

IV7 **IV = VI#** iii II# ii I# I

6 20 3 4 5 5 6 7 1 2 22 3 4 4 5 6 7 1 24 2 7 7 6 2 26 7 7 7 6

la Mifa sol sol la si do re ni mi fa fa sol la si do di Re si si la re si si si si la 6 = 2

II ii V I

2 7 7 6 2 28 7 7 7 7 6 1 6 6 5 5 30 7 7 7 6 7 32

re si si la re si si si si la do la la sol sol si si si la si

Modulasi melodi lagu *The Girl from Ipanema* pertama kali terjadi pada birama ke 9 (setelah perulangan kedua delapan birama pertama), yakni





not eis 1 yang semula terdengar dan dibaca sebagai do (1), karena modulasi setengah ke atas menjadi si (7). Tangga nada yang dipakai semula adalah F mayor (satu mol) kemudian berubah menjadi F# mayor (tujuh kres). Perhatikan notasi berikut:

Modulasi Pertama pada lagu *The Girl Ipanema*

Modulasi kedua terjadi pada pada birama 13, yakni notasi d#1 yang semula dibaca la (6), karena modulasi satu setengah naik, dibaca fi (4). Tangga nada yang dipakai semula adalah F# mayor kemudian berubah menjadi A mayor (tiga Kres). Perhatikan notasi berikut:

Modulasi Kedua pada lagu *The Girl Ipanema*

Modulasi yang ketiga terjadi pada pada birama 17, yakni not a1 yang semula dibaca do (1), karena modulasi setengah naik dibaca si (7). Tangga nada yang dipakai semula adalah A mayor kemudian berubah menjadi Bb mayor (dua Mol). Perhatikan notasi berikut:





Modulasi Ketiga pada lagu *The Girl Ipanema*

Modulasi yang keempat terjadi pada pada birama 19, yakni not g1 yang semula dibaca la (6), karena modulasi lima turun (kembali ke tangga nada semula), dibaca re (2). Tangga nada yang dipakai semula adalah Bb mayor kembali ke tangga nada semula, yakni F mayor (satu mol) lagi.

Modulasi Keempat pada lagu *The Girl Ipanema*

Tingkatan akor juga mengalami modulasi, yakni pada birama ke 9 (setelah perulangan kedua dari delapan birama pertama), yakni tingkatan akor I dari tangga nada awal (F mayor) dianggap atau diterjemahkan menjadi tingkatan akor VII dari tangga nada yang baru, yakni F# mayor. Birama ke 13 tingkatan akor IV dari tangga nada awal (F# mayor) dianggap atau diterjemahkan menjadi tingkatan akor II dari tangga nada yang baru, yakni A mayor. Birama ke 17 tingkatan akor IV dari tangga nada awal (A mayor) dianggap atau diterjemahkan menjadi tingkatan akor III dari tangga nada yang baru, yakni Bb mayor. Birama ke 19 tingkatan akor IV dari tangga nada awal (Bb mayor) dianggap atau diterjemahkan





menjadi tingkatan akor VI# dari tangga nada yang baru, yakni tangga nada semula (F mayor).

D. Aktifitas Pembelajaran

Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Anda lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Anda dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.
2. Berikutnya Anda dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Setelah semua materi Anda pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

Lembar Kerja 4 **Identifikasi Mengiringi dengan *Keyboard***

Tujuan kegiatan:

Melalui diskusi kelompok dan pencatatan Anda diharapkan mampu menguasai materi mengiringi dengan *keyboard* dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan kemandirian, kerjasama, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.

Langkah kegiatan:

- Bentuklah kelompok diskusi dan pelajari uraian materi secara bersama-sama
- Secara berkelompok pelajarilah lembar kerja identifikasi mengiringi dengan *keyboard*
- Diskusikan materi yang perlu diidentifikasi secara terbuka, saling menghargai pendapat dengan semangat kerjasama



- Isilah lembar kerja identifikasi mengiringi dengan *keyboard* pada kolom hasil identifikasi berdasarkan diskusi kelompok dan selesaikan sesuai waktu yang disediakan.

Lembar Kerja Identifikasi Mengiringi dengan *Keyboard*

No.	Aspek yang Diidentifikasi	Hasil Identifikasi
1.	Lagu-lagu 8 beat	
2.	Lagu-lagu 12 beat	
3.	Lagu-lagu 16 beat	
4.	Shuffle	
5.	Penentuan nada dasar	
6.	Modulasi	

5. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, Lembar Kerja 4 ini Anda kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator.

E. Latihan/Kasus/Tugas

Dengan menggunakan akor C, G, F, Am, E, dan Dm mainkan dua lagu berikut. Ikuti petunjuk penentuan irama, tempo serta pemilihan warna suara!

Gunung Salahutu

Slow Waltz
Tempo 60





SYUKUR

8 BEAT

Tempo 60

Am E Am

1 3 5 2 1 5

E Am F Dm G C

4 5 2 1 2 4 5 2 1 2

E Am

1 4 3 1 2 5 2 1

F. Rangkuman

Penggunaan jari-jari tangan kiri adalah untuk memainkan iringan serta akor. Sedangkan penggunaan jari-jari tangan kanan untuk memainkan melodi atau isian-isian (*filler*).

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran KP4 Mengiringi dengan *Keyboard*, beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik dan tindak lanjut.

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran KP4 ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang mengiringi dengan *keyboard*?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran KP4 ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam hal mandiri dan penuh percaya diri selama aktivitas pembelajaran?
4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran KP4 ini sehingga memerlukan perbaikan?

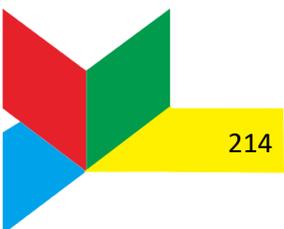




5. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran KP4 Mengiringi dengan *Keyboard* ini?

H. Kunci Jawaban

Lagu “Gunung Salahutu” dan “Syukur” dimainkan dengan melodi dan irama yang benar dan tepat.



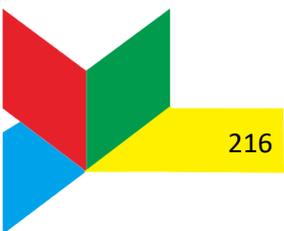


PENUTUP

Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Seni Budaya Seni Musik SMA Terintegrasi Pendidikan Karakter Kelompok Kompetensi C yang memuat materi kompetensi pedagogi pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran dan kompetensi profesional mengiringi dengan keyboard bertujuan memberikan pengetahuan dan keterampilan pada guru. Modul ini diharapkan dapat benar-benar berfungsi sebagai media meningkatkan kompetensi guru. Modul disusun berdasarkan tata tulis modul dan sesuai dengan ketentuan. Uraian dalam modul diupayakan mudah dipahami dan dipraktikkan. Meski demikian, tentu saja masih banyak terdapat kekurangan terkait penyusunan modul ini, oleh karena itu kami harapkan Anda sebagai guru menambah referensi dari sumber-sumber terkait yang lainnya.

Hal penting yang diharapkan adalah masukan demi penyempurnaan. Masukan yang dibutuhkan adalah masukan terkait dengan materi. Apakah materi telah mampu memberikan pengetahuan yang memadai atau masih terlalu dangkal sifatnya. Demikian juga terkait dengan penyajian, apakah modul ini telah disajikan secara sistematis atau belum.

Aspek lain yang tidak kalah penting adalah penggunaan bahasa yang sesuai dan mudah dipahami. Sebagaimana karakter modul yang lebih praktis sifatnya, modul ini juga telah diupayakan ditulis menggunakan bahasa yang sesuai panduan tata tulis agar mudah dipahami. Akan tetapi, kekurangan senantiasa sulit dihindari. Oleh karena itu, masukan yang konstruktif tetap dibutuhkan untuk menyempurnakan modul ini. Semoga modul ini memberikan manfaat bagi Anda Guru Seni Budaya Seni Musik SMA.





EVALUASI

Pilihlah salah satu jawaban di bawah ini yang dianggap benar!!

1. Yang dimaksud dengan *keyboard* pada musik adalah:
 - a. alat musik akustik yang menggunakan angin sebagai sumber suara
 - b. alat musik elektrik yang menggunakan membran sebagai sumber suara
 - c. alat musik yang berbentuk papan berisi berbagai tombol untuk dipencet agar menghasilkan nada-nada tertentu yang harus dibunyikan/ dimainkan
 - d. alat musik tertentu yang memuat berbagai genre musik

2. Penggunaan *keyboard accompaniment* lebih tepat digunakan pada:
 - a. permainan solo di sebuah pesta perkawinan
 - b. perekaman dengan sistem *MIDI*
 - c. permainan di sebuah band
 - d. permainan lagu-lagu daerah

3. Pengertian tentang keyboard multi timbral adalah...
 - a. Keyboard yang dalam satu kesempatan hanya mampu mengeluarkan 1 jenis suara
 - b. Keyboard yang dalam satu kesempatan hanya mampu mengeluarkan 2 jenis suara
 - c. Keyboard yang dalam satu kesempatan hanya mampu mengeluarkan 3 jenis suara
 - d. Keyboard yang dalam satu kesempatan hanya mampu mengeluarkan banyak jenis suara

4. Domain psikomotorik pada saat seseorang memainkan musik dapat dilihat pada:
 - a. kelincahan jari pada tuts
 - b. penentuan progresi akor
 - c. penghayatan lagu
 - d. penataan suara secara seimbang



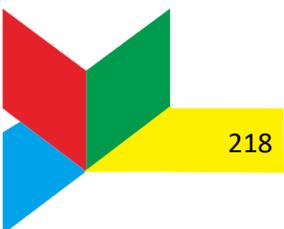
5. Proses dikte adalah sebagai berikut:
 - a. Mendengar, mengingat, menirukan, dan menulis
 - b. Mendengar, menirukan, mengingat, dan menulis
 - c. Mendengar, mengidentifikasi, menirukan, dan menulis
 - d. Mendengar, mengingat, menyanyikan, dan menulis

6. Kelebihan notasi balok terhadap notasi angka adalah...
 - a. Notasi balok menunjukkan posisi teknis pada alat musik
 - b. Notasi balok menunjukkan nada dari melodi lagu
 - c. Notasi balok menunjukkan irama dari lagu terkait
 - d. Notasi balok lebih menentukan tempo permainan

7. Salah satu kompetensi yang dituntut pada pemain keyboard pengiring (*solo keyboard*) adalah...
 - a. Mengatur teknologi/ sound system agar suara enak didengar
 - b. Mengatur layout penonton
 - c. Menghafal beberapa syair lagu
 - d. Menyiapkan buku lagu bagi yang mau menyumbang menyanyi

8. Keyboard 5 oktaf untuk permainan tunggal biasanya terdiri dari...
 - a. satu/ dua oktaf bawah untuk memankan akor serta 4 atau 3 oktaf atas untuk memainkan melodi
 - b. dua/ tiga oktaf bawah untuk memankan akor serta 3 atau 2 oktaf atas untuk memainkan melodi
 - c. tiga/ empat oktaf bawah untuk memankan akor serta 2 atau satu oktaf atas untuk memainkan melodi
 - d. empat/ lima oktaf bawah untuk memankan akor serta 1 oktaf atas untuk memainkan melodi

9. Berikut adalah pola irama:





Bas

Timbal

Conga

Bongo

Guiro

Cow bell

Drum

- a. cha-cha
- b. rumba
- c. bossanova
- d. swing





10. Lagu berikut menggunakan...

GUANTANAMERA

Original lyrics and music by JOSE FERNANDEZ DIAZ (JOSEITO FERNANDEZ)
Music adaptation by PETE SEEGER
Lyric adaptation by HECTOR ANGULO, based on a poem by JOSE MARTI

Moderately

Guan - ta - na - me - ra, gua - ji - ra Guan - ta - na - me - ra. Guan - ta - na - me - ra, gua - ji - ra

Guan - ta - na - me - ra. Yo soy un hom - bre sin - cer - o, de don - de cre - ce la pal - ma.

Yo soy un hom - bre sin - cer - o, de don - de cre - ce la pal - ma. Yan - tes de

mor - rir me quie - ro, E - char mis ver - sos del al - ma. Guan - ta - na - me - ra, gua - ji - ra

Guan - ta - na - me - ra. Guan - ta - na - me - ra, gua - ji - ra Guan - ta - na - me - ra.

- a. 8 beat
- b. 12 beat
- c. 16 beat
- d. 32 beat





11. Pola irama pada potongan lagu berikut adalah:

BIRU

Vina P

12 beat

Fmaj7 Dm Gm C7 Fmaj7 Dm
Edim7 A Dm G Dm G 1. B^b Am Gm C
F C 2. B^b Am Gm C F Cm F⁷

- a. 4 beat
- b. 6 beat
- c. 8 beat
- d. 12 beat

12. Irama rhumba mempunyai birama:

- a. 2/4
- b. 3/4
- c. 4/4
- d. 3/8

13. Irama bossanova termasuk pada musik yang menggunakan irama:

- a. 4 beat
- b. 6 beat
- c. 8 beat
- d. 12 beat

14. Irama swing termasuk pada musik yang menggunakan irama:

- a. 4 beat
- b. 6 beat
- c. 8 beat
- d. 12 beat





15. Pola ketukan 12 beat cenderung dominan pada ketukan:

- a. Lambat
- b. Cepat
- c. Triol
- d. kwartool

16. Yang dimaksud dengan tanda berikut adalah...



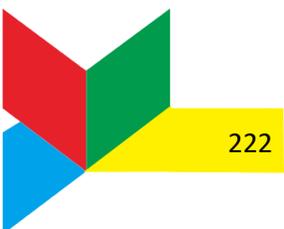
- a. harga nada triol dibaca/ dimainkan secara seperdelapan
- b. harga nada seperdelapan dibaca/ dimainkan secara triol
- c. penulisan notasi triol disamakan dengan seperdelapan
- d. penulisan notasi seperdelapan jangan dibaca/ dimainkan triol

17. Lagu yang versi aslinya menggunakan 8 beat dapat dimainkan dengan 12 beat, yakni ...

- a. dengan merubah birama
- b. dengan menambah birama
- c. dengan merubah aksen pola ketukan dari seperdelapanan menjadi triol
- d. dengan merubah aksen pola ketukan dari triol menjadi seperdelapanan

18. Apabila kita bertugas bermain *keyboard* untuk mengiringi banyak orang bernyanyi bersama lagu Kapan-kapan dari koes-plus sebaiknya kita menggunakan nada dasar C. Mengapa??

- a. karena nada C adalah nada yang standart untuk bernyanyi bersama
- b. karena nada C adalah yang termudah dimainkan di *keyboard*
- c. karena nada terendah dari lagu tersebut adalah nada D
- d. karena nada tertinggi dari lagu tersebut adalah nada D





19. Tanda I = VI berikut yang dimaksud adalah...

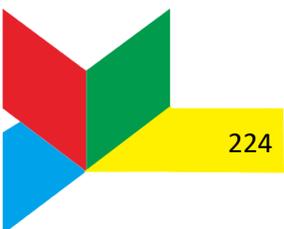
12 5 5 4 2 1 1 6 1 1 7 6 5
sol sol fa re do do la do do si la sol
I = VI
1 = 6

- a. nada do berubah menjadi nada la
- b. nada la berubah menjadi nada do
- c. birama 1 berubah menjadi birama 6
- d. birama 6 berubah menjadi birama 1

20. Pengertian *movable doh* adalah...

- a. penentuan letak nada do adalah selalu di nada C
- b. penentuan letak nada do adalah selalu di nada A
- c. penentuan letak nada do adalah selalu di nada G
- d. penentuan letak nada do adalah tidak selalu di nada C



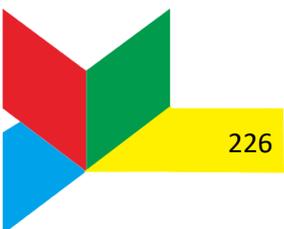




GLOSARIUM

akor	:	susunan nada yang terdiri dari tiga nada atau lebih
ambitus	:	wilayah suara manusia
ansambel	:	kelompok musik dalam satuan yang kecil dan main bersama
aransemen	:	penyesuaian komposisi musik yang didasarkan pada komposisi yang sudah ada tanpa merubah esensinya.
beat	:	hitungan ritmis dalam satuan birama
brass	:	satuan musik tiup logam
combo band	:	satuan musik kecil yang lazim mengiringi penampilan pentas secara improvisasi dan spontan.
<i>kwint</i>	:	jarak lima
musik jazz	:	jenis musik yang banyak menggunakan improvisasi.
oktaf	:	jarak delapan
<i>overlapping</i>	:	tumpang tindih
perkusi	:	ragam alat musik yang cara membunyikannya dengan dipukul, diguncang, atau saling memukul sesamanya.





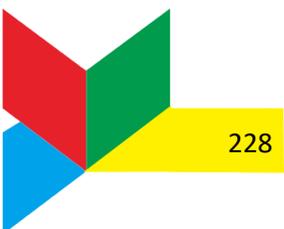


DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, S. (2008). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Andi Nurdiansyah, Pengembangan Belajar online: <http://andinurdiansah.blogspot.com/2011/11/pengembangan-pengalaman-belajar.html>. diakses 20 Mei 2017
- Banu, Pono, *Kamus Musik*, Kanisius, Yogyakarta, 1994
- Budimansyah. (2004) Belajar Kooperatif Model Penyelidikan Kelompok dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas V SD. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Program studi pendidikan Bahasa dan Sastra SD, Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Czerny. *Ecole De La Velocite*. A Durant & Fils. Paris.
- Depdikbud. (2014). Permendikbud No.103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Depdikbud.
- Hanon. *The New Real Book*. G. Schirmer. New York
- Hanon. *The Virtuoso Pianist*. G. Schirmer. New York
- Heckman, Tubagus. (2006). *Keyboard untuk Pemula*. PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta
- J. B. Duvernoy. *Ecole Primaire*. Chappell & Co. LTD, London.
- Kawakami, Genichi, (1975). *Arranging Popular Musik: A Practical Guide*, Yamaha Musik Foundation, Japan.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014, *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 Tahun Ajaran 2013/2015*.
- Kurniasih Imas dan Berlin Sani, 2015, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*, Kata Pena.
- Latifah Kodijat-Marzoeki, 1993. *Tangga nada dan Tri nada*, Jakarta
- Microsoft Musik Instrumen (1992). *Families of Instruments*. Microsoft Corporation and Dorling Kindersley Limited, USA
- MP Siagian, 1972, *Indonesia Yang Kucinta*, PML, Yogyakarta



- Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik ... - Akhmad...
akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pendekatan-strategi-metode-
teknik-dan-model-pembelajaran, diakses 20 Mei 2017.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Schmitt, Alois. (). *Exercices Preparatoires*. Wien Zurich, London.
- Soewito M, DS, (2001). *Teknik Termudah Bermain Piano*, Titik Terang, Jakarta.
- Sudibyo, Priyatmo, (2005). *Cepat dan Mudah Bermain Keyboard*, Puspa Swara, Jakarta.
Sumber: Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2016. Kemdikbud. <http://ainamulyana.blogspot.com/2016/04/model-pembelajaran-dalam-kurikulum-2013.html>. di akses 20 Mei 2017
- Suseno, Dharmo Budhi, (2005). *Dangdut Musik Rakyat*, Kreasi Wacana, Yogyakarta.
- Syaiful Sagala. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tehncis Musik Academy, *Pop Keyboard Course*. Hal Leonard Publishing Corporation.
- Thompson, John. (). *Modern Course for the Piano*. Chappell & Co. LTD, London
- Trubitt, David, 1990. *Managing MIDI*. Alfred Publishing.
- Tubagus Heckman. *Keyboard untuk Pemula*. Gramedia. Jakarta. 2006







**DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2018**