

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI MUSIK
BAB 4 : MANAJEMEN MUSIK

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Seni Musik**
Kelas / Fase /Semester : **X/ E / Ganjil**
Alokasi Waktu : **4 Pertemuan (4 x 45 menit per pertemuan)**
Tahun Pelajaran : **2024 / 2025**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Pengetahuan Awal:

- Peserta didik kemungkinan sudah memiliki pengetahuan dasar tentang elemen musik (nada, ritme, melodi, harmoni, timbre), jenis-jenis alat musik, dan mungkin pernah terlibat dalam kegiatan musik di sekolah atau luar sekolah (ekstrakurikuler, paduan suara, band, orkestra sederhana).
- Beberapa peserta didik mungkin sudah pernah melihat atau bahkan terlibat dalam persiapan acara sekolah atau pertunjukan sederhana, sehingga memiliki gambaran awal tentang apa itu "manajemen acara", namun belum spesifik ke manajemen musik.
- Peserta didik mungkin sudah familiar dengan istilah "panitia", "produser", atau "promotor" dalam konteks musik dari media massa atau idola mereka.

Minat:

- Peserta didik yang memiliki minat tinggi pada musik, baik sebagai pemain, penyanyi, pendengar aktif, atau bahkan bercita-cita berkarir di industri musik (musisi, produser, event organizer).
- Minat pada kegiatan organisasi, kepanitiaan, atau proyek kolaborasi.
- Keinginan untuk memahami sisi non-musikal dari dunia musik (bagaimana sebuah acara musik bisa terlaksana).
- Tertarik untuk belajar tentang bagaimana musisi atau grup musik mengelola karir mereka.

Latar Belakang:

- Latar belakang peserta didik bisa sangat bervariasi; ada yang memiliki latar belakang keluarga musisi, ada yang sering menonton konser/pertunjukan, ada yang aktif di komunitas musik, namun ada juga yang minim pengalaman.
- Pengalaman terlibat dalam kepanitiaan acara lain (non-musik) juga dapat menjadi modal.

Kebutuhan Belajar:

- Peserta didik yang cenderung kinestetik akan membutuhkan kegiatan praktis seperti simulasi kepanitiaan, role-playing, atau merancang proposal.
- Peserta didik visual akan terbantu dengan contoh-contoh proposal, diagram struktur organisasi, video di balik layar konser/pertunjukan, atau infografis alur kerja manajemen.
- Peserta didik auditori akan memperoleh manfaat dari diskusi, mendengarkan narasumber (misalnya, praktisi event organizer), atau presentasi dari guru.
- Kebutuhan akan struktur yang jelas dalam memahami alur manajemen.
- Kebutuhan akan contoh nyata dan studi kasus dari industri musik.
- Kebutuhan akan kesempatan untuk berkreasi dan mengaplikasikan teori ke dalam proyek nyata.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:

- **Faktual:** Mengenal definisi manajemen pertunjukan musik, fungsi-fungsi manajemen (POAC), jenis-jenis pertunjukan musik, unsur-unsur dalam proposal pertunjukan, dan peran-peran kunci dalam sebuah tim manajemen musik.
- **Konseptual:** Memahami alur kerja manajemen pertunjukan musik dari perencanaan hingga evaluasi, konsep kerjasama dan pembagian tugas dalam tim, pentingnya proposal dalam mendapatkan dukungan, serta pemahaman tentang kebutuhan finansial dan non-finansial dalam sebuah produksi musik.
- **Prosedural:** Mampu menyusun kerangka proposal pertunjukan musik sederhana, merancang struktur kepanitiaan, mengidentifikasi kebutuhan logistik, serta melakukan simulasi tahapan manajemen.
- **Metakognitif:** Menyadari kompleksitas di balik sebuah pertunjukan musik yang sukses, memahami pentingnya perencanaan dan kolaborasi, serta menumbuhkan sikap profesionalisme, tanggung jawab, dan etos kerja.

Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:

- Memberikan pemahaman praktis bagi peserta didik yang ingin menyelenggarakan acara musik di sekolah (pentas seni, festival, konser kelas).
- Membekali dasar pengetahuan bagi peserta didik yang tertarik berkarir di industri kreatif dan musik (event organizer, manajer artis, promotor, produser).
- Melatih keterampilan manajerial dan organisasi yang bermanfaat di berbagai bidang kehidupan.
- Menumbuhkan apresiasi terhadap kerja keras dan perencanaan yang ada di balik setiap pertunjukan musik.

Tingkat Kesulitan:

- Materi ini memiliki tingkat kesulitan menengah. Meskipun konsep dasar manajemen mungkin sudah familiar, mengaplikasikannya secara spesifik ke dalam konteks manajemen musik dengan segala detailnya (proposal, perizinan, logistik, promosi, keuangan) membutuhkan pemahaman yang sistematis dan kemampuan merinci.

Struktur Materi (Mengacu pada Seni Musik Unit 4: Manajemen Pertunjukan Musik):

- **Pengertian Manajemen Pertunjukan Musik:** Definisi dan fungsi manajemen (POAC).

- **Jenis-jenis Pertunjukan Musik:** Pertunjukan tunggal, kelompok, orchestra, dll.
- **Elemen dan Struktur Kepanitiaan:** Peran dan tanggung jawab dalam tim manajemen.
- **Perencanaan Pertunjukan Musik:** Ide, konsep, lokasi, waktu, anggaran.
- **Proposal Pertunjukan Musik:** Kaidah penulisan, isi (latar belakang, tujuan, gambaran kegiatan, anggaran, susunan panitia, sponsorship, perizinan, lampiran).
- **Pelaksanaan dan Evaluasi Pertunjukan Musik:** Tahapan pra-acara, saat acara, pasca-acara.

Integrasi Nilai dan Karakter:

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME:** Menghargai seni musik sebagai anugerah Tuhan dan menggunakannya untuk hal-hal yang positif dan bermanfaat bagi banyak orang. Menunjukkan rasa syukur atas kemampuan berorganisasi dan berkarya.
- **Penalaran Kritis:** Mampu menganalisis masalah dalam perencanaan pertunjukan, mengevaluasi efektivitas strategi manajemen, dan mengambil keputusan yang tepat.
- **Kreativitas:** Merancang konsep pertunjukan yang unik, membuat proposal yang menarik, dan menemukan solusi inovatif untuk tantangan yang muncul dalam manajemen.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama secara efektif dalam tim, memahami peran masing-masing, dan mencapai tujuan bersama.
- **Kemandirian:** Mampu mengambil inisiatif, bertanggung jawab atas tugas, dan menyelesaikan masalah secara proaktif.
- **Komunikasi:** Menyampaikan ide, rencana, dan hasil kerja secara jelas dan efektif kepada anggota tim, pihak sponsor, maupun audiens.

D DIMENSI PROFIL LULUSAN

Dimensi lulusan pembelajaran yang akan dicapai adalah:

1. **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME:** Menghargai proses kreatif dan hasil karya musik sebagai bentuk syukur dan perwujudan potensi diri.
2. **Kewargaan:** Berkontribusi dalam menciptakan dan menyelenggarakan acara musik yang bermanfaat bagi komunitas, serta memahami etika dalam bermusik dan berorganisasi.
3. **Penalaran Kritis:** Menganalisis kebutuhan dan tantangan dalam manajemen pertunjukan musik, serta merumuskan strategi dan solusi yang efektif.
4. **Kreativitas:** Mengembangkan ide-ide orisinal untuk konsep pertunjukan dan cara mengelola sebuah proyek musik.
5. **Kolaborasi:** Bekerja sama secara harmonis dan bertanggung jawab dalam tim untuk mencapai tujuan pertunjukan musik.
6. **Kemandirian:** Menunjukkan inisiatif, proaktif, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugas manajerial.
7. **Komunikasi:** Mampu menyampaikan informasi (proposal, laporan, instruksi) secara jelas, baik lisan maupun tulisan, kepada berbagai pihak terkait manajemen musik.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Pada akhir Fase E, peserta didik mampu menyimak dengan baik dan cermat, melibatkan diri secara aktif dalam pengalaman atas bunyi musik. Peserta didik dapat mengkaji, memberi kesan, dan merekam beragam praktik bermusik baik sendiri maupun bersama-sama baik sebagai dokumentasi maupun alat komunikasi secara umum serta menyadari hubungannya dengan konteks dan praktik- praktik lain (di luar musik) yang lebih luas untuk perbaikan hidup baik diri sendiri, sesama, lingkungan dan alam semesta. Peserta didik mampu menjalani kebiasaan praktik musik yang baik dan rutin dalam melakukan praktik musik mulai persiapan, penyajian, maupun setelah melakukan praktik musik dengan kesadaran untuk perkembangan, perbaikan, kelancaran serta keluwesan dalam melakukan praktik musik. Peserta didik mampu memilih, memainkan, menghasilkan, menganalisis, merefleksi karya-karya musik secara aktif, kreatif, artistik, dan musikal secara bebas dan bertanggung jawab, serta sensitif terhadap fenomena kehidupan manusia serta terus mengusahakan mendapatkan pengalaman dan kesan baik dan berharga bagi perbaikan dan kemajuan diri sendiri secara utuh dan bagi kemajuan bersama.

Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Peserta didik menggunakan dan mengembangkan unsur-unsur bunyi musik berupa nada, irama, melodi, harmoni, timbre, tempo, dan dinamika menggunakan instrumen atau teknologi yang tersedia. Peserta didik menganalisis musik dari berbagai genre, <i>style</i> , konteks budaya, era, dan instrumen yang digunakan.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Peserta didik memberikan umpan balik atas hasil analisis mengenai karya, kemampuan bermusik dirinya atau orang lain, genre/ <i>style</i> , atau teknik yang digunakan sebuah karya dengan menggunakan istilah musik yang tepat.
Berpikir dan Bekerja Secara Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	Peserta didik menjalani kebiasaan baik dan rutin dalam berpraktik musik sejak dari persiapan, saat, maupun usai berpraktik musik dengan penuh kesadaran untuk perkembangan dan perbaikan kelancaran serta keluwesan bermusik. Peserta didik menyajikan musik modern Indonesia dengan penuh ekspresi, mendokumentasikan proses bermain atau menciptakan bunyi musik dan menggunakan dokumentasi tersebut untuk merancang tindak lanjut.
Menciptakan (<i>Creating</i>)	Peserta didik mampu menghasilkan karya musik yang otentik dalam sebuah sajian musik baik individu maupun secara bersama-sama dengan kepekaan akan unsur-unsur bunyi musik baik intrinsik maupun ekstrinsik dengan jenis dan beragam bentuk yang sederhana, dan keragaman konteks.
Berdampak (<i>Impacting</i>)	Peserta didik menjalani kebiasaan baik dan rutin dalam berpraktik musik serta aktif dalam kegiatan- kegiatan bermusik lewat bernyanyi, memainkan media bunyi musik dan memperluas wilayah praktik musiknya dengan praktik-praktik

	lain di luar musik serta terus berusaha mendapatkan pengalaman dan kesan baik dan berharga bagi perbaikan dan kemajuan diri sendiri secara utuh dan bersama. Peserta didik mampu mengembangkan diri dan bersama menjadi pribadi yang semakin peka dan berkarakter baik bagi diri sendiri, sesama, dan lingkungan.
--	---

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Ekonomi/Bisnis:** Anggaran, sponsorship, marketing, negosiasi, analisis pasar.
- **Bahasa Indonesia:** Penulisan proposal, surat menyurat resmi, teknik presentasi, public speaking.
- **Seni Rupa/Desain Grafis:** Desain poster, pamflet, dekorasi panggung, visualisasi konsep acara.
- **TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi):** Pemanfaatan perangkat lunak manajemen proyek, aplikasi desain, media sosial untuk promosi, platform daring untuk rapat atau penjualan tiket.
- **Sosiologi/Antropologi:** Memahami perilaku audiens, dinamika kelompok dalam kepanitiaan, peran musik dalam masyarakat.
- **Pendidikan Kewarganegaraan:** Perizinan, hak cipta, etika berorganisasi.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Memahami Konsep Dasar dan Fungsi Manajemen Musik

- Melalui curah pendapat dan diskusi, peserta didik **dapat menjelaskan** pengertian manajemen pertunjukan musik dengan kata-kata sendiri. (Pengetahuan, Komunikasi)
- Dengan menganalisis studi kasus pertunjukan musik, peserta didik **dapat mengidentifikasi** 5 fungsi utama manajemen (Planning, Organizing, Actuating, Controlling) menurut Henri Fayol dalam konteks musik. (Pengetahuan, Penalaran Kritis)
- Melalui permainan peran sederhana, peserta didik **dapat mengilustrasikan** pentingnya setiap fungsi manajemen dalam sebuah tim musik. (Keterampilan, Kolaborasi, Joyful Learning)

Pertemuan 2: Merancang Konsep dan Struktur Tim Pertunjukan Musik

- Dengan menganalisis berbagai jenis pertunjukan musik, peserta didik **dapat mengklasifikasikan** jenis-jenis pertunjukan musik berdasarkan karakteristiknya. (Pengetahuan, Penalaran Kritis)
- Melalui simulasi pembentukan tim, peserta didik **dapat menentukan** peran dan tanggung jawab setiap divisi dalam sebuah kepanitiaan pertunjukan musik (misalnya, ketua, sekretaris, bendahara, divisi acara, logistik, promosi). (Pengetahuan, Keterampilan, Kolaborasi)
- Dengan berdiskusi, peserta didik **dapat merumuskan** ide dan konsep awal untuk sebuah pertunjukan musik sederhana di lingkungan sekolah. (Kreativitas, Kolaborasi)

Pertemuan 3: Menyusun Proposal Pertunjukan Musik

- Dengan menelaah contoh proposal, peserta didik **dapat mengidentifikasi** bagian-bagian penting dalam sebuah proposal pertunjukan musik. (Pengetahuan, Penalaran Kritis)

- Secara berkelompok, peserta didik **dapat menyusun** kerangka proposal pertunjukan musik sederhana yang berisi latar belakang, tujuan, gambaran kegiatan, dan susunan panitia. (Keterampilan, Kolaborasi, Kemandirian)
- Melalui studi kasus penyusunan anggaran, peserta didik **dapat mengestimasi** kebutuhan biaya awal untuk sebuah pertunjukan musik sederhana. (Keterampilan, Penalaran Kritis)

Pertemuan 4: Simulasi Pelaksanaan dan Evaluasi Manajemen Musik

- Melalui presentasi dan umpan balik, peserta didik **dapat mempresentasikan** kerangka proposal pertunjukan musik yang telah mereka susun. (Keterampilan, Komunikasi)
- Dengan bermain peran, peserta didik **dapat menyimulasikan** tahapan kunci dalam pelaksanaan pertunjukan musik (misalnya, rapat koordinasi, persiapan venue, promosi). (Keterampilan, Kolaborasi, Joyful Learning)
- Melalui refleksi dan diskusi, peserta didik **dapat mengevaluasi** kekuatan dan kelemahan dari ide proposal dan proses simulasi yang telah dilakukan. (Sikap, Penalaran Kritis, Mindful Learning)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- **Pertemuan 1:** "Bagaimana konser idolaku bisa berjalan lancar? Siapa saja yang ada di balik panggung?"
- **Pertemuan 2:** "Jika kita ingin mengadakan pentas seni musik di sekolah, divisi apa saja yang harus ada dan apa tugasnya?"
- **Pertemuan 3:** "Bagaimana cara meyakinkan kepala sekolah atau sponsor agar acara musik kita didukung?"
- **Pertemuan 4:** "Apa saja yang harus disiapkan agar pertunjukan musik kita tidak hanya sukses, tapi juga berkesan?"

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

1. Praktik Pedagogik

- **Model Pembelajaran:**
 - **Project-Based Learning (PjBL):** Peserta didik mengerjakan proyek nyata berupa penyusunan proposal pertunjukan musik dan simulasi manajemen.
 - **Inquiry-Based Learning:** Mendorong peserta didik untuk bertanya tentang "bagaimana sebuah pertunjukan musik bisa terlaksana?" dan mencari jawabannya secara mandiri maupun berkelompok.
 - **Problem-Based Learning (PBL):** Memberikan studi kasus masalah manajemen musik untuk dicari solusinya.
- **Strategi Pembelajaran:**
 - **Studi Kasus:** Menganalisis contoh-contoh pertunjukan musik sukses/gagal untuk mengidentifikasi praktik manajemen yang baik/buruk (Meaningful Learning, Penalaran Kritis).
 - **Simulasi/Role-playing:** Memerankan berbagai peran dalam kepanitiaan untuk memahami dinamika kerja tim (Joyful Learning, Kolaborasi, Meaningful Learning).
 - **Brainstorming (Curah Pendapat):** Menggali ide-ide kreatif untuk konsep

pertunjukan dan solusi masalah (Joyful Learning, Kreativitas).

- **Workshop Mini:** Sesi praktis tentang penulisan proposal, penyusunan anggaran sederhana (Meaningful Learning, Keterampilan).
- **Refleksi Diri dan Kelompok:** Mendorong peserta didik untuk merenungkan pembelajaran dan peran mereka (Mindful Learning).

- **Metode Pembelajaran:**

- Tanya Jawab
- Diskusi Kelompok
- Studi Kasus
- Simulasi/Permainan Peran
- Presentasi
- Penyusunan Proposal
- Proyek Mini

2. Kemitraan Pembelajaran

- **Lingkungan Sekolah:**

- Guru mata pelajaran lain (Bahasa Indonesia untuk penulisan, TIK untuk desain/promosi, Ekonomi untuk anggaran).
- Pembina OSIS/Ekstrakurikuler Seni untuk berbagi pengalaman manajemen acara sekolah.
- Alumni yang pernah terlibat dalam kepanitiaan atau memiliki band/grup musik.
- Petugas tata usaha (administrasi) untuk memahami proses perizinan di sekolah.

- **Lingkungan Luar Sekolah:**

- Praktisi Event Organizer (EO) Musik atau Manajer Artis (via daring/kunjungan narasumber) untuk sesi berbagi pengalaman dan tips praktis.
- Komunitas musisi lokal atau studio musik untuk insight tentang pengelolaan musisi.
- Penyedia jasa sound system/lighting (jika memungkinkan untuk kunjungan/diskusi singkat).

- **Masyarakat:**

- Orang tua/wali yang memiliki pengalaman di bidang event organizer atau manajemen bisnis.

3. Lingkungan Belajar (Mendukung Pembelajaran Mendalam)

- **Ruang Fisik:**

- Kelas yang fleksibel untuk diskusi kelompok, simulasi, dan presentasi.
- Aula sekolah/ruang serbaguna untuk simulasi layout panggung atau tata letak acara.
- Akses ke perpustakaan sekolah untuk referensi buku tentang manajemen, bisnis, atau sejarah musik.

- **Ruang Virtual:**

- Akses internet stabil untuk riset, menonton video dokumenter "behind the scene" konser, atau mencari contoh proposal.
- Penggunaan perangkat proyektor/TV untuk presentasi materi, contoh proposal, dan video.
- Platform online untuk berbagi dokumen (Google Docs/Drive), kolaborasi

penyusunan proposal (Miro, Jamboard), dan forum diskusi daring (Google Classroom).

- **Budaya Belajar:**

- Mendorong kreativitas dan keberanian dalam mengemukakan ide.
- Membangun budaya kolaborasi yang kuat, saling mendukung, dan bertanggung jawab.
- Menumbuhkan sikap profesionalisme dan etos kerja dalam setiap tugas.
- Mendorong refleksi dan umpan balik yang konstruktif untuk perbaikan berkelanjutan.

4. Pemanfaatan Digital

- **Perpustakaan Digital:** Mengakses artikel, e-book, atau jurnal tentang manajemen event, industri musik, studi kasus konser-konser besar.
- **Forum Diskusi Daring:** Google Classroom atau platform lain untuk diskusi asinkron, berbagi tugas, memberikan pengumuman, dan mengumpulkan pekerjaan.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms untuk kuis pemahaman konsep, atau platform lain untuk survei umpan balik proyek.
- **YouTube/Vimeo:** Menonton dokumenter "behind the scene" konser/festival musik, wawancara dengan manajer artis/EO, tutorial tentang manajemen proyek sederhana.
- **Platform Desain Grafis Online (Canva, Figma):** Untuk merancang poster promosi, infografis struktur organisasi, atau visualisasi konsep acara.
- **Software Manajemen Proyek Sederhana (Trello, Asana - versi gratis):** Untuk memvisualisasikan alur kerja, pembagian tugas, dan progres proyek penyusunan proposal.
- **Media Sosial:** Sebagai contoh studi kasus promosi acara musik, atau bahkan sebagai media simulasi promosi proyek.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1: MEMAHAMI KONSEP DASAR DAN FUNGSI MANAJEMEN MUSIK

KEGIATAN PENDAHULUAN (20 MENIT)

- Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning): Guru memutar potongan video/audio dari sebuah konser musik yang sukses dan kemudian menanyakan, "Menurut kalian, apa yang membuat pertunjukan ini terasa luar biasa? Apakah hanya karena musisinya hebat?" (memicu kesadaran akan kompleksitas di balik panggung).
- Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning): Guru meminta peserta didik menuliskan 3 kata yang terlintas saat mendengar kata "manajemen" dan 3 kata saat mendengar "musik". Kemudian, meminta beberapa untuk berbagi. "Bagaimana kedua kata ini bisa bersatu?" (mengaitkan dengan konsep familiar).
- Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning): Guru menampilkan gambar-gambar unik dari backstage konser atau kru acara yang sedang bekerja keras. "Ternyata, di balik kesuksesan sebuah pertunjukan, ada banyak orang 'tak terlihat' yang bekerja keras!" Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan antusiasme.

KEGIATAN INTI (100 MENIT)

Memahami (Understanding): Diferensiasi Konten:

- Visual-Auditori: Guru menyajikan video animasi singkat tentang 5 fungsi manajemen (POAC) dan memberikan contoh penerapannya dalam konteks manajemen band/konser.
- Baca-Tulis: Guru menyediakan teks singkat tentang pengertian manajemen pertunjukan musik dan fungsi-fungsi manajemen menurut Henri Fayol dari buku ajar. Peserta didik diminta membuat peta konsep.
- Aktivitas Diskusi Terbimbing: Peserta didik dalam kelompok kecil menganalisis studi kasus sederhana (misalnya, acara pentas seni sekolah yang sukses/kurang sukses) dan mencoba mengidentifikasi fungsi manajemen mana yang berjalan baik/kurang baik.

Mengaplikasi (Applying): Diferensiasi Proses:

- Kelompok A (Perlu Bimbingan Lebih): Guru memberikan kartu bergambar atau deskripsi singkat tentang kegiatan manajemen (misalnya, "membuat daftar lagu", "mencari lokasi", "memastikan sound system berfungsi"), meminta mereka mengkategorikan kegiatan tersebut ke dalam salah satu fungsi POAC.
- Kelompok B (Cukup Mandiri): Peserta didik diminta untuk merancang skenario masalah dalam manajemen musik (misalnya, "musisi tiba-tiba sakit sebelum konser", "sponsor menarik diri") dan mengusulkan bagaimana fungsi POAC dapat membantu mengatasi masalah tersebut.

Permainan Peran Sederhana (Berdiferensiasi Produk): Peserta didik diminta untuk:

- Produk 1 (Skrip Dialog): Membuat skrip dialog singkat (2-3 menit) yang menunjukkan interaksi tim manajemen musik dalam merencanakan atau menyelesaikan masalah dengan menerapkan salah satu fungsi POAC.
- Produk 2 (Mini-Presentasi Konseptual): Menyiapkan slide presentasi tunggal yang menggambarkan bagaimana 5 fungsi POAC saling terkait dalam sebuah proyek musik impian mereka.

Merefleksi (Reflecting):

- Setiap kelompok menampilkan skrip dialog atau presentasi mini mereka.
- Diskusi: "Apakah sulit menjadi manajer musik? Fungsi mana yang menurut kalian paling menantang?" "Mengapa sebuah band/musisi membutuhkan manajemen?"

KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)

- Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan umpan balik atas pemahaman konsep dan kemampuan mengaitkan fungsi manajemen dengan contoh nyata. Guru meminta peserta didik menuliskan "1 fungsi manajemen yang paling penting menurutku dan alasannya" serta "1 hal yang baru aku sadari tentang dunia musik hari ini".
- Menyimpulkan Pembelajaran: Guru bersama peserta didik merangkum pengertian dan fungsi manajemen, serta pentingnya setiap fungsi dalam keberhasilan sebuah pertunjukan musik.
- Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya: Guru memberikan tugas untuk mencari tahu "jenis-jenis pertunjukan musik apa saja yang kalian ketahui" dan "peran-peran apa saja yang terlibat dalam sebuah pertunjukan musik" sebagai pancingan untuk materi selanjutnya.

PERTEMUAN 2: MERANCANG KONSEP DAN STRUKTUR TIM PERTUNJUKAN MUSIK

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning): Guru menampilkan cuplikan video dari berbagai jenis pertunjukan musik (misalnya, konser band rock, orkestra, festival musik tradisional, pertunjukan solo akustik). "Apa yang membedakan pertunjukan-pertunjukan ini? Mana yang paling menarik perhatianmu dan mengapa?" (membangun apresiasi terhadap keberagaman).
- Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning): Guru meminta peserta didik berbagi hasil temuan mereka tentang "jenis-jenis pertunjukan musik". "Apakah ada jenis pertunjukan yang belum kalian sebutkan?"
- Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning): Guru mengajak peserta didik berandai-andai "Jika kalian punya kesempatan mengadakan konser impian, akan seperti apa konsepnya?" Guru menciptakan suasana antusias untuk berkreasi.

KEGIATAN INTI (105 MENIT)

Memahami (Understanding): Diferensiasi Konten:

- Visual-Auditori: Guru menyajikan infografis/diagram visual yang membedakan jenis-jenis pertunjukan musik (solo, ansambel, orkestra, festival) dan contoh video/gambar struktur kepanitiaan dari sebuah event musik besar.
- Baca-Tulis: Guru menyediakan tabel klasifikasi jenis pertunjukan musik dan daftar deskripsi tugas untuk berbagai posisi dalam kepanitiaan (mengacu pada buku ajar). Peserta didik diminta mengisi tabel dan mencocokkan deskripsi.
- Aktivitas Analisis Kasus: Peserta didik dalam kelompok menganalisis struktur kepanitiaan sebuah acara musik yang ada di sekolah (misalnya, pentas seni tahun lalu) atau dari contoh kasus yang diberikan. Mereka mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan struktur tersebut.

Mengaplikasi (Applying): Diferensiasi Proses:

- Kelompok A (Perlu Bimbingan Lebih): Guru memberikan daftar peran-peran dasar dalam kepanitiaan (ketua, sekretaris, bendahara, seksi acara) dan meminta mereka mendiskusikan 2-3 tugas utama masing-masing.
- Kelompok B (Cukup Mandiri): Peserta didik diminta untuk merancang struktur organisasi kepanitiaan lengkap untuk sebuah "mini-konser" di sekolah, termasuk divisi-divisi pendukung (misalnya, publikasi, logistik, keamanan) dan mendeskripsikan peran setiap divisi.

Rancangan Konsep Pertunjukan & Struktur Panitia (Berdiferensiasi Produk): Peserta didik diminta untuk:

- Produk 1 (Mind Map Konsep & Daftar Peran): Membuat mind map visual tentang ide dan konsep pertunjukan musik impian mereka (genre, tema, target audiens) dan daftar peran-peran kunci yang dibutuhkan untuk mewujudkannya.
- Produk 2 (Diagram Struktur Organisasi): Menggambar diagram struktur organisasi kepanitiaan untuk konsep pertunjukan mereka, dilengkapi dengan deskripsi singkat tugas setiap divisi.

Merefleksi (Reflecting):

- Setiap kelompok mempresentasikan konsep dan struktur kepanitiaan mereka.
- Diskusi: "Mengapa pembagian tugas dalam tim itu penting? Apa yang terjadi jika ada divisi yang tidak menjalankan tugasnya?" "Apakah semua jenis pertunjukan musik membutuhkan struktur manajemen yang sama kompleksnya?"

KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)

- Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan umpan balik atas kreativitas konsep dan kelengkapan struktur kepanitiaan. Guru meminta peserta didik menuliskan "1 peran dalam manajemen musik yang ingin aku coba dan mengapa" serta "1 hal yang aku pelajari tentang pentingnya kerja sama tim hari ini".
- Menyimpulkan Pembelajaran: Guru dan peserta didik bersama-sama merangkum berbagai jenis pertunjukan musik dan pentingnya pembentukan tim dengan struktur yang jelas untuk mencapai tujuan.
- Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya: Guru memberikan tugas untuk mencari tahu "contoh-contoh proposal kegiatan" dan "isi penting dalam sebuah proposal" sebagai persiapan materi penulisan proposal.

PERTEMUAN 3: MENYUSUN PROPOSAL PERTUNJUKAN MUSIK

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning): Guru menampilkan contoh proposal kegiatan (bisa non-musik terlebih dahulu) dan menanyakan, "Menurut kalian, mengapa orang membuat dokumen seperti ini? Apa tujuannya?" (membangun kesadaran akan fungsi proposal).
- Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning): Guru meminta peserta didik berbagi hasil temuan mereka tentang "contoh proposal kegiatan". "Bagian apa yang paling sering kalian lihat ada dalam proposal?"
- Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning): Guru memberikan sebuah kasus lucu di mana sebuah acara gagal karena tidak punya proposal yang jelas. "Bayangkan jika kita ingin mengadakan konser, tapi tidak ada yang tahu tujuan, rencana, atau dananya? Pasti kacau, kan?"

KEGIATAN INTI (105 MENIT)

Memahami (Understanding): Diferensiasi Konten:

- Visual-Auditori: Guru menyajikan contoh-contoh proposal pertunjukan musik (bisa dari internet/sekolah) dan memandu diskusi bagian per bagian proposal, serta video tutorial singkat "cara membuat proposal yang baik".
- Baca-Tulis: Guru menyediakan template proposal kosong dan panduan penulisan setiap bagian proposal (mengacu pada buku ajar: latar belakang, tujuan, gambaran kegiatan, susunan panitia, anggaran, dll.). Peserta didik diminta membuat poin-poin untuk setiap bagian berdasarkan konsep pertunjukan mereka.
- Aktivitas Analisis Mendalam: Peserta didik dalam kelompok menganalisis sebuah proposal (yang sudah jadi) dan mengevaluasi kelengkapan, kejelasan, dan daya tariknya. Mereka diminta mengidentifikasi bagian yang paling penting dan mengapa.

Mengaplikasi (Applying): Diferensiasi Proses:

- Kelompok A (Perlu Bimbingan Lebih): Guru memberikan beberapa kalimat acak yang merupakan bagian dari proposal, meminta mereka mengurutkan menjadi bagian proposal yang benar dan melengkapi dengan ide-ide sederhana.
- Kelompok B (Cukup Mandiri): Peserta didik diminta untuk mengembangkan bagian "Gambaran Kegiatan" dan "Rencana Anggaran" secara lebih detail untuk proyek mereka, dengan riset kecil tentang perkiraan biaya.

Penyusunan Kerangka Proposal (Berdiferensiasi Produk): Berdasarkan konsep

pertunjukan yang sudah dirancang sebelumnya, peserta didik diminta untuk:

- Produk 1 (Kerangka Proposal Poin-Poin): Membuat kerangka proposal dalam bentuk poin-poin yang mencakup semua bagian penting (Latar Belakang, Tujuan, Nama Kegiatan, Tema, Waktu & Tempat, Gambaran Kegiatan, Susunan Panitia, Perkiraan Anggaran).
- Produk 2 (Draf Proposal Singkat): Menulis draf proposal singkat (1-2 halaman) untuk pertunjukan musik mereka, dengan kalimat yang lebih terstruktur.

Merefleksi (Reflecting):

- Setiap kelompok saling bertukar kerangka/draf proposal dan memberikan umpan balik awal.
- Diskusi: "Bagian mana dari proposal yang paling sulit ditulis? Mengapa?" "Apa yang membuat sebuah proposal sponsorship terlihat menarik?"

KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)

- Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan umpan balik atas kelengkapan dan kejelasan kerangka/draf proposal. Guru meminta peserta didik menuliskan "1 tantangan dalam menyusun proposal dan bagaimana cara mengatasinya" serta "1 hal yang ingin aku tingkatkan dalam kemampuan menulis".
- Menyimpulkan Pembelajaran: Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan pentingnya proposal sebagai alat komunikasi dan perencanaan, serta bagian-bagian utamanya.
- Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya: Guru mengingatkan peserta didik untuk membawa semua dokumen proyek (konsep, struktur, draf proposal) untuk presentasi dan simulasi di pertemuan terakhir.

PERTEMUAN 4: SIMULASI PELAKSANAAN DAN EVALUASI MANAJEMEN MUSIK

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning): Guru menampilkan video singkat tentang momen-momen kritis atau behind the scene di sebuah acara musik (misalnya, gladi resik, persiapan sound check, interaksi panitia). "Apa yang kalian lihat dari video ini? Bagaimana rasanya menjadi bagian dari tim yang mewujudkan acara sebesar ini?" (membangun kesadaran akan tekanan dan kepuasan).
- Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning): Guru meminta peserta didik mengingat kembali konsep, struktur, dan proposal yang sudah mereka buat. "Kita sudah merencanakan, sekarang saatnya 'melaksanakan'!"
- Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning): Guru menciptakan suasana antusiasme, "Hari ini kita akan menjadi 'Event Organizer' sungguhan! Siap untuk mewujudkan ide kalian?"

KEGIATAN INTI (105 MENIT)

Memahami (Understanding): Diferensiasi Konten:

- Visual-Auditori: Guru menyajikan contoh video tentang tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi sebuah event musik, serta memutar audio/video dari testimoni orang yang pernah mengelola acara.
- Baca-Tulis: Guru menyediakan daftar checklist umum untuk tahapan pelaksanaan

(pra, during, post-event) dan lembar evaluasi sederhana (mengacu pada buku ajar).

- Aktivitas Diskusi Interaktif: Peserta didik dalam kelompok mendiskusikan skenario "masalah tak terduga" yang mungkin terjadi selama pelaksanaan pertunjukan (misalnya, hujan deras, listrik mati, artis terlambat) dan merumuskan rencana daruratnya.

Mengaplikasi (Applying): Diferensiasi Proses:

- Kelompok A (Perlu Bimbingan Lebih): Guru memberikan beberapa skenario sederhana dari tahapan pra-pelaksanaan (misalnya, "memilih tanggal", "mencari tempat") dan meminta mereka mendiskusikan 2-3 langkah awal yang harus dilakukan.
- Kelompok B (Cukup Mandiri): Peserta didik diminta untuk membuat "timeline" singkat untuk 1 minggu terakhir sebelum pertunjukan musik mereka, mencantumkan tugas-tugas kunci per divisi.

Presentasi Proposal & Simulasi Mini (Berdiferensiasi Produk): Peserta didik diminta untuk:

- Produk 1 (Presentasi Sederhana): Mempresentasikan kerangka proposal mereka secara lisan, berfokus pada ide, tujuan, dan struktur tim.
- Produk 2 (Simulasi Peran + Checklist): Memilih satu skenario kunci dari tahapan pelaksanaan (misalnya, "briefing panitia" atau "gladi resik") dan menyimulasikannya di depan kelas, dilengkapi dengan checklist tugas yang harus diselesaikan.
- Produk 3 (Poster Evaluasi): Membuat poster sederhana yang berisi poin-poin evaluasi penting setelah acara (misalnya, keberhasilan mencapai tujuan, hambatan yang terjadi, area perbaikan).

Merefleksi (Reflecting):

- Setiap kelompok mempresentasikan proposal dan melakukan simulasi mini.
- Diskusi: "Bagaimana perasaanmu setelah menyimulasikan proses manajemen ini? Apakah lebih mudah atau lebih sulit dari yang dibayangkan?" "Apa hal terpenting yang kalian pelajari tentang kerja tim hari ini?"

KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)

- Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan umpan balik menyeluruh atas kualitas proyek proposal, simulasi, dan kemampuan kolaborasi. Guru menekankan pentingnya proses belajar dan keberanian untuk mencoba. Guru meminta peserta didik menuliskan "1 pelajaran berharga tentang manajemen musik yang akan selalu aku ingat" dan "1 ide yang ingin aku kembangkan lebih lanjut setelah belajar ini".
- Menyimpulkan Pembelajaran: Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan seluruh proses pembelajaran manajemen musik, dari konsep, perencanaan, hingga simulasi pelaksanaan dan evaluasi. Penekanan pada bahwa manajemen adalah seni dan sains yang terus berkembang.
- Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya: Guru mendorong peserta didik untuk terus mengembangkan minat mereka di bidang musik dan manajemen, serta mengaplikasikan ilmu yang telah didapat dalam kegiatan sekolah atau komunitas. Dapat memberikan rekomendasi platform belajar online lebih lanjut atau komunitas musik.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

A. Asesmen Awal Pembelajaran (Diagnostik)

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik tentang konsep manajemen dan pengalaman mereka terkait acara musik, serta minat dan gaya belajar.
- **Format:**
 - **Kuesioner Pra-konsepsi/Survei Minat (Daring/Luring):**
 - Contoh Pertanyaan:
 1. Menurutmu, apa itu "manajemen"? Berikan contohnya dalam kehidupan sehari-hari!
 2. Pernahkah kamu terlibat dalam kepanitiaan acara di sekolah atau lingkunganmu? Jika ya, ceritakan peranmu!
 3. Jika kamu ingin mengadakan konser musik, apa saja yang menurutmu perlu disiapkan? (Sebutkan minimal 3 hal)
 4. Apa saja jenis-jenis pertunjukan musik yang kamu ketahui?
 5. Seberapa tertarik kamu untuk belajar tentang bagaimana sebuah acara musik diselenggarakan? (Skala 1-5)
 - **Diskusi Kelas:** "Siapa di sini yang pernah nonton konser? Apa yang kalian lihat di panggung? Dan apa yang tidak kalian lihat tapi mungkin ada di balik panggung?"

B. Asesmen Proses Pembelajaran (Formatif)

- **Tujuan:** Memantau kemajuan belajar peserta didik, memberikan umpan balik, dan menyesuaikan strategi pembelajaran.
- **Format:**
 - **Observasi (Non-tes):**
 - **Lembar Observasi Diskusi Kelompok:** Mengamati partisipasi aktif, kemampuan bernalar kritis, kemampuan berargumentasi, dan kolaborasi dalam menganalisis studi kasus atau merancang konsep/struktur.
 - **Lembar Observasi Saat Simulasi/Permainan Peran:** Mengamati pemahaman peran, interaksi antar anggota tim, dan kemampuan mengatasi skenario masalah.
 - **Catatan Anekdote:** Mencatat inisiatif individual, pertanyaan yang mendalam, atau kesulitan yang muncul saat proses proyek.
 - **Penilaian Kinerja (Non-tes):**
 - **Rubrik Penilaian Skrip Dialog/Mini-Presentasi Konseptual (Pertemuan 1):** Mengukur pemahaman fungsi manajemen dan kemampuan mengaitkan dengan konteks musik.
 - **Rubrik Penilaian Rancangan Konsep Pertunjukan & Struktur Panitia (Pertemuan 2):** Mengukur kreativitas konsep, kelengkapan struktur, dan relevansi peran.
 - **Rubrik Penilaian Kerangka/Draf Proposal (Pertemuan 3):** Mengukur kelengkapan bagian, kejelasan poin-poin, dan kesesuaian dengan kaidah penulisan proposal.
 - **Kuis Singkat/Tanya Jawab Lisan (Tes Lisan):** Di akhir setiap sub-topik atau di awal pertemuan berikutnya untuk mengecek pemahaman konsep-konsep kunci (misalnya, fungsi POAC, divisi dalam panitia, bagian proposal).

- **Jurnal Refleksi Peserta Didik:**
 - Contoh Pertanyaan: "Apa konsep manajemen yang paling berkesan bagiku hari ini?" "Bagaimana aku berkontribusi dalam kelompokku hari ini?" "Apa kesulitan yang aku hadapi dalam menyusun proposal dan bagaimana cara mengatasinya?"
- **Umpan Balik Teman Sebaya:** Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling memberikan umpan balik terhadap rancangan konsep, struktur tim, atau kerangka proposal yang dibuat kelompok lain.

C. Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif)

- **Tujuan:** Mengukur pencapaian kompetensi peserta didik secara keseluruhan setelah menyelesaikan tema.
- **Format:**
 - **Penilaian Proyek (Produk dan Presentasi):**
 - **Proyek Akhir: "Proposal dan Simulasi Manajemen Mini Pertunjukan Musik Impianku"**
 - **Tugas:** Peserta didik secara berkelompok (3-4 orang) diminta untuk menyusun proposal lengkap untuk sebuah pertunjukan musik impian mereka dan melakukan simulasi singkat dari salah satu tahapan kunci manajemen pertunjukan tersebut.
 - **Produk:**
 - **Dokumen Proposal Lengkap:** (Minimal 5-7 halaman, sesuai kaidah penulisan proposal di buku ajar, mencakup: Halaman Judul, Kata Pengantar, Daftar Isi, Bab I Pendahuluan (Latar Belakang, Dasar Pemikiran, Nama & Tema, Tujuan, Target), Bab II Detail Kegiatan (Jenis Pertunjukan, Konsep Acara, Waktu & Lokasi, Pengisi Acara, Susunan Acara, Estimasi Jumlah Penonton), Bab III Anggaran Dana, Bab IV Susunan Kepanitiaan (Struktur Organisasi, Deskripsi Tugas), Bab V Penutup (Harapan, Penawaran Kerja Sama), Lampiran (jika ada: daftar lagu, CV pengisi acara).
 - **Media Pendukung Presentasi:** (Misalnya, Slide PowerPoint/Canva, video sketsa simulasi singkat, maket panggung mini, atau poster promosi).
 - **Presentasi Kelompok:** Setiap kelompok mempresentasikan proposal mereka di hadapan kelas, menjelaskan:
 - Konsep pertunjukan dan keunikannya.
 - Visi dan misi manajemen mereka.
 - Bagian-bagian penting proposal yang ingin ditonjolkan (misalnya, anggaran, strategi promosi).
 - Simulasi singkat dari salah satu tahapan (misalnya, rapat panitia H-7, simulasi negosiasi sponsor, atau simulasi briefing teknis).
 - **Rubrik Penilaian Proyek:**
 - **Aspek Penilaian:**
 - Kelengkapan dan Kualitas Proposal (25%)
 - Kreativitas dan Orisinalitas Konsep Pertunjukan (20%)
 - Pemahaman Konsep Manajemen dalam Proposal (15%)

- Kualitas Simulasi dan Pemahaman Proses (15%)
- Kolaborasi dan Kerja Sama Kelompok (10%)
- Kualitas Presentasi dan Komunikasi (15%)

○ **Tes Tertulis (Studi Kasus Analitis):**

■ **Tugas:** Analisis Skenario Manajemen Musik.

■ **Deskripsi Tugas:** Peserta didik diberikan satu skenario kasus tentang situasi yang tidak terduga atau masalah yang muncul dalam sebuah proyek pertunjukan musik (misalnya, "Dana sponsor tiba-tiba berkurang 30% seminggu sebelum acara", "Musisi utama mendadak batal tampil", "Jumlah penonton di luar perkiraan"). Mereka diminta untuk:

1. Mengidentifikasi masalah utama dalam skenario tersebut.
2. Menganalisis dampak masalah tersebut terhadap keseluruhan proyek.
3. Mengusulkan minimal tiga strategi atau tindakan nyata yang dapat diambil oleh tim manajemen, dengan mengaitkannya pada fungsi-fungsi manajemen (POAC).
4. Menjelaskan mengapa solusi yang diusulkan relevan dan bagaimana dapat meminimalisir risiko.

■ **Kriteria Penilaian:**

- Ketepatan identifikasi masalah dan dampaknya.
- Kedalaman analisis berdasarkan fungsi manajemen.
- Kreativitas dan kelayakan solusi yang diusulkan.
- Kemampuan bernalar kritis dan argumentasi.
- Kualitas komunikasi tertulis.