



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA (*Deep Learning*)

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
NIP :
Mata pelajaran : **Seni Musik**
Fase D, Kelas / Semester : **IX (Sembilan) / II (Genap)**

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

A. IDENTITAS MODUL

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

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik akrab dengan mendengarkan musik melalui berbagai platform digital (YouTube, Spotify) dan memiliki gawai (ponsel pintar). Beberapa mungkin pernah mencoba merekam suara atau video sederhana.
- **Minat:** Peserta didik memiliki minat pada teknologi, media sosial, dan proses kreatif di balik produksi musik yang mereka nikmati sehari-hari.
- **Latar Belakang:** Sebagian besar peserta didik adalah konsumen aktif media digital. Latar belakang ekonomi dan akses terhadap teknologi (kualitas gawai, kuota internet) dapat bervariasi.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Membutuhkan tayangan video tentang sejarah teknologi rekaman, *screenshot* antarmuka aplikasi penyunting audio, dan contoh hasil akhir dokumentasi musik (video klip, audio drama).
 - **Auditori:** Membutuhkan perbandingan kualitas audio dari era yang berbeda (rekaman piringan hitam vs. digital) dan contoh efek-efek audio.
 - **Kinestetik:** Sangat membutuhkan pengalaman praktik langsung (*hands-on*) menggunakan aplikasi di gawai mereka untuk merekam, memotong, dan menggabungkan audio.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Konseptual:** Memahami evolusi teknologi perekaman musik, konsep dasar produksi audio digital (perekaman, *mixing*, *mastering*), dan fungsi fitur-fitur dasar pada aplikasi penyunting audio.
 - **Prosedural:** Mampu menggunakan gawai untuk merekam audio, melakukan penyuntingan sederhana (memotong, menggabung, memberi efek), dan menghasilkan sebuah karya dokumentasi audio sederhana.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Keterampilan ini sangat relevan dengan dunia modern, membuka wawasan tentang profesi di industri kreatif (seperti *sound engineer*, produser, *content creator*), dan memberikan kemampuan praktis untuk membuat konten digital seperti *podcast* atau musik latar untuk video.

- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Konsepnya mungkin baru, tetapi praktiknya dapat diakses oleh sebagian besar siswa karena menggunakan teknologi (gawai) yang sudah akrab bagi mereka.
- **Struktur Materi:** Dimulai dari wawasan sejarah dan konseptual, dilanjutkan dengan pengenalan alat (aplikasi), praktik keterampilan dasar, dan diakhiri dengan sebuah proyek kreatif untuk menghasilkan karya dokumentasi musik.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menghargai perkembangan akal manusia dalam menciptakan teknologi yang dapat mengabadikan keindahan seni.
 - **Bernalar Kritis:** Membandingkan kelebihan dan kekurangan berbagai teknologi perekaman dan memilih teknik penyuntingan yang paling sesuai untuk mencapai efek artistik yang diinginkan.
 - **Kreativitas:** Merancang dan mewujudkan sebuah konsep karya audio yang orisinal dari berbagai sumber bunyi.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja dalam kelompok untuk memproduksi sebuah karya dokumentasi musik, di mana setiap anggota memiliki peran (perekam, editor, pengisi suara/musik).
 - **Kemandirian:** Mengeksplorasi fitur-fitur aplikasi penyunting audio secara mandiri untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan kreatif baru.
 - **Kepedulian:** Menjaga etika dalam berkarya, seperti tidak melakukan plagiarisme dan menghargai hak cipta.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab untuk menciptakan karya yang positif.
- **Kewargaan:** Mendokumentasikan kekayaan musik lokal atau tradisi lisan daerahnya sebagai upaya pelestarian budaya secara digital.
- **Penalaran Kritis:** Mampu mengevaluasi kualitas sebuah rekaman audio dan memberikan argumen teknis sederhana mengenai apa yang membuatnya baik atau kurang baik.
- **Kreativitas:** Menghasilkan karya audio yang inovatif dengan menggabungkan berbagai sumber suara dan efek.
- **Kolaborasi:** Mengalami langsung proses produksi kreatif dalam sebuah tim, belajar berkomunikasi teknis dan artistik untuk mencapai visi bersama.
- **Kemandirian:** Menguasai perangkat lunak sederhana secara mandiri, sebuah keterampilan penting untuk pembelajaran seumur hidup di era digital.
- **Kesehatan:** Memahami pentingnya menjaga kesehatan pendengaran dengan tidak menyunting audio pada volume yang terlalu tinggi.
- **Komunikasi:** Belajar mengomunikasikan ide atau cerita tidak hanya melalui kata-kata, tetapi juga melalui desain suara (*sound design*).

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut:

- **Mengalami (*Experiencing*)**
Mengenali dan menerapkan unsur-unsur musik berupa nada, irama, dan melodi, dengan alat musik berbasis teknologi yang sesuai dengan kondisi setempat serta mengidentifikasi karakteristik musik dari berbagai genre dan era.
- **Merefleksikan (*Reflecting*)**
Melakukan umpan balik kemampuan bermain musik, karya musik diri sendiri atau orang lain sesuai dengan genre menggunakan istilah musik yang tepat.
- **Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)**
Menerapkan seluruh proses berpraktik musik untuk perbaikan dan perkembangan keterampilan bermusik; menyajikan musik sederhana dari daerah setempat dan Nusantara; dan menyajikan karya-karya musik modern Indonesia dengan interpretasi dan ekspresi yang tepat, baik secara individu maupun berkelompok.
- **Menciptakan (*Creating*)**
Mengenali dan menghasilkan lagu sederhana dengan mengembangkan irama dan melodi menggunakan berbagai alat musik.
- **Berdampak (*Impacting*)**
Menunjukkan minat, empati, dan kepedulian terhadap isu-isu di lingkungan sekitar melalui kegiatan bermusik.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Penggunaan perangkat lunak (aplikasi), manajemen file digital, dan pemahaman dasar tentang format audio.
- **Sejarah:** Mempelajari perkembangan teknologi dalam konteks perubahan sosial dan industri musik.
- **Bahasa Indonesia:** Menyusun narasi atau skrip untuk proyek dokumentasi audio (misalnya dramatisasi puisi atau *podcast*).
- **Prakarya:** Merancang sebuah proyek dari tahap perencanaan, produksi, hingga evaluasi.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu menjelaskan perkembangan teknologi perekaman musik dari era akustik hingga digital secara kronologis. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu mengidentifikasi peran-peran utama dalam proses produksi musik (misal: produser, *sound engineer*) dan alur kerja produksi secara umum (perekaman, *mixing*, *mastering*). (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu mengoperasikan fitur perekaman pada gawai dan mengidentifikasi fungsi-fungsi dasar pada aplikasi penyunting audio (misal: *trim*, *copy-paste*, *merge*). (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu mempraktikkan teknik penyuntingan audio dasar, seperti memotong dan menggabungkan beberapa klip audio menjadi satu kesatuan. (2 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu berkolaborasi dalam kelompok untuk merencanakan

sebuah proyek dokumentasi musik sederhana (menentukan konsep, sumber suara, dan alur kerja). (2 JP)

- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu menyajikan hasil akhir proyek dokumentasi musik sederhana karya kelompoknya. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Membuat *podcast* singkat tentang topik yang diminati, menciptakan musik latar (*soundscape*) untuk pembacaan puisi, membuat dramatisasi audio dari cerita pendek, atau merekam dan menyunting penampilan musik dari Bab 3.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek).
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Peserta didik berlatih mendengarkan secara detail suara-suara di lingkungan sekitar (*soundscape*) untuk dijadikan bahan rekaman, serta fokus saat melakukan penyuntingan audio yang presisi.
 - **Meaningful Learning:** Proyek dokumentasi musik mengangkat tema yang bermakna bagi peserta didik (misalnya isu lingkungan, cerita lokal, hobi), sehingga karya yang dihasilkan terasa personal.
 - **Joyful Learning:** Menikmati keseruan bereksperimen dengan berbagai efek suara, "bermain" dengan aplikasi, dan merasakan kepuasan saat mendengar hasil akhir karya audio ciptaan sendiri.
- **Metode Pembelajaran:** Ceramah interaktif, Demonstrasi (tutorial aplikasi), Praktik terbimbing, Kerja kelompok, Presentasi proyek.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Diferensiasi Konten:** Memberikan kebebasan kepada kelompok untuk memilih jenis proyek dokumentasi musik (podcast, drama audio, musikalisis puisi, dll.).
 - **Diferensiasi Proses:** Membentuk kelompok dengan anggota yang memiliki peran berbeda (sutradara, perekam, editor, talent) sesuai minat dan bakat. Guru memberikan tutorial dengan tingkat kerumitan yang berbeda.
 - **Diferensiasi Produk:** Hasil akhir proyek dinilai berdasarkan kreativitas konsep, kejelasan narasi audio, dan kerapian teknis penyuntingan, bukan berdasarkan kompleksitas aplikasi yang digunakan.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan ekstrakurikuler jurnalistik atau film untuk proyek bersama.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Merekam suara-suara khas dari lingkungan sekitar (suara pasar, stasiun, alam) sebagai bahan proyek.
- **Mitra Digital:** Menggunakan platform seperti *Freesound.org* untuk mencari efek suara bebas royalti sebagai pelengkap rekaman orisinal.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:** Kelas yang kondusif untuk presentasi (dengan proyektor dan speaker). Menyediakan "pojok rekaman" yang sedikit lebih tenang (bisa di sudut kelas atau

perpustakaan) untuk praktik perekaman.

- **Ruang Virtual:** *Google Classroom* untuk berbagi tautan aplikasi, video tutorial, dan mengumpulkan file audio proyek.
- **Budaya Belajar:** Mendorong budaya eksperimentasi dan "berani gagal". Dalam dunia digital, mencoba-coba adalah kunci belajar. Membangun etos kerja proyek yang menghargai tenggat waktu dan kontribusi setiap anggota.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** YouTube (untuk video sejarah teknologi dan tutorial), blog/situs tentang produksi audio pemula.
- **Forum Diskusi Daring:** Grup WhatsApp kelompok untuk koordinasi proyek.
- **Penilaian Daring:** Mengumpulkan file audio (misalnya format .mp3) melalui *Google Classroom*.
- **Media Presentasi Digital:** Kelompok mempresentasikan konsep dan hasil proyeknya menggunakan *PowerPoint* atau *Canva*.
- **Media Publikasi Digital:** Karya terbaik dapat disiarkan melalui radio sekolah (jika ada) atau diunggah ke kanal YouTube/Spotify sekolah.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Sejarah Teknologi Perekaman Musik

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi:** Guru bertanya, "Bagaimana cara kakek-nenek kalian mendengarkan musik dulu? Bandingkan dengan cara kalian sekarang."
- **Motivasi (Joyful):** Guru memutar audio rekaman dari era piringan hitam (terdengar *noise* khas), lalu memutar rekaman digital yang jernih. "Mengapa suaranya bisa berbeda jauh? Ayo kita jelajahi perjalanannya!"
- **Pemberian Acuan:** Menyampaikan tujuan pembelajaran: mengetahui evolusi teknologi rekaman.

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Mengamati (Meaningful):** Guru menyajikan materi secara visual (slide presentasi dengan gambar) tentang perkembangan teknologi dari *Phonautograph*, piringan hitam, kaset pita, CD, hingga MP3 dan *streaming*.
- **Menanya:** Guru memancing diskusi: "Menurut kalian, apa penemuan yang paling mengubah cara orang menikmati musik? Mengapa?"
- **Mengasosiasi:** Peserta didik diminta menghubungkan setiap era teknologi dengan kelebihan dan kekurangannya (misal: kaset bisa dibawa-bawa tapi kualitas menurun, *streaming* praktis tapi butuh internet).

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Apa satu fakta menarik yang kamu pelajari hari ini tentang sejarah musik?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan garis waktu perkembangan teknologi rekaman.
- **Tindak Lanjut:** Meminta siswa untuk bertanya kepada orang tua/kakek-nenek tentang pengalaman mereka mendengarkan musik di era kaset atau piringan hitam.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Proses dan Peran dalam Produksi Musik

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi & Apersepsi:** Salam, doa. Mengulas hasil "wawancara" siswa dengan orang tua. "Di balik sebuah lagu yang kita dengar, banyak orang hebat yang bekerja. Siapa saja mereka?"
- **Motivasi:** Guru menampilkan foto sebuah studio rekaman yang kompleks. "Terlihat rumit, ya? Tapi prosesnya bisa kita sederhanakan."

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Mengamati:** Guru menjelaskan alur kerja produksi musik: Pra-produksi (Perencanaan), Produksi (Perekaman), dan Pasca-produksi (*Mixing & Mastering*).
- **Mengumpulkan Informasi:** Guru memperkenalkan peran-peran kunci: Musisi, Produser, dan *Sound Engineer* (Teknisi Suara), dan menjelaskan tugas masing-masing secara sederhana.
- **Mengasosiasi (Meaningful):** Guru menggunakan analogi memasak: Musisi (bahan baku), Produser (koki kepala yang punya resep), *Sound Engineer* (juru masak yang mengolah bahan).
- **Mengomunikasikan:** Diskusi kelompok kecil: "Jika kalian membuat proyek musik, peran apa yang paling menarik buatmu? Mengapa?"

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Setiap kelompok berbagi hasil diskusinya.
- **Rangkuman:** Guru merangkum bahwa membuat musik rekaman adalah kerja tim.
- **Tindak Lanjut:** Meminta siswa mengunduh satu aplikasi penyunting audio gratis yang disarankan guru (misal: AudioLab, Lexis Audio Editor, atau BandLab).
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Pengenalan Aplikasi dan Perekaman Dasar

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi & Apersepsi:** Salam, doa. Mengecek apakah siswa sudah mengunduh aplikasi.
- **Motivasi (Joyful):** "Hari ini, gawai kalian akan berubah menjadi studio rekaman mini!"

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Mengamati:** Guru mendemonstrasikan (melalui proyektor) antarmuka aplikasi penyunting audio. Menunjukkan letak tombol rekam, *play*, *stop*, dan tampilan gelombang suara (*waveform*).
- **Mencoba (Kinestetik):**
 - **Perekaman:** Setiap siswa mencoba merekam suaranya sendiri mengucapkan "Tes satu dua tiga". Mereka mengamati bagaimana gelombang suara terbentuk di layar.
 - **Identifikasi Fitur:** Guru memandu siswa untuk menemukan fitur-fitur dasar: *Trim* (potong), *Copy*, *Paste*, dan *Merge* (gabung). Siswa mencoba memotong bagian hening di awal dan akhir rekaman mereka.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Siswa yang cepat paham bisa mencoba merekam suara lain (tepuk tangan,

siulan) dan melihat perbedaan bentuk gelombangnya. Guru mendampingi siswa yang kesulitan menemukan menu atau fitur di aplikasi.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Fitur apa yang menurutmu akan paling berguna? Apa kesulitan saat pertama kali menggunakan aplikasi ini?"
- **Rangkuman:** Guru mengulas kembali fungsi 3-4 fitur utama yang telah dipelajari.
- **Tindak Lanjut:** Menugaskan siswa untuk merekam 3 jenis suara berbeda di sekitar rumah mereka.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Praktik Penyuntingan Audio Dasar

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi & Apersepsi:** Salam, doa. "Siapa yang sudah punya koleksi suara dari rumah? Hari ini kita akan merangkainya menjadi sebuah cerita."
- **Motivasi:** Guru memutar contoh audio pendek yang terdiri dari beberapa suara yang digabung (misal: suara pintu terbuka -> langkah kaki -> suara cangkir diletakkan -> siulan).

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Mencoba (Kinestetik & Joyful):**
 - Siswa membuka 3 file audio yang telah mereka rekam.
 - **Tugas 1 (Memotong & Menggabung):** Potong bagian terbaik dari setiap rekaman, lalu gabungkan ketiganya menjadi satu file audio baru secara berurutan.
 - **Tugas 2 (Eksperimen Efek):** Siswa mencoba menerapkan satu efek sederhana (misal: *reverb* atau gema) pada salah satu rekaman mereka dan mendengarkan perbedaannya.
- **Mengomunikasikan:** Siswa memperdengarkan hasil suntingannya kepada teman sebangku dan saling memberikan komentar.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Tingkat kerumitan hasil akhir tidak diutamakan. Fokus pada keberhasilan siswa dalam melakukan proses memotong dan menggabung. Siswa yang lebih mahir bisa mencoba menumpuk dua suara (*layering*).

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Apa yang terjadi pada suara setelah diberi efek *reverb*?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa penyuntingan adalah proses merangkai potongan-potongan suara menjadi sebuah karya utuh.
- **Tindak Lanjut:** Siswa mulai berpikir tentang ide proyek akhir untuk kelompok.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Perencanaan Proyek Dokumentasi Musik

KEGIATAN PENDAHULUAN (5 MENIT)

- **Orientasi & Apersepsi:** Salam, doa. "Kalian sudah punya alat dan keahlian dasar. Sekarang saatnya merancang mahakarya kalian!"

KEGIATAN INTI (65 MENIT)

- **Mengomunikasikan (Kolaborasi & Meaningful):**
 - Siswa berkumpul dalam kelompok yang sudah ditentukan.
 - Guru memberikan beberapa pilihan tema proyek: Dramatisasi Puisi, *Podcast* Hobi, Cerita Horor Mini, Iklan Layanan Masyarakat Audio. Kelompok boleh mengusulkan ide sendiri.
 - Setiap kelompok berdiskusi untuk:
 1. Memilih satu konsep/tema.
 2. Membuat alur cerita atau skrip sederhana.
 3. Mendaftar suara apa saja yang dibutuhkan (dialog, musik latar, efek suara).
 4. Membagi tugas (siapa yang menulis skrip, merekam, menyunting).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru menyediakan format perencanaan proyek sederhana untuk kelompok yang membutuhkan panduan lebih terstruktur.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Setiap kelompok mempresentasikan secara singkat rencana proyek mereka.
- **Rangkuman:** Guru memberikan masukan dan persetujuan untuk setiap rencana proyek.
- **Tindak Lanjut:** Kelompok mulai melakukan proses produksi (merekam suara) di luar jam pelajaran.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Presentasi Proyek Dokumentasi Musik (Asesmen Sumatif)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa. Mengecek kesiapan setiap kelompok.
- **Pemberian Acuan:** Guru menjelaskan urutan presentasi dan aspek penilaian (kreativitas konsep, kualitas teknis, dan kerja sama tim).

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Mengomunikasikan (Performance):**
 - Setiap kelompok maju ke depan.
 - Mereka menjelaskan secara singkat konsep proyek mereka.
 - Kemudian, mereka memutar hasil akhir karya audio mereka untuk didengarkan oleh seluruh kelas.
- **Apresiasi (Joyful & Meaningful):** Setelah setiap pemutaran, guru dan siswa lain memberikan tepuk tangan serta umpan balik yang membangun.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Bagian mana dari proses pembuatan proyek ini yang paling kalian nikmati? Apa yang kalian pelajari tentang kerja tim?"
- **Rangkuman:** Guru mengapresiasi semua karya dan menekankan bahwa mereka telah berhasil melalui seluruh alur produksi musik, dari ide hingga menjadi sebuah karya.
- **Tindak Lanjut:** -
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** "Aplikasi apa yang sering kamu gunakan di HP?", "Siapa yang pernah mencoba merekam suara?".
- **Kuis Singkat:** Mencocokkan gambar (piringan hitam, kaset, CD) dengan namanya.

ASESMEN FORMATIF

- **Observasi:** Guru mengamati kemampuan siswa saat mempraktikkan penggunaan aplikasi penyunting audio.
- **Diskusi Kelompok:** Menilai keaktifan dan kontribusi siswa dalam merencanakan proyek.
- **Produk (Proses):**
 - File audio hasil rekaman 3 suara berbeda.
 - File audio sederhana hasil gabungan beberapa klip.
 - Draf perencanaan proyek kelompok.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **File Audio Final:** Karya dokumentasi musik (podcast, drama audio, dll.) hasil akhir dari setiap kelompok. Dinilai berdasarkan kreativitas, kejelasan narasi, dan kerapian suntingan.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Proyek:** Kemampuan kelompok dalam menjelaskan konsep dan proses kerja mereka.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual.

Contoh Tes Tertulis :

A. Pilihan Ganda

1. Media penyimpanan musik yang populer di era 1980-an hingga 1990-an dan menggunakan pita magnetik adalah...
 - a. Piringan Hitam (LP)
 - b. Compact Disc (CD)
 - c. Compact Cassette (Kaset)
 - d. MP3 Player
2. Orang yang bertanggung jawab terhadap aspek teknis dalam proses perekaman, seperti menata mikrofon dan mengoperasikan perangkat lunak perekam, disebut...
 - a. Produser
 - b. Musisi
 - c. Manajer
 - d. Sound Engineer (Teknisi Suara)
3. Tahap pasca-produksi di mana berbagai jalur rekaman audio (vokal, gitar, drum) digabungkan, diatur volumenya, dan diberi efek disebut...
 - a. Perekaman (Recording)
 - b. Perencanaan (Planning)
 - c. Mixing
 - d. Distribusi
4. Fitur pada aplikasi penyunting audio yang berfungsi untuk memotong bagian audio yang

tidak diinginkan adalah...

- a. Record
 - b. Merge
 - c. Effect
 - d. Trim
5. Proses merekam setiap instrumen secara terpisah satu per satu disebut...
- a. Live Recording
 - b. Multitrack Recording
 - c. Stereo Recording
 - d. Field Recording

B. Esai

1. Jelaskan secara singkat alur kerja dalam sebuah produksi musik, mulai dari tahap perencanaan hingga hasil akhir siap didengarkan!
2. Bayangkan kelompokmu membuat sebuah cerita horor audio berdurasi 1 menit. Sebutkan dan jelaskan 3 jenis suara (selain dialog) yang akan kalian rekam atau gunakan untuk membangun suasana yang menegangkan!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

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

.....
NIP.

.....
NIP.