

LAPORAN PENELITIAN BEST PRACTICE

MENINGKATKAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN MEMAINKAN AKOR DENGAN MODEL PjBL (PROJECT BASED LEARNING) DI ALAT MUSIK KEYBOARD DAN MEDIA REAL PIANO



NAMA PESERTA : EKA YULIANTO SETIAJI
NUPTK : 1049765666130323
SEKOLAH/TEMPAT TUGAS : SMKN 2 KEBUMEN
KABUPATEN/KOTA : KEBUMEN
PROVINSI : JAWA TENGAH

KABUPATEN KEBUMEN

JAWA TENGAH

2023

HALAMAN PENGESAHAN

Pengembangan dalam bentuk Best Practice berjudul “**MENINGKATKAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN MEMAINKAN AKOR DENGAN MODEL PjBL (PROJECT BASED LEARNING) DI ALAT MUSIK KEYBOARD DAN MEDIA REAL PIANO**”

Adalah karya *best practice* pembelajaran yang dibuat oleh **Eka Yulianto Setiaji, S.Pd**

Kebumen, 16 Agustus 2023

Yang Mengesahkan,

Kepala SMK N 2 Kebumen



Nurul Aini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19700901 200312 1 001

BIODATA PENULIS

1. Nama : Eka Yulianto Setiaji, S.Pd.
2. NIP : -
3. NUPTK : 1049765666130323
4. Jabatan : Guru
5. Pangkat/Golongan : -
6. Tempat/Tanggal Lahir : Kebumen / 14 Juli 1987
7. Jenis kelamin : Laki-laki
8. Agama : Islam
9. Pendidikan Terakhir : S1
10. Unit Kerja : SMKN 2 Kebumen
11. Alamat Unit Kerja : Jl. Joko Sangkrip Km 1 Sumberadi Kembaran
Kebumen Jawa Tengah

Kebumen , Agustus 2023
Penulis

Eka Yulianto Setiaji, S.Pd

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa penulis panjatkan, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, Naskah Karya *best practice* pembelajaran ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini ditulis untuk memenuhi rangkaian Program Pendidikan Profesi Guru Dalam Jabatan tahun 2023.

Karya *best practice* ini dapat diselesaikan dengan baik karena adanya bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak/Ibu dosen dan pamong yang telah memberikan bimbingan dan motivasi sehingga kegiatan dapat dilaksanakan dengan baik
2. Bapak kepala sekolah yang telah memberikan izin, saran dan dukungan terkait penelitian dan pembuatan laporan.
3. Istri dan anak tercinta yang telah memberikan motivasi, dukungan dan semangatnya
4. Orang tua, sahabat, dan rekan-rekan peserta PPG DALJAB.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu dibutuhkan kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan laporan ini.

Kebumen , Agustus 2023

Penulis

Eka Yulianto Setiaji, S.Pd

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
BIODATA PENULIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Jenis Kegiatan	1
C. Manfaat Kegiatan.....	1
BAB II PELAKSANAAN KEGIATAN.....	2
A. Tujuan dan sasaran.....	2
B. Bahan atau materi kegiatan.....	2
C. Pelaksanaan kegiatan	2
D. Media/instrument.....	4
E. Waktu dan tempat kegiatan.....	5
BAB III HASIL KEGIATAN.....	6
A. Hasil	6
B. Masalah yang dihadapi	6
C. Cara menghadapi masalah	6
BAB IV SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	7
A. Kesimpulan	7
B. Rekomendasi.....	7
DAFTAR PUSTAKA	8
LAMPIRAN	

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik ditentukan oleh kualitas proses pembelajaran itu sendiri sedangkan pembelajaran ditentukan oleh karakteristik masukannya, yaitu karakteristik peserta didiknya. Pembelajaran adalah proses yang menentukan bagi keberhasilan seseorang dalam mencapai tujuannya. Pada proses pembelajaran pada saat teori di kelas maupun kegiatan praktik di lab musik akan ditemukan berbagai permasalahan. Permasalahan inilah yang akan menjadi penghambat dalam keberhasilan proses pembelajaran. Cara/teknik yang digunakan oleh seorang guru bergantung pada: 1) karakteristik peserta didik, 2) karakteristik kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, 3) daya dukung lingkungan belajar, termasuk ke dalam daya dukung adalah kemampuan guru dalam memfasilitasi pembelajaran anak

Dalam proses pembelajaran, ada dua unsur yang amat penting yaitu metode dan media pembelajaran. Oleh sebab itu, seorang pendidik harus memperhatikan bagaimana metode mengajar yang baik dan memilih media yang tepat dalam menyampaikan pengetahuan yang dimiliki sesuai dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan alasan tersebut, penulis menggunakan model Project Based Learning (PjBL), metode tutor sebaya dan media aplikasi Real Piano dalam proses pembelajaran

B. Jenis kegiatan

Kegiatan yang dilaporkan dalam praktik baik ini adalah kegiatan pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya di kelas X materi memainkan akor di alat musik keyboard

C. Manfaat Kegiatan

Manfaat dari penulisan best practice ini adalah sebagai berikut .:

Bagi peserta didik :

1. Meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran musik
2. Meningkatkan hasil belajar peserta didik
3. Mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran

Bagi guru

1. Sebagai referensi dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran
2. Memperluas wawasan
3. Memperbaiki kinerja guru dalam proses pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya

Bagi sekolah

1. Memberikan kontribusi untuk peningkatan mutu pembelajaran yang efektif dan kreatif melalui penggunaan media pembelajaran.
2. Mengembangkan terciptanya visi dan misi sekolah.

BAB II

PELAKSANAAN KEGIATAN

A. Tujuan dan Sasaran

Tujuan dari penulisan praktik baik ini adalah untuk mengetahui bagaimana hasil dan dampak yang dicapai pada pembelajaran seni budaya dengan menggunakan model PjBL dan media real piano serta mengetahui kendala apa saja yang terjadi pada saat proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaan kegiatan ini yang menjadi sasaran adalah peserta didik kelas X

B. Bahan/Materi Kegiatan

Materi yang digunakan dalam praktik baik pembelajaran ini adalah Eksplorasi Bunyi dalam Musik. Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu menyimak, melibatkan diri secara aktif dalam pengalaman atas kesan terhadap bunyi-musik, peka dan paham, serta secara sadar melibatkan konteks sajian musik dan berpartisipasi aktif dalam sajian musik yang berguna bagi perbaikan hidup baik untuk diri sendiri, sesama, lingkungan, dan alam semesta.

MATERI	TUJUAN	ELEMEN
Eksplorasi Bunyi dalam Musik (memainkan akor di alat music keyboard)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menerapkan konsep imitasi dalam bermusik dan penguasaan teknik bermain musik. 2. Peserta didik dapat memainkan alat musik keyboard dengan benar 3. Peserta didik dapat memainkan iringan lagu populer yang sudah dipilih menggunakan alat musik keyboard atau media aplikasi real piano dengan benar. 	Mengalami Merefleksikan Berpikir dan Bekerja secara artistik

C. Pelaksanaan kegiatan

Cara yang digunakan dalam pelaksanaan praktik baik ini adalah menerapkan pembelajaran dengan model *Project Based Learning (PjBL)*. Berikut ini adalah langkah-langkah pelaksanaan praktik baik yang telah dilakukan penulis.

DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI
--------------------	---------

	WAKTU
Kegiatan Awal/Pendahuluan	
<p>ORIENTASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran yang dipimpin oleh salah satu peserta didik (Budi Pekerti) 2. Melakukan absensi peserta didik. 3. Melakukan pengkondisian dengan menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. (Kedisiplinan) <p>APERSEPSI</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu “ Hymne guru “untuk menumbuhkan sikap cinta tanah air 5. Mengaitkan dengan materi sebelumnya tentang akor pokok <p>MOTIVASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Peserta didik menerima penjelasan tentang tujuan pembelajaran pada pertemuan yang sedang berlangsung. 7. Peserta didik diberikan gambaran tentang manfaat bermain alat musik keyboard 8. Peserta didik diberikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan pembelajaran oleh guru. 	10 Menit
KEGIATAN INTI	
<p>PENENTUAN PERTANYAAN MENDASAR</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Peserta didik mengamati video kemudian menganalisisnya secara bersama-sama AKU BUKAN JODOHNYA COVER BY INDAH https://www.youtube.com/watch?v=OWfqGKvDaSQ YANG TERDALAM - NOAH COVER BY MICHELA THEA https://www.youtube.com/watch?v=cqB_IdVdf8c&ab_channel=MichelaThea 10. Setelah mengamati video, guru bertanya kepada peserta didik mengenai video tersebut. 11. Peserta didik menerima penjelasan bagaimana cara mengiringi lagu dengan alat musik keyboard <p>MENDESAIN PERENCANAAN PROJEK</p> <ol style="list-style-type: none"> 12. Peserta didik dibagi ke dalam 4 kelompok berdasarkan arahan guru, dan setiap peserta didik sudah menyiapkan aplikasi “real piano “ sebagai media pembelajaran. 13. Peserta didik mengidentifikasi progresi akor untuk lagu yang sudah 	70 menit

<p>dipilih</p> <p>14. Peserta didik berlatih progresi akor untuk lagu yang sudah dipilih bersama kelompoknya dengan arahan dari guru</p> <p>MENYUSUN JADWAL</p> <p>15. Peserta didik dan guru menentukan target akhir penyelesaian proyek</p> <p>MEMONITOR PESERTA DIDIK DAN KEMAJUAN PROYEK</p> <p>16. Peserta didik melaksanakan tugas proyek dan selalu dipantau oleh guru dalam memilih prosedur pembuatan proyek/produk serta memantau keaktifan peserta didik selama melaksanakan tahapan perancangan proyek, perkembangan praktek pembelajaran dan membimbing jika mengalami kesulitan</p> <p>MENGUJI HASIL</p> <p>17. Peserta didik mempresentasikan hasil proyek di depan kelas secara bergantian.</p> <p>18. Peserta didik melihat dimana kekurangan dan kelebihan dalam presentasi di depan kelas.</p> <p>MENGEVALUASI PENGALAMAN</p> <p>19. Peserta didik memberikan tanggapan kepada kelompok lain dari presentasi sebelumnya.</p> <p>20. Peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan tahapan proyek</p> <p>21. Peserta didik dan guru mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran dan permasalahan lain yang serupa.</p>	
PENUTUP	
<p>22. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi dan kesimpulan pembelajaran memainkan akor dan guru memberikan gambaran pembelajaran di pertemuan berikutnya</p> <p>23. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik.</p>	10 Menit

D. Media dan Instrumen

Media yang penulis gunakan diantaranya laptop, LCD, speaker, video, power point, keyboard dan aplikasi real piano. Instrumen yang digunakan dalam praktik ini yaitu instrumen penilaian peserta didik berupa lembar observasi dan lembar kerja siswa.

E. Waktu dan Tempat Kegiatan

Praktek pembelajaran dilaksanakan pada bulam Juli 2023 di SMKN 2 Kebumen

BAB III

HASIL KEGIATAN

A. Hasil yang dicapai

Hasil yang telah dicapai dari implementasi model PjBL (*Project Based Learning*) media *Real Piano* pada pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Guru menjadi lebih mudah dalam menerangkan materi akor pada alat musik keyboard dengan menggunakan media saat praktik karena keterbatasan alat musik yang ada disekolah.
2. Bertambahnya wawasan guru dalam membuat proses pembelajaran lebih menarik dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL).
3. Peserta didik menjadi lebih antusias dalam belajar karena menggunakan media real piano lebih mudah dalam belajar

B. Kendala Pelaksanaan

Kendala yang dihadapi saat pembelajaran adalah hasil suara dari audio handphone kurang keras karena belum ada fasilitas audio untuk menerima suara hp secara bersama-sama sehingga apabila sambil bernyanyi iringan music terdengar kecil. Selain itu, PjBL membutuhkan waktu yang lama karena memerlukan latihan yang cukup tidak hanya satu pertemuan saja.

C. Cara Mengatasi Masalah

Agar peserta didik mampu memahami materi dan bisa melaksanakan praktik bermain alat music dilakukan metode tutor sebaya dan mencari materi yang berdasrakan karakter peserta didik.

BAB IV

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan pembelajaran dengan model Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran seni budaya karena dapat meningkatkan hasil pembelajaran praktik di SMKN 2 Kebumen. Media pembelajaran berupa aplikasi Real Piano juga sangat membantu dalam proses pembelajaran karena setiap peserta didik bisa belajar dan berlatih dimana saja sehingga kemampuan untuk memahami materi dan praktik menjadi lebih cepat.

B. Rekomendasi

Model pembelajaran PjBL Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang sangat efektif apabila di laksanakan untuk materi praktik. Model pembelajaran ini dapat direkomendasikan pada mata pelajaran lainnya yang membutuhkan bantuan untuk penyampaian informasi yang bisa dengan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

<https://agussaefudin.wordpress.com/2014/01/21/model-model-pembelajaran-abad-xxi/>

<https://www.kelasmusik.com/berlatih-teknik-dasar-keyboard.html>

<http://www.fitrevs.com/cara-mudah-bermain-real-piano-untuk-pemula/>

MODUL AJAR

SENI BUDAYA (MUSIK)

A. IDENTITAS

MATAPELAJARAN	:	SENI BUDAYA (MUSIK)
PENYUSUN	:	EKA YULIANTO SETIAJI, S.Pd
SEKOLAH	:	SMK N 2 KEBUMEN
TAHUNPENYUSUNAN	:	2023
JENJANG/KELAS	:	SMK /X
ALOKASIWAKTU	:	40 X 2 JP X 2 PERTEMUAN
FASE CP	:	FASE E
ELEMENCAPAIAN	:	1. MENGALAMI (Eksperiencing)
PEMBELAJARAN	:	2. MEREFLERKSIKAN (Reflecting)
		3. BERPIKIR DAN BEKERJA SECARA ARTISTIK (Thinking and Working artistically)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik telah memahami tentang bunyi dari beberapa alat musik .
2. Peserta didik dapat memainkan beragam jenis alat musik menggunakan media dengar seperti suara-suara yang bersumber dari alam, lingkungan sekitar (natural bunyi dan elektronik) secara seksama.

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Elemen Mengalami

Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu menyimak, melibatkan diri secara aktif dalam pengalaman atas kesan terhadap bunyi-musik, peka dan paham, serta secara sadar melibatkan konteks sajian musik dan berpartisipasi aktif dalam sajian musik yang berguna bagi perbaikan hidup baik untuk diri sendiri. sesama, lingkungan, dan alam semesta.

Elemen Merefleksikan

Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu menyimak, melibatkan diri secara aktif dalam pengalaman atas kesan terhadap bunyi-musik, peka dan paham, serta secara sadar melibatkan konteks sajian musik dan berpartisipasi aktif dalam sajian musik yang berguna bagi perbaikan hidup baik untuk diri sendiri. sesama, lingkungan, dan alam semesta.

**Elemen
Berpikir dan
Bekerja
Artistik**

Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu menjalani kebiasaan baik dan rutin dalam berpraktik musik sejak dari persiapan, saat, maupun usai berpraktik musik dengan kesadaran untuk perkembangan dan perbaikan kelancaran serta keluwesan bermusik, serta memilih, memainkan, menghasilkan, menganalisa, dan merefleksi karya-karya musik secara aktif, kreatif, artistik, dan musikal secara bebas dan bertanggung jawab, serta sensitif terhadap fenomena kehidupan manusia

D. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia
2. Berkebhinekaan Global
3. Gotong Royong
4. Mandiri
5. Bernalar Kritis
6. Kreatif

E. MODEL PEMBELAJARAN

Menggunakan pendekatan PJBL (Project Based Learning)

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Drill
2. Demonstrasi
3. Tutor sebaya

G. KATA KUNCI

Progresi akor, memainkan lagu

H. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Power point
2. Aplikasi real piano

I. SARANA DAN PRASARANA

1. Alat musik keyboard
2. Laptop
3. LCD
4. Handphone
5. Speaker

J. ASESMEN

1. Asesmen Individu
2. Asesmen tertulis/penugasan
3. Asesmen kelompok

K. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta Didik Reguler/Tipikal

L. MATERI YANG AKAN DIPELAJARI

1. Materi Pertemuan 1
 - 1.1 Memainkan akor I, IV, V dalam tangga nada Do= C di alat musik keyboard dan real piano
2. Materi Pertemuan 2
 - 2.1 Mengiringi lagu populer pilihan dengan alat musik keyboard dan media real piano

M. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Tujuan Pembelajaran pertemuan 1
 - 1.1 Peserta didik dapat memainkan alat musik keyboard dengan benar
 - 1.2 Peserta didik dapat memainkan akor I, IV, V dalam tangga nada Do= C di alat musik keyboard dan real piano dengan benar
2. Tujuan Pembelajaran pertemuan 2
 - 2.1 Peserta didik dapat menganalisis progresi akor di sebuah populer yang sudah dipilih dengan benar
 - 2.2 Peserta didik dapat memainkan iringan lagu populer yang sudah dipilih menggunakan alat musik keyboard atau media aplikasi real piano dengan benar.

N. PERTANYAAN PEMANTIK

Pertemuan 1

1. Apakah kalian pernah mengiringi lagu?
2. Alat musik apa yang bisa digunakan untuk mengiringi lagu ?

Pertemuan 2

1. Apakah kalian sudah pernah bermain alat musik keyboard?
2. Lagu apa saja yang pernah kalian iringi dengan menggunakan alat musik keyboard?

O. PERSIAPAN PEMBELAJARAN

1. Menyiapkan perangkat pembelajaran
2. Menyiapkan materi pembelajaran

3. Menyiapkan alat dan bahan
4. Peserta didik menyiapkan media real piano dan handphone

P. KEGIATAN

PERTEMUAN 1

DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Kegiatan Awal/Pendahuluan	
<p>ORIENTASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran yang dipimpin oleh salah satu peserta didik (Budi Pekerti) 2. Melakukan absensi peserta didik. 3. Melakukan pengkondisian dengan menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. (Kedisiplinan) <p>APERSEPSI</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu “ Indonesia Pusaka “untuk menumbuhkan sikap cinta tanah air 5. Mengaitkan dengan materi sebelumnya tentang akor <p>MOTIVASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Peserta didik menerima penjelasan tentang tujuan pembelajaran pada pertemuan yang sedang berlangsung. 7. Peserta didik diberikan gambaran tentang manfaat mempelajari akor keyboard 8. Peserta didik diberikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan pembelajaran oleh guru. 	10 Menit
KEGIATAN INTI	
<p>PENENTUAN PERTANYAAN MENDASAR</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Peserta didik mengamati video kemudian menganalisisnya secara bersama-sama INDONESIA PUSAKA (ISMAIL MARZUKI) - MICHELA THEA COVER https://www.youtube.com/watch?v=f1uuQyYoi3g CUBLAK CUBLAK SUWENG - JAVANESE TRADITIONAL SONG https://www.youtube.com/watch?v=iq-VRHm7kGQ 10. Setelah mengamati video, guru bertanya kepada peserta didik mengenai video tersebut. 11. Peserta didik menerima penjelasan bagaimana cara bermain akor 	(25 menit)

<p>di alat musik keyboard</p> <p>12. Peserta didik menyiapkan aplikasi “ real piano “ sebagai media pembelajaran</p> <p>MENYUSUN PERENCANAAN PROJEK</p> <p>13. Peserta didik dibagi ke dalam 4 kelompok berdasarkan arahan guru, dan setiap peserta didik sudah menyiapkan aplikasi “real piano “ sebagai media pembelajaran.</p> <p>14. Peserta didik menerapkan akor I, IV, V sesuai tangga nada dengan media alat musik keyboard dan aplikasi real piano</p> <p>15. Peserta didik berlatih progresi akor akor I, IV, V bersama kelompoknya dengan arahan dari guru</p> <p>MENYUSUN JADWAL</p> <p>16. Peserta didik dan guru menentukan target akhir penyelesaian proyek</p> <p>MEMONITOR PESERTA DIDIK DAN KEMAJUAN PROYEK</p> <p>17. Peserta didik melaksanakan tugas proyek dan selalu dipantau oleh guru dalam memilih prosedur pembuatan proyek/produk serta memantau keaktifan peserta didik selama melaksanakan tahapan perancangan proyek, perkembangan praktek pembelajaran dan membimbing jika mengalami kesulitan</p> <p>MENGUJI HASIL</p> <p>18. Peserta didik mempresentasikan hasil proyek di depan kelas secara bergantian.</p> <p>19. Peserta didik melihat dimana kekurangan dan kelebihan dalam presentasi di depan kelas.</p> <p>MENGEVALUASI PENGALAMAN</p> <p>20. Peserta didik memberikan tanggapan kepada kelompok lain dari presentasi sebelumnya.</p> <p>21. Peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan tahapan proyek</p> <p>22. Peserta didik dan guru mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran dan permasalahan lain yang serupa.</p>	
<p>PENUTUP</p>	
<p>23. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi dan kesimpulan</p>	<p>(10 Menit)</p>

<p>pembelajaran memainkan akor dan guru memberikan gambaran pembelajaran di pertemuan berikutnya yaitu mengiringi lagu pilihan dengan alat musik keyboard.</p> <p>24. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik.</p>	
--	--

PERTEMUAN 2

DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Kegiatan Awal/Pendahuluan	
<p>ORIENTASI</p> <ol style="list-style-type: none"> Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran yang dipimpin oleh salah satu peserta didik (Budi Pekerti) Melakukan absensi peserta didik. Melakukan pengkondisian dengan menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. (Kedisiplinan) <p>APERSEPSI</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu “ Hymne guru “ untuk menumbuhkan sikap cinta tanah air Mengaitkan dengan materi sebelumnya tentang akor pokok <p>MOTIVASI</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik menerima penjelasan tentang tujuan pembelajaran pada pertemuan yang sedang berlangsung. Peserta didik diberikan gambaran tentang manfaat bermain alat musik keyboard Peserta didik diberikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan pembelajaran oleh guru. 	10 Menit
KEGIATAN INTI	
<p>PENENTUAN PERTANYAAN MENDASAR</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik mengamati video kemudian menganalisisnya secara bersama-sama AKU BUKAN JODOHNYA COVER BY INDAH https://www.youtube.com/watch?v=OWfqGKvDaSQ YANG TERDALAM - NOAH COVER BY MICHELA THEA https://www.youtube.com/watch?v=cqB_IdVdf8c&ab_channel=MichelaThea Setelah mengamati video, guru bertanya kepada peserta didik 	70 menit

<p>mengenai video tersebut.</p> <p>11 Peserta didik menerima penjelasan bagaimana cara mengiringi lagu dengan alat musik keyboard</p> <p>MENDESAIN PERENCANAAN PROJEK</p> <p>12 Peserta didik dibagi ke dalam 4 kelompok berdasarkan arahan guru, dan setiap peserta didik sudah menyiapkan aplikasi “real piano “ sebagai media pembelajaran.</p> <p>13 Peserta didik mengidentifikasi progresi akor untuk lagu yang sudah dipilih</p> <p>14 Peserta didik berlatih progresi akor untuk lagu yang sudah dipilih bersama kelompoknya dengan arahan dari guru</p> <p>MENYUSUN JADWAL</p> <p>15 Peserta didik dan guru menentukan target akhir penyelesaian proyek</p> <p>MEMONITOR PESERTA DIDIK DAN KEMAJUAN PROYEK</p> <p>16 Peserta didik melaksanakan tugas proyek dan selalu dipantau oleh guru dalam memilih prosedur pembuatan proyek/produk serta memantau keaktifan peserta didik selama melaksanakan tahapan perancangan proyek, perkembangan praktek pembelajaran dan membimbing jika mengalami kesulitan</p> <p>MENGUJI HASIL</p> <p>17 Peserta didik mempresentasikan hasil proyek di depan kelas secara bergantian.</p> <p>18 Peserta didik melihat dimana kekurangan dan kelebihan dalam presentasi di depan kelas.</p> <p>MENGEVALUASI PENGALAMAN</p> <p>19 Peserta didik memberikan tanggapan kepada kelompok lain dari presentasi sebelumnya.</p> <p>20 Peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan tahapan proyek</p> <p>21 Peserta didik dan guru mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran dan permasalahan lain yang serupa.</p>	
<p>PENUTUP</p>	
<p>22. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi dan kesimpulan pembelajaran memainkan akor dan guru memberikan gambaran pembelajaran di pertemuan berikutnya</p>	<p>10 Menit</p>

23. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik.	
--	--

Q. REFLEKSI

REFLEKSI PESERTA DIDIK

1. Apa saja yang kesulitanmu dalam menyelesaikan tugas ini?
2. Bagaimana cara kamu mengatasi hambatan tersebut?
3. Pada bagian mana dari hasil pekerjaanmu yang dirasa masih memerlukan bantuan?
Bantuan seperti apa yang kamu harapkan?
4. Hal apa yang membuatmu bersemangat saat belajar hari ini?

REFLEKSI GURU

1. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
2. Apakah seluruh peserta didik mengikuti pelajaran dengan antusias?
3. Kesulitan apa yang dialami ?
4. Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses belajar?

R. MATERI PENGAYAAN

Peserta didik yang sudah menguasai materi dalam kegiatan belajar ini dapat diberikan materi berupa :

1. Tehnik bermain akor keyboard untuk penjarian tangan kiri
2. Tehnik mengiringi sebuah lagu dengan tempo pelan sampai cepat

S. MATERI UNTUK PESERTA DIDIK YANG KESULITAN BELAJAR

Peserta didik yang kesulitan dalam menguasai materi dalam kegiatan ini dapat melakukan latihan :

1. Dengan teman sebaya sebagai tutor untuk mengasah ketrampilan bermain keyboard
2. Latihan drill yang continue dari tempo pelan sampai cepat

T. GLOSARIUM

Progresi : sebuah proses untuk bergerak ke depan. Sedangkan penetrasi dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) memiliki makna penerobosan atau penembusan.

Akor : susunan nada yang tersusun dari tiga nada atau lebih dan dimainkan secara bersama-sama

U. DAFTAR PUSTAKA

[Teori Musik 1](#), HS Mudjilah, Yogyakarta: Universitas Negeri Fakultas Bahasa Dan Seni

<https://www.kelasmusik.com/berlatih-teknik-dasar-keyboard.html>

<https://www.chordindonesia.com/tri-suaka-aku-bukan-jodohnya>

<https://www.alatmusik.id/musik/Alat-Musik-Keyboard/>

[http://www.fitrevs.com/cara-mudah-bermain-real piano-untuk-pemula/](http://www.fitrevs.com/cara-mudah-bermain-real-piano-untuk-pemula/)

<https://www.matoacorn.com/mengenal-alat-musik-keyboard/>

<https://id.wikihow.com/Memainkan-Kunci-Mayor-pada-Keyboards>

PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN

A. Asesmen individu/sikap

1. Lembar Observasi

NO	NAMA	Keaktifan				Kerjasama				Tanggung Jawab			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1													
2													
3													

2. Rubrik/Kriteria Penilaian

KRITERIA	SKOR			
	4	3	2	1
Keaktifan	Sangat aktif dalam diskusi kelompok dan sering menyampaikan pendapat	Cukup aktif dalam diskusi kelompok dan terkadang menyampaikan pendapat	Kurang aktif dalam diskusi kelompok dan tidak menyampaikan pendapat	Tidak aktif dalam diskusi kelompok
Kerjasama	Menunjukkan adanya usaha bekerjasama dalam kegiatan kelompok secara terus menerus dan konsisten.	Menunjukkan sudah ada usaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum konsisten.	Menunjukkan ada sedikit usaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih konsisten.	Sama sekali tidak berusaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok
Tanggung Jawab	Tertib mengikuti kegiatan diskusi dan menyelesaikan tugas kelompok tepat waktu.	Tertib mengikuti kegiatan diskusi dan menyelesaikan tugas kelompok tidak tepat waktu.	Kurang tertib mengikuti kegiatan diskusi dan menyelesaikan tugas kelompok tidak tepat waktu	Tidak tertib mengikuti kegiatan diskusi dan tidak menyelesaikan tugas kelompok

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total skor perolehan}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan: Rentang Nilai

A = 91 - 100

B = 81 - 90

C = 71 - 80

D = 61 - 70

B. Asesmen pengetahuan

a. Tes tertulis

1. Pretest

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar

1. Apa yang dimaksud dengan akor...

- a. Nada tunggal
- b. Serangkaian nada yang dimainkan secara bersamaan
- c. Notasi ritmis dalam musik
- d. Jenis alat musik tiup

2. Akor mayor memiliki pola nada apa?

- a. 1-3-5
- b. 1-2-5
- c. 1-3-4
- d. 1-4-5

3. Apa jenis birama yang paling umum digunakan dalam musik pop?

- a. 2/4
- b. 3/4
- c. 4/4
- d. 5/4

4. Untuk kunci C mayor, nada ketiga adalah

- a. C
- b. D
- c. E
- d. F

5. Akor keyboard dasar yang terdiri dari nada C, E, dan G disebut sebagai:

- a. Akor mayor
- b. Akor minor
- c. Akor dominan
- d. Akor diminished

6. Akor keyboard yang terdiri dari nada C, E \flat , dan G disebut sebagai:

- a. Akor mayor
- b. Akor minor
- c. Akor dominan

- d. Akor diminished
7. Bagaimana posisi yang benar saat duduk untuk memainkan keyboard/piano...
- Posisi tegak dengan punggung lurus
 - Posisi condong ke depan
 - Posisi condong ke belakang
 - Posisi bersandar ke samping
8. Bagaimana cara menekan tombol piano dengan jari tangan yang benar...
- Menggunakan ujung jari
 - Menggunakan pangkal jari
 - Menggunakan telapak tangan
 - Menggunakan siku
9. dibawah ini yang merupakan rumus untuk mencari nada dalam akor....
- 1 2 3
 - 1 3 5
 - 1 2 5
 - 1 4 5
10. tangan kanan dalam memainkan keyboard berfungsi untuk...
- memainkan melodi
 - tidak dimainkan
 - memainkan akor ke dua
 - memainkan bass

KUNCI JAWABAN

- B
- A
- C
- C
- A
- B
- A
- A
- B
- A

Rubrik penilaian

NO	SOAL	NILAI
1	Apa yang dimaksud dengan akor...	1
2	Akor mayor memiliki pola nada apa?	1
3	Apa jenis birama yang paling umum digunakan dalam musik pop?	1
4	untuk kunci C mayor, nada ketiga adalah	1

5	Akor keyboard dasar yang terdiri dari nada C, E, dan G disebut sebagai:	1
6	Akor keyboard yang terdiri dari nada C, E \flat , dan G disebut sebagai:	1
7	Bagaimana posisi yang benar saat duduk untuk memainkan keyboard/piano...	1
8	Bagaimana cara menekan tombol piano dengan jari tangan yang benar...	1
9	dibawah ini yang merupakan rumus untuk mencari nada dalam akor....	1
10	tangan kanan dalam memainkan keyboard berfungsi untuk...	1

Nilai = jumlah jawaban benar

2. Postest

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar

1. Apa yang dimaksud dengan akor...

- Nada tunggal
- Serangkaian nada yang dimainkan secara bersamaan
- Notasi ritmis dalam musik
- Jenis alat musik tiup

2. untuk kunci F mayor, nada ketiga adalah

- C
- D
- A
- F

3. Akor keyboard dasar yang terdiri dari nada G, B, dan D disebut sebagai:

- Akor mayor
- Akor minor
- Akor dominan
- Akor diminished

4. Akor keyboard yang terdiri dari nada A, C, dan E disebut sebagai:

- Akor mayor
- Akor minor
- Akor dominan
- Akor diminished



5. Posisi penjarian untuk gambar tersebut adalah akor...

- C
- D
- E

d. F



6. Posisi penjarian untuk gambar tersebut adalah akor...

a. C

b. E

c. G

d. A



7. Posisi penjarian untuk gambar tersebut adalah akor...

a. C

b. E

c. F

d. G

8. dibawah ini yang merupakan rumus untuk mencari nada dalam akor....

a. 1 2 3

b. 1 3 5

c. 1 2 5

d. 1 4 5

9. tangan kiri dalam memainkan keyboard berfungsi untuk...

a. memainkan melodi

b. tidak dimainkan

c. memainkan akor

d. memainkan bass

10. Akor A minor terdiri dari 3 nada yaitu...

a. A B C

b. A B D

c. A C D

d. A C E

KUNCI JAWABAN

1. B

2. A

3. A

4. B

5. A

6. C
7. C
8. B
9. C
10. D

B. Rubrik penilaian

NO	SOAL	NILAI
1	Apa yang dimaksud dengan akor...	1
2	. untuk kunci F mayor, nada ketiga adalah	1
3	Akor keyboard dasar yang terdiri dari nada G, B, dan D disebut sebagai	1
4	Akor keyboard yang terdiri dari nada A, C, dan E disebut sebagai	1
5	Posisi penjarian untuk gambar tersebut adalah akor...	1
6	Posisi penjarian untuk gambar tersebut adalah akor...	1
7	Posisi penjarian untuk gambar tersebut adalah akor...	1
8	dibawah ini yang merupakan rumus untuk mencari nada dalam akor....	1
9	tangan kiri dalam memainkan keyboard berfungsi untuk...	1
10	Akor A minor terdiri dari 3 nada yaitu...	1

Nilai = jumlah jawaban benar

C. Asesmen ketrampilan/kelompok

1. Lembar Observasi

NO	NAMA	Kriteria Penggunaan Media				Tempo				Kekompakan			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1													
2													
3													

1. Rubrik/Kriteria Penilaian

KRITERIA	SKOR			
	4	3	2	1
Kriteria Penggunaan Media	Menggunakan media aplikasi real piano sesuai petunjuk penggunaan	Menggunakan media aplikasi real piano cukup sesuai dengan petunjuk penggunaan	Menggunakan media aplikasi real piano kurang sesuai dengan petunjuk penggunaan	Menggunakan media aplikasi real piano tidak sesuai dengan petunjuk penggunaan
Tempo	Dalam	Dalam	Dalam	Dalam

	memainkan akor temponya stabil	memainkan akor temponya semakin melambat	memainkan akor temponya semakin cepat	memainkan akor temponya tidak beraturan
Kekompakan	Anggota kelompok sangat kompak dan saling membantu satu sama lain	Anggota kelompok kompak satu sama lain tetapi kadang masih cuek dengan sesame kelompok	Anggota kelompok cukup kompak satu sama lain	Anggota tidak kompak satu sama lain

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total skor perolehan}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan: Rentang Nilai

A = 91-100

B = 81-90

C = 71-80

D = 61-70

E = <60

PENGEMBANGAN LKPD

Pertemuan Ke-1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Satuan Pendidikan : SMKN 2 KEBUMEN
Mata Pelajaran : SENI BUDAYA(MUSIK)
Kelas/Semester : X/1
Materi : Memainkan akor I, IV, V dalam tangga nada Do= C di alat musik keyboard dan real piano

A. Identitas

Kelompok :

Kelas :

Anggota Kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.
6.

B. Tujuan Pembelajaran

- 1.1 Peserta didik dapat memainkan alat musik keyboard dengan benar
- 1.2 Peserta didik dapat memainkan akor I, IV, V dalam tangga nada Do= C di alat musik keyboard dan real piano dengan benar

C. Media,Alat dan Bahan

1. Media : HP
2. Alat : bulpoint
3. Bahan : lembar kertas

D. Petunjuk

1. Sebelum mengerjakan tugas yang diberikan, persiapkan media aplikasi real piano yang sudah di instal di handphone masing-masing
2. Buatlah kelompok berisi maksimal 5 orang
3. Cobalah mainkan akord tersebut berulang-ulang sampai dapat dipastikan bahwa akornya sudah tepat.
4. Presentasikan hasil kerja kelompokmu di depan kelas dengan cara 1 orang memainkan keyboard dan yang lainnya menggunakan aplikasi real piano

PENGEMBANGAN LKPD

Pertemuan Ke-2

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Satuan Pendidikan : SMKN 2 KEBUMEN(MUSIK)
Mata Pelajaran : SENI BUDAYA
Kelas/Semester : X/1
Materi : Mengiringi lagu populer pilihan dengan alat musik keyboard dan media real piano

A. Identitas

Kelompok :

Kelas :

Anggota Kelompok :

1.

2.

3.

4.

5.

6.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menganalisis progresi akor di sebuah lagu populer yang sudah dipilih dengan benar
2. Peserta didik dapat memainkan iringan lagu populer yang sudah dipilih menggunakan alat musik keyboard atau media aplikasi real piano dengan benar.

C. Media,Alat dan Bahan

1. Media : aplikasi Real piano
2. Alat : keyboard

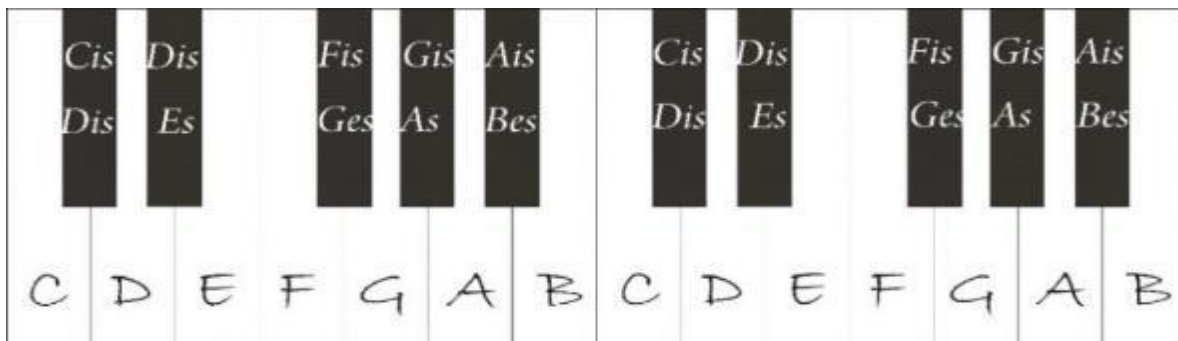
D. Petunjuk

1. Sebelum mengerjakan tugas yang diberikan, persiapkan alat musik keyboard dan media aplikasi real piano yang sudah di instal di hanpdhone masing-masing
2. Buatlah kelompok berisi maksimal 5 orang
3. Cobalah mainkan akord tersebut berulang-ulang sampai dapat dipastikan bahwa akornya sudah tepat.
4. Presentasikan hasil kerja kelompokmu di depan kelas dengan cara 1 orang memainkan keyboard dan yang lainnya menggunakan aplikasi real piano

AKOR DASAR PIANO / KEYBOARD

Akor adalah susunan tiga buah nada atau lebih yang disusun secara vertikal berdasarkan interval atau jarak antar nada satu ke nada yang lain.

Berikut gambar letak nada dipapan tuts:



Dasar-dasar akor

Musik terdengar menarik dan berkarakter berkat adanya akor / kunci. Semua pianis perlu mengetahui setidaknya akor dasar dan penting dalam piano. Untungnya, akor ini mudah dipelajari. Kami akan membimbing melalui artikel ini agar Anda bisa segera mulai latihan.

PROGRESI AKORD

Akor-akor Primer (Pokok),

adalah akor-akor dari sebuah tangganada yang mempunyai peran dan fungsi yang lebih dibanding dengan akor-akor lain. Yang termasuk akor-akor primer (pokok), adalah akor-akor pada tingkat **I, IV, dan V**. Dalam tangganada mayor, maka akor-akor I, IV, dan V adalah akor-akor dengan kualitas mayor. Sedangkan dalam tangganada minor, akor I, dan IV adalah akor-akor dengan kualitas minor, dan akor V adalah akor dengan kualitas mayor. Perlu dijelaskan di sini, bahwa dalam pembahasan akor (harmoni), tangganada minor yang biasa digunakan adalah tangganada minor harmonis, sehingga akor V akan selalu mempunyai kualitas mayor.

Akor-akor primer (pokok) dalam sebuah tangganada :

Setiap Tangga nada pasti mempunyai susunan akord tertentu. Ini dinamakan Progresi Akord / keluarga akord. Jadi bila kita membawakan sebuah lagu dalam Tangga nada tertentu sudahpastilah akord yang sering muncul hanya akord dalam progresinya tersebut.

Progresi Akord dibagi menjadi 3 bagian :

Tingkat	I	ii	iii	IV	V	vi	vii
---------	----------	----	-----	-----------	----------	----	------------

akor	MAYOR	minor	minor	MAYOR	MAYOR	minor	diminished
C	C	Dm	Em	F	G	Am	Bdim

Keterangan;

Akor pokok : I , IV , V

Akor bantu : ii , iii , iv

Tambahan : vii

Contoh progresi akord C mayor : C - F - G

Contoh progresi akord G mayor : G - C - D

T.N C : **C Dm Em F G Am Bdim**

T.N G : **G Am Bm C D Em F#dim**

Dalam tanggana mayor, kualitas masing-masing triad adalah sbb. :

Triad I, IV, dan V = Mayor,

Triad II, III, dan VI = minor,

Triad VII = diminished.

Dalam tanggana minor harmonis, kualitas masing-masing triad adalah sbb. :

Triad V, dan VI = Mayor,

Triad I, dan IV = minor,

Triad II, dan VII = diminished,

Triad III = Augmented.

Sama seperti nama-nama tingkatan nada dalam sebuah tanggana, akor juga mempunyai nama-nama tingkatannya, sebagai berikut :

I : tonika

II : supertonika

III : median

VI : subdominant

V : dominan

IV : subdominan

VII : leadingtone

Adapun beberapa simbol yang menunjukkan kualitas akor, adalah sebagai berikut :

M : mayor

m : minor

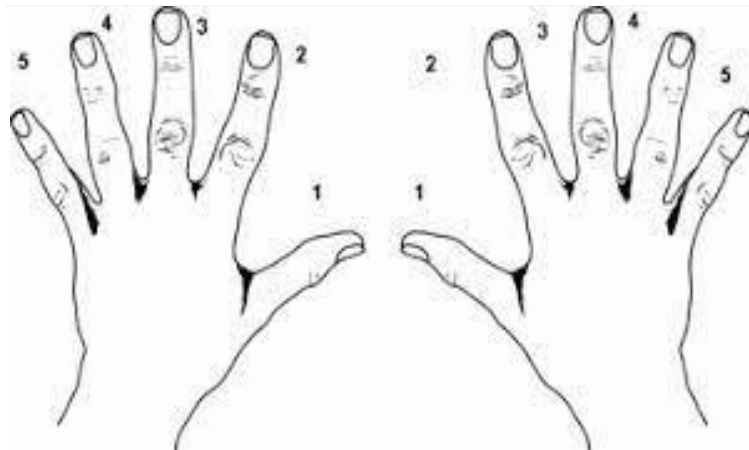
A : augmented

d : diminished

Berikut cara menemukan akor mayor pada keyboard

1. **Pahami perihal kunci.** Sebuah kunci terdiri tiga nada atau lebih. Kunci yang lebih rumit bisa menggunakan banyak nada, tetapi nada minimum dari sebuah kunci adalah tiga
2. **Temukan akar dari kunci.** Semua kunci utama dibangun pada satu nada yang disebut tonik (*tonic*), atau akar kunci. Kunci diberi nama sesuai dengan nada akarnya dan merupakan nada terendah dalam kunci.
3. **Cari nada mayor ketiga.** Setelah nada akar berikutnya adalah nada mayor ketiga yang memberikan karakter pada kunci. nada bisa berupa empat *semitone*, atau *half-steps* di atas akar kunci. Disebut nada ketiga karena tuts yang ditekan adalah tuts ketiga dari nada akar.
4. **Cari nada kelima.** Nada teratas dari kunci utama disebut nada kelima karena tuts yang ditekan adalah tuts kelima dari sebelah kanan nada akar. Nada ini menambatkan kunci dan membuatnya lengkap. Nada ini berupa tujuh *semi-tones* di atas akar.

Memainkan akor

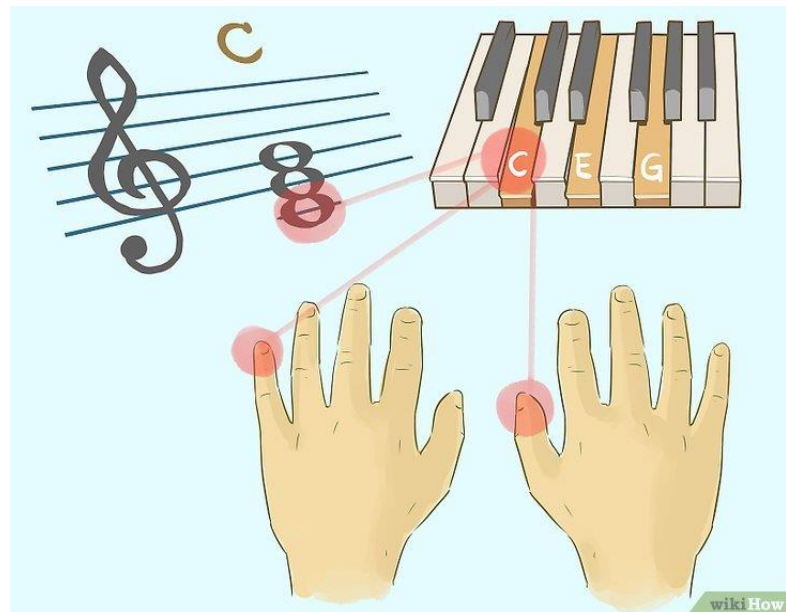


1. Penjarian

Keterangan :

TANGAN KIRI DAN TANGAN KANAN

JARI IBU JARI	= 1
JARI TELUNJUK	= 2
JARI TENGAH	= 3
JARI MANIS	= 4
JARI KELINGKING	= 5



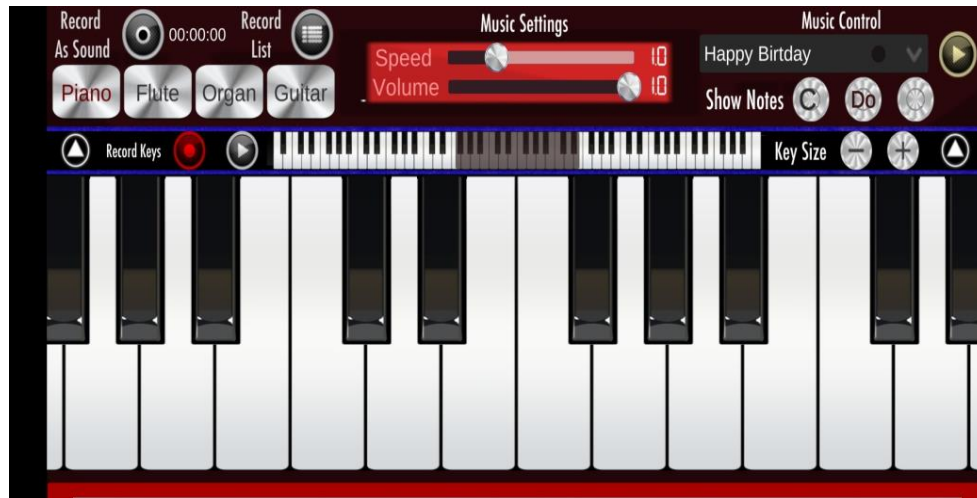
Sumber gambar

<https://id.wikihow.com/Memainkan-Kunci-Mayor-pada-Keybord>

Untuk mempermudah dalam mengingat letak atau posisi tuts pada *keyboard*, maka diperlukan banyak latihan secara rutin tiap harinya. Agar kita lebih mengenal tuts tersebut dan kita tahu

nada dasar apa tuts tersebut. Nada dasar terdiri dari C D E F G A B C (do-re-mi-fa-sol-la-si-do) atau biasa ada yang menulis 1 2 3 4 5 6 7 I (biasa ditulis dibuku-buku lagu guna mempermudah),

Media yang dapat digunakan untuk belajar akor keyboard diantaranya



Sumber gambar. Dokumen pribadi

Screenshot apk real piano

Aplikasi real piano merupakan media yang ada di handphone. Dengan menginstal aplikasi real piano peserta didik dapat belajar mencari akor dan penjarian karena bisa berlatih diluar jam pembelajaran ataupun di rumah



Sumber gambar

<https://www.alatmusik.id/musik/Alat-Musik-Keyboards/>

Adalah alat musik yang bentuk maupun cara memainkannya mirip piano. Namun bedanya, alat musik keyboard tak punya pedal dibawahnya. Sedangkan piano memilikinya. Bentuk keyboard tampak lebih sederhana dibanding piano.

Hal ini membuat alat musik satu ini lebih gampang dibawa kemana mana. Kelebihan alat musik keyboard, adalah termasuk bisa hasilkan beragam suara selain suara piano, misalnya bisa hasilkan suara kastanyet, drum dan bisa tirukan suara alat musik lainnya, termasuk suara suling. Alat musik keyboard biasanya dilengkapi musik iringan (fasilitas style). Untuk karaoke, juga ada jenis keyboard yang disertai alat rekam, tampak lebih modern.

CONTOH :

Nada dasar C

Aku bukan jodohnya

C G Am

Ini salahku

F G C

Terlalu memikirkan egoku

F G Em Am

Tak mampu buatmu bersanding nyaman denganku

Dm G

Hingga kau pergi tinggalkan aku

C G Am

Terlambat sudah

F G C

Kini kau tlah menemukan dia

F G Em Am

Seseorang yg mampu membuatmu bahagia

Dm G

Kuikhlas kau bersanding dengannya

[Reff]

F G

Aku titipkan dia

Em Am

Lanjutkan perjuanganku tuk'nya

Dm G

Bahagiakan dia kau sayangi dia

C

Sepertiku menyayanginya

F G

Kan ku iklaskan dia

Em Am

Tak pantas ku bersanding dengannya

Dm G

Dan kan ku terima dengan lapang dada

C

Aku bukan jodohnya

Daftar pustaka

[Teori Musik 1](#), HS Mudjilah, Yogyakarta: Universitas Negeri Fakultas Bahasa Dan Seni

<https://www.kelasmusik.com/berlatih-teknik-dasar-keyboard.html>

<https://www.chordindonesia.com/tri-suaka-aku-bukan-jodohnya>

<https://www.alatmusik.id/musik/Alat-Musik-Keyboard/>

[http://www.fitrevs.com/cara-mudah-bermain-real piano-untuk-pemula/](http://www.fitrevs.com/cara-mudah-bermain-real-piano-untuk-pemula/)

<https://www.matoacorner.com/mengenal-alat-musik-keyboard/>

<https://id.wikihow.com/Memainkan-Kunci-Mayor-pada-Keyboards>
