



**MERDEKA
BELAJAR**



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Abdul Hannan, S.Pd
NIP	: ---
Mata pelajaran	: Seni Budaya
Kelas / Semester	: VII (Tujuh) / I (Ganjil)

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA
BAB 1 : MENGGAMBAR

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Abdul Hannan, S.Pd
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Kelas / Semester	: VII / I (Ganjil)
Alokasi Waktu	: 18 JP (9 kali pertemuan @ 2 JP)
Tahun Pelajaran	: 2026 / 2027

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik diasumsikan pernah memiliki pengalaman membuat karya tiga dimensi (misalnya gerabah/patung di jenjang sebelumnya) dan memiliki pemahaman dasar tentang perbedaan karakteristik benda (misal: keras/lunak, kasar/halus).
- **Minat** : Peserta didik memiliki minat yang beragam dalam seni, mulai dari yang gemar menggambar hingga yang lebih suka mengamati. Ada kecenderungan untuk mengekspresikan diri secara visual.
- **Latar Belakang** : Peserta didik berada pada masa transisi dari anak-anak menuju remaja, beradaptasi dengan lingkungan sekolah, teman, dan dinamika sosial yang baru. Latar belakang sosial dan budaya mereka beragam.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Peserta didik belajar dengan mengamati contoh karya seni, demonstrasi teknik menggambar oleh guru, dan melihat ilustrasi di buku/media.
 - **Auditori**: Peserta didik belajar melalui penjelasan guru, diskusi kelompok, dan sesi tanya jawab mengenai konsep Seni Budaya.
 - **Kinestetik**: Peserta didik belajar secara langsung melalui praktik menggambar, membuat sketsa, mencoba berbagai teknik arsir, dan menyusun komposisi objek.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami unsur rupa (bentuk geometris, pencahayaan), prinsip desain (komposisi, keseimbangan, harmoni, kesatuan), dan gaya Seni Budaya (realis pada karya alam benda).
 - **Prosedural**: Menguasai teknik menggambar komposisi, teknik arsir untuk menciptakan volume, dan langkah-langkah menggambar alam benda dari pengamatan.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Materi menghubungkan seni dengan benda-benda di sekitar peserta didik, melatih kepekaan pengamatan terhadap lingkungan, serta menghargai kebudayaan lokal melalui pengenalan ragam hias tradisional.
- **Tingkat Kesulitan**: Materi disusun secara bertahap, mulai dari konsep sederhana

(bentuk geometris dasar) hingga yang lebih kompleks (komposisi alam benda dengan pencahayaan), sehingga dapat diikuti oleh peserta didik dengan berbagai tingkat kemampuan.

- **Struktur Materi:** Pembelajaran dimulai dari pemahaman komposisi bentuk geometris, identifikasi bentuk geometris pada ragam hias, latihan teknik arsir untuk memberi volume, hingga penerapan semua konsep tersebut dalam karya akhir menggambar alam benda.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menghargai keindahan alam dan benda-benda ciptaan Tuhan sebagai objek inspirasi. Menjaga kebersihan alat dan ruang kerja.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis unsur rupa dan prinsip desain pada karya seni dan objek di sekitar. Mengevaluasi komposisi untuk menciptakan harmoni.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan berbagai alternatif komposisi dan karya gambar yang orisinal berdasarkan hasil pengamatan dan imajinasi.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Berdiskusi dan saling memberi umpan balik dengan teman sekelas mengenai karya yang dibuat.
 - **Kemandirian:** Berlatih teknik menggambar secara mandiri, berani mencoba, dan bertanggung jawab menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan.
 - **Kepedulian:** Menggunakan alat dan bahan secara bertanggung jawab dan membersihkan area kerja setelah selesai berkarya.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik diajak mengamati dan mensyukuri keindahan alam dan lingkungan sekitar sebagai inspirasi berkarya, serta menjaga kelestarian lingkungan dengan tidak merusak objek pengamatan.
- **Kewargaan:** Mengenal dan menghargai budaya Indonesia melalui identifikasi bentuk geometris pada ragam hias dan kerajinan tradisional dari berbagai daerah.
- **Penalaran Kritis:** Menganalisis objek menjadi bentuk geometris dasar, memproses informasi visual (cahaya dan bayangan), dan merefleksikan proses berkarya untuk meningkatkan kualitas karyanya.
- **Kreativitas:** Menghasilkan gagasan orisinal dalam membuat komposisi gambar dan karya alam benda, serta mampu mengeksplorasi berbagai teknik arsir untuk mengekspresikan ide.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama dalam diskusi kelompok, saling memberikan masukan yang membangun, dan menghargai karya teman.
- **Kemandirian:** Menunjukkan inisiatif dalam berlatih, berani mencoba hal baru, dan bertanggung jawab atas proses serta hasil karyanya sendiri.
- **Kesehatan:** Menjaga kebersihan diri dan lingkungan kerja (ruang kelas/studio) setelah kegiatan menggambar selesai.
- **Komunikasi:** Mampu menjelaskan konsep dan proses pembuatan karyanya menggunakan kosakata Seni Budaya yang tepat saat presentasi atau diskusi.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **Mengalami (*Experiencing*)**
Menganalisis unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya Seni Budaya.
- **Merefleksikan (*Reflecting*)**
Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas; membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya Seni Budaya menggunakan kosa kata Seni Budaya yang sesuai.
- **Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)**
Mengaplikasikan variasi teknik penggunaan alat dan bahan yang dimiliki untuk berkarya; mengeksplorasi alternatif/potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.
- **Menciptakan (*Making/Creating*)**
Membuat karya Seni Budaya berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang telah dipelajari.
- **Berdampak (*Impacting*)**
Menghasilkan karya Seni Budaya untuk merespon pengalaman sehari-hari dan mengekspresikan perasaan atau minat.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Matematika:** Penerapan konsep bentuk geometris (lingkaran, persegi, segitiga), proporsi, dan skala saat menggambar objek agar akurat.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)/Budaya:** Mengetahui dan mengapresiasi ragam hias dan kerajinan tradisional sebagai bagian dari kekayaan budaya lokal dan nasional.
- **Bahasa Indonesia:** Menggunakan kosakata Seni Budaya yang tepat untuk mendeskripsikan dan merefleksikan karya secara lisan maupun tulisan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1-2:** Peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk geometris pada karya seni dan membuat komposisi yang harmonis dari bentuk-bentuk geometris sederhana. (4 JP)
- **Pertemuan 3-4:** Peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk geometris pada ragam hias/kerajinan tradisional dan menggambar ulangnya dengan akurat. (4 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu menggunakan pensil untuk berlatih minimal tiga teknik arsir yang berbeda untuk menciptakan ilusi volume. (2 JP)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu mengenali komposisi bentuk geometris dan karakteristik benda pada karya seni alam benda bergaya realis. (2 JP)
- **Pertemuan 7-9:** Peserta didik mampu membuat karya gambar alam benda berdasarkan pengamatan, menerapkan prinsip komposisi dan teknik arsir untuk menonjolkan kesan ruang dan volume. (6 JP).

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Mengamati dan menggambar komposisi objek-objek yang ada di lingkungan sekitar (benda sehari-hari, ragam hias pada kain tradisional, kerajinan tangan) untuk melatih kepekaan visual dan keterampilan teknis.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Discovery Learning* (Penemuan Terbimbing), *Project-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek)
- **Pendekatan:** *Deep Learning* (Pembelajaran Mendalam)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik berlatih fokus dan kesadaran penuh saat mengamati detail objek, merasakan tekanan pensil saat mengarsir, dan menyadari setiap keputusan artistik yang dibuat.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan kegiatan menggambar dengan dunia nyata, memahami makna budaya di balik ragam hias, dan menemukan cara untuk mengekspresikan pengamatan dan perasaannya melalui karya.
 - **Joyful Learning:** Pembelajaran diciptakan dalam suasana yang menyenangkan, bebas dari tekanan untuk "sempurna", mendorong eksperimen, dan merayakan proses kreatif setiap individu.
- **Metode Pembelajaran:** Demonstrasi, Latihan (Drill), Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan Proyek, Pameran Kelas.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan beragam contoh karya seni (digital atau cetak) dan objek pengamatan (ragam hias, benda sehari-hari) yang sesuai dengan konteks lokal.
 - **Diferensiasi Proses:** Memberikan kebebasan dalam memilih komposisi objek, memberikan bantuan individual bagi yang kesulitan, dan memberikan tantangan lebih bagi yang sudah mahir (misalnya dengan objek yang lebih kompleks atau teknik arsir lanjutan).
 - **Diferensiasi Produk:** Hasil akhir bisa bervariasi tingkat kerumitannya, mulai dari gambar outline dengan arsiran sederhana hingga gambar detail dengan penguasaan teknik arsir yang matang.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Memanfaatkan objek dan sudut-sudut sekolah sebagai sumber inspirasi dan objek gambar. Berkolaborasi dengan guru mata pelajaran lain (Matematika, IPS).
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang pengrajin lokal (jika memungkinkan) untuk menunjukkan karya tradisional atau mencari contoh ragam hias dari lingkungan sekitar peserta didik.
- **Mitra Digital:** Memanfaatkan sumber belajar daring seperti situs Galeri Nasional Indonesia, video tutorial teknik arsir di YouTube, dan museum virtual.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Penataan meja dan kursi yang fleksibel untuk kegiatan individu maupun kelompok.
 - Pencahayaannya yang cukup untuk kegiatan menggambar.
 - Area untuk memajang karya (dinding apresiasi) untuk memotivasi peserta didik.
 - Penyediaan meja khusus untuk menata komposisi alam benda.
- **Ruang Virtual:**
 - Menggunakan Proyektor/LMS untuk menampilkan contoh karya dan materi.
 - Mengakses sumber belajar daring yang relevan.
 - Membuat galeri digital sederhana untuk memajang karya peserta didik.
- **Budaya Belajar:**
 - Menciptakan suasana yang aman, nyaman, dan suportif bagi peserta didik untuk berekspresi tanpa takut salah.
 - Membudayakan sikap saling menghargai karya dan memberikan umpan balik yang konstruktif.
 - Mendorong rasa ingin tahu dan semangat untuk mencoba hal baru.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Situs Galeri Nasional Indonesia, Google Arts & Culture, Pinterest, YouTube (untuk tutorial teknik menggambar).
- **Forum Diskusi Daring:** Menggunakan grup WhatsApp atau platform LMS untuk berbagi ide dan kemajuan karya di luar jam pelajaran.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms atau Quizizz untuk kuis singkat atau asesmen diagnostik.
- **Media Presentasi Digital:** Peserta didik dapat menggunakan Canva atau Google Slides untuk mempresentasikan hasil refleksi karyanya.
- **Media Publikasi Digital:** Mempublikasikan karya terbaik di media sosial sekolah atau blog kelas.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1-2 (4 JP : 2 x 80 MENIT)

Topik : Menggambar Komposisi Bentuk Geometris

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi:** Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa, kemudian memeriksa kehadiran peserta didik.
- **Apersepsi:** Guru menampilkan karya seni abstrak geometris (misal: karya Bunga Yuridespita) dan bertanya, "Bentuk apa saja yang kalian lihat dalam karya ini?".
- **Motivasi (Joyful):** Guru menyampaikan bahwa semua benda di sekitar kita bisa disederhanakan menjadi bentuk-bentuk dasar yang menyenangkan untuk disusun.
- **Pemberian Acuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu membuat komposisi harmonis dari bentuk geometris sederhana.
- **Pemanasan (Mindful):** Peserta didik diajak melakukan pemanasan tangan dengan menggambar garis lurus, lengkung, dan lingkaran secara bebas di kertas buram untuk melemaskan otot tangan.

KEGIATAN INTI (130 MENIT)

- **Mengamati (Mindful):** Peserta didik mengamati kembali contoh karya dan mengidentifikasi unsur bentuk geometris (lingkaran, persegi, segitiga).
- **Menanya:** Guru memantik diskusi, "Bagaimana cara menyusun bentuk-bentuk ini agar terlihat seimbang dan menarik?"
- **Eksplorasi (Joyful):** Peserta didik diminta membuat empat sketsa komposisi yang berbeda di LKPD Aktivitas 1.1, dengan bebas menumpuk, memperbesar/memperkecil, dan mengatur posisi bentuk-bentuk geometris.
- **Mengasosiasi (Meaningful):** Guru mengajak peserta didik berpikir, "Komposisi mana yang paling kamu sukai? Apa yang membuatnya terasa pas/harmonis?"
- **Mengomunikasikan:** Peserta didik saling menunjukkan sketsanya kepada teman sebangku dan memberikan umpan balik sederhana.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang cepat selesai dapat mencoba komposisi dengan lebih banyak bentuk atau menambahkan arsiran sederhana. Peserta didik yang kesulitan dibimbing untuk memulai dengan dua bentuk terlebih dahulu.
 - **Produk:** Hasil berupa empat sketsa komposisi bentuk geometris dengan tingkat kerumitan yang bervariasi.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik menjawab pertanyaan: "Apa hal baru yang kamu pelajari hari ini tentang komposisi?"
- **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan bahwa harmoni dalam gambar dapat dicapai melalui penyusunan bentuk-bentuk dasar.
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik untuk memperhatikan benda-benda di rumah dan mencoba melihat bentuk geometris dasarnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3-4 (4 JP : 2 x 80 MENIT)

Topik : Mengidentifikasi Bentuk Geometris pada Ragam Hias

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan bertanya, "Di mana saja kita bisa menemukan susunan bentuk geometris di kehidupan sehari-hari?"
- **Motivasi (Meaningful):** Guru menunjukkan contoh ragam hias (kain tenun, batik, atau ukiran) dari daerah setempat (jika ada) dan menjelaskan bahwa nenek moyang kita sudah sangat ahli dalam membuat komposisi geometris yang indah dan penuh makna.
- **Pemberian Acuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu menemukan dan menggambar ulang motif ragam hias.

KEGIATAN INTI (130 MENIT)

- **Mengamati (Mindful):** Peserta didik mengamati dengan teliti contoh ragam hias/kerajinan tradisional yang dibawa guru atau ditampilkan di layar. Mereka diminta fokus mencari bentuk-bentuk geometris yang tersembunyi di dalam motif.
- **Eksplorasi (Joyful):** Peserta didik memilih satu motif atau bagian dari ragam hias

yang paling menarik baginya.

- **Mencoba:** Menggunakan LKPD Aktivitas 1.2, peserta didik mencoba menggambar ulang motif tersebut di kertas gambar, fokus pada akurasi bentuk dan proporsi.
- **Mengasosiasi (Meaningful):** Saat menggambar, peserta didik diajak merenungkan, "Kira-kira apa makna dari motif yang saya gambar ini? Mengapa bentuk ini yang dipilih oleh pembuatnya?".
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang menggunakan gawai dapat memotret detail motif untuk mempermudah pengamatan. Peserta didik yang kesulitan dapat menjiplak tekstur timbul dari kerajinan (misal: anyaman) dengan teknik gosok pensil.
 - **Produk:** Gambar ulang motif ragam hias. Boleh hanya sebagian kecil motif atau keseluruhan, sesuai kemampuan.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik saling melihat karya teman dan mendiskusikan kesulitan yang dihadapi saat menggambar ulang motif yang rumit.
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa ragam hias tradisional adalah contoh nyata penerapan komposisi geometris yang kaya akan nilai budaya.
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik membawa pensil dengan jenis berbeda (jika ada, misal HB, 2B) untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Berlatih Teknik Arsir

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** Guru menunjukkan dua gambar: satu hanya berupa garis (outline), satu lagi memiliki gelap terang (arsiran). Guru bertanya, "Gambar mana yang terlihat lebih hidup atau bervolume? Mengapa?".
- **Motivasi (Joyful Learning):** "Hari ini kita akan belajar 'sihir' sederhana untuk membuat gambar datar menjadi terlihat 3D hanya dengan pensil!".
- **Pemberian Acuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu berlatih teknik arsir.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Mengamati:** Guru mendemonstrasikan beberapa teknik arsir dasar di papan tulis (misal: arsir searah, arsir silang, *stippling*).
- **Mencoba (Mindful Learning):** Menggunakan LKPD Aktivitas 1.3, peserta didik berlatih tiga teknik arsir yang berbeda. Mereka diajak untuk merasakan perbedaan tekanan pensil untuk menghasilkan garis tebal-tipis dan gelap-terang.
- **Eksplorasi (Joyful Learning):** Peserta didik didorong untuk mencoba mengombinasikan teknik atau bahkan menciptakan tekstur arsiran sendiri di area kosong LKPD.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang hanya punya satu jenis pensil diajarkan cara menumpuk garis untuk mendapatkan arsiran yang lebih gelap. Peserta didik yang

punya beberapa jenis pensil diajak merasakan perbedaan hasil arsiran dari tiap pensil.

- **Produk:** Lembar kerja berisi latihan tiga atau lebih teknik arsir.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik menunjukkan hasil latihannya dan menyebutkan teknik mana yang paling disukai dan mana yang paling sulit.
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa arsir adalah teknik penting untuk memberikan kesan volume, tekstur, dan pencahayaan pada gambar.
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik membawa 3-4 benda sehari-hari yang berbeda bentuk untuk pertemuan sumatif.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Gaya Realis pada Lukisan Alam Benda

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** Guru menampilkan lukisan alam benda karya S. Sudjojono ("Rose's Toilette Table").
- **Motivasi (Meaningful):** "Lihat, benda-benda yang biasa kita pakai sehari-hari ternyata bisa menjadi karya seni yang luar biasa indah jika disusun dan digambar dengan baik".
- **Pemberian Acuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu menganalisis komposisi pada lukisan alam benda.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Mengamati (Mindful):** Secara berpasangan, peserta didik mengidentifikasi objek-objek apa saja yang ada di dalam lukisan.
- **Menganalisis (Meaningful):** Peserta didik diajak berpikir, "Dari objek-objek itu, bentuk geometris dasar apa yang menyusunnya? (misal: botol parfum = tabung + balok)".
- **Mencoba:** Menggunakan LKPD Aktivitas 1.4, peserta didik mencoba menggambar ulang komposisi lukisan tersebut hanya dengan bentuk-bentuk geometris dasarnya (menyederhanakan objek).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru dapat menambahkan *grid* (kisi-kisi) pada gambar lukisan di proyektor untuk membantu peserta didik melihat letak dan proporsi tiap objek. Bagi yang tidak bisa melihat lukisan, bisa langsung mengamati benda-benda di kelas.
 - **Produk:** Sketsa komposisi lukisan alam benda dalam bentuk geometris dasar.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Diskusi kelas: "Apa yang membuat susunan benda di lukisan itu terlihat menarik?".
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa karya realis yang rumit pun berawal dari penyusunan bentuk-bentuk geometris sederhana.
- **Tindak Lanjut:** Mengingatkan peserta didik untuk membawa benda-benda untuk

proyek akhir di pertemuan selanjutnya.

- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 7-9 (6 JP : 3 x 80 MENIT)

Topik : Proyek Sumatif: Menggambar Alam Benda

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT - Pertemuan 7)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** Guru mereview kembali semua materi yang telah dipelajari: bentuk geometris, komposisi, dan teknik arsir.
- **Motivasi (Joyful):** "Saatnya menjadi seniman! Hari ini kalian akan menciptakan karya alam benda versi kalian sendiri!".
- **Pemberian Acuan:** Guru menjelaskan langkah-langkah proyek sumatif (LKPD Aktivitas 1.5).

KEGIATAN INTI (220 MENIT - Terbagi dalam 3 Pertemuan)

- **Tahap 1: Merancang Komposisi (Pertemuan 7)**
 - **Mencoba (Joyful):** Peserta didik menyusun benda-benda yang mereka bawa di atas meja, mencari komposisi yang paling menarik.
 - **Eksplorasi:** Peserta didik membuat 2-4 sketsa kecil dari sudut pandang yang berbeda untuk menemukan komposisi terbaik.
- **Tahap 2: Memindahkan Sketsa & Outline (Pertemuan 8)**
 - **Mencoba (Mindful):** Peserta didik memilih satu sketsa terbaik dan memindahkannya ke kertas gambar utama dengan ukuran lebih besar, fokus pada proporsi yang akurat.
 - **Mengamati:** Peserta didik mengamati arah datangnya cahaya (bisa menggunakan senter HP) dan menandai area gelap dan terang pada gambarnya.
- **Tahap 3: Mengarsir dan Penyelesaian (Pertemuan 9)**
 - **Mencoba (Mindful & Meaningful):** Peserta didik mulai mengaplikasikan teknik arsir yang telah dipelajari untuk memberikan volume dan tekstur pada setiap benda. Mereka diajak untuk mengekspresikan karakteristik setiap benda melalui arsiran.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru memberikan bimbingan individual, membantu peserta didik yang kesulitan menentukan komposisi atau memulai arsiran. Peserta didik yang lebih mahir bisa ditantang dengan benda bertekstur kompleks (kain, kayu).
 - **Produk:** Karya gambar alam benda dengan tingkat penyelesaian yang beragam, dari outline dengan arsiran dasar hingga karya yang detail dan menunjukkan penguasaan teknik.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT - Pertemuan 9)

- **Refleksi:** Peserta didik mengisi lembar refleksi diri mengenai proses pembuatan karya, kesulitan yang dihadapi, dan perasaan terhadap hasil akhirnya.
- **Apresiasi (Joyful):** Mengadakan "pameran meja" di mana setiap peserta didik memajang karyanya dan berkeliling untuk melihat karya teman-temannya.
- **Tindak Lanjut:** Karya akan dinilai sebagai asesmen sumatif Bab 1.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Dilakukan di awal bab untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik.
 - "Apakah kalian pernah membuat karya tiga dimensi, seperti gerabah atau patung?"
 - "Menurut kalian, apa perbedaan antara benda yang terbuat dari kayu dan logam saat digambar?"
- **Kuis Singkat:** Mengidentifikasi bentuk geometris dasar pada beberapa gambar benda sederhana.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti “Mengapa arsiran penting dalam menggambar?” atau “Bagaimana cara membuat komposisi yang seimbang?”.
- **Diskusi Kelompok:** Saat menganalisis karya S. Sudjojono, guru mengamati partisipasi dan kemampuan analisis peserta didik.
- **Latihan Soal/LKPD:**
 - LKPD 1.1: Kemampuan membuat 4 komposisi geometris yang harmonis.
 - LKPD 1.2: Akurasi dalam menggambar ulang motif ragam hias.
 - LKPD 1.3: Penguasaan 3 teknik arsir yang berbeda.
- **Observasi:** Guru mengamati proses kerja peserta didik, mencatat antusiasme, ketekunan, dan cara mereka mengatasi kesulitan.
- **Produk (Proses):**
 - Sketsa-sketsa komposisi yang dibuat peserta didik.
 - Lembar latihan teknik arsir.
 - Sketsa penyederhanaan lukisan alam benda.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Karya Gambar Alam Benda:** Menilai hasil akhir proyek berdasarkan kriteria pada rubrik (komposisi, proporsi, penggunaan teknik arsir, kreativitas).
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Proses Berkarya:** Menilai kemampuan peserta didik dalam mengikuti tahapan proyek, mulai dari merancang komposisi hingga penyelesaian akhir.
 - **Presentasi/Refleksi:** Kemampuan peserta didik menceritakan proses dan hasil karyanya.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual mengenai unsur rupa, prinsip desain, dan teknik menggambar.

Contoh Tes Tertulis :

Soal Pilihan Ganda

1. Susunan benda-benda yang diatur sedemikian rupa agar terlihat menarik dan seimbang dalam sebuah gambar disebut...
 - a. Arsir
 - b. Sketsa
 - c. Komposisi

- d. Palet
- e. Proporsi
- 2. Untuk memberikan kesan gelap-terang dan volume pada objek gambar dua dimensi, teknik yang digunakan adalah...
 - a. Mewarnai
 - b. Menggaris
 - c. Menempel
 - d. Arsir
 - e. Melipat
- 3. Berikut ini yang termasuk dalam bentuk dasar geometris adalah...
 - a. Pohon, awan, dan batu
 - b. Lingkaran, persegi, dan segitiga
 - c. Wajah, tangan, dan kaki
 - d. Bunga, daun, dan ranting
 - e. Meja, kursi, dan lemari
- 4. Gaya menggambar yang berusaha meniru bentuk objek sesuai dengan apa yang dilihat mata secara akurat disebut gaya...
 - a. Abstrak
 - b. Kubisme
 - c. Dekoratif
 - d. Surealisme
 - e. Realis
- 5. Prinsip desain yang berkaitan dengan perbandingan ukuran antara satu bagian dengan bagian lainnya dalam sebuah gambar disebut...
 - a. Harmoni
 - b. Irama
 - c. Proporsi
 - d. Keseimbangan
 - e. Kesatuan

Soal Esai

1. Jelaskan langkah-langkah yang akan kamu lakukan untuk menggambar sebuah komposisi alam benda yang terdiri dari sebuah botol, sebuah buku, dan sebuah apel, mulai dari persiapan hingga penyelesaian akhir!
2. Menurutmu, mengapa prinsip komposisi (seperti keseimbangan dan kesatuan) sangat penting dalam kegiatan menggambar? Jelaskan dengan bahasamu sendiri!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Pamekasan, ... 2026
Guru Mata Pelajaran

ABD. RAHMAN, S.Pd.I
NIP.

Abdul Hannan, S.Pd
NIP.

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA
BAB 2 : MENDESAIN

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Abdul Hannan, S.Pd
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Kelas / Semester	: VII / I (Ganjil)
Alokasi Waktu	: 10 JP (5 kali pertemuan @ 2 JP)
Tahun Pelajaran	: 2026 / 2027

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah mampu menggunakan teknik menggambar dasar dan memahami konsep komposisi dari Bab 1. Mereka dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk geometris pada objek.
- **Minat** : Peserta didik menunjukkan minat dalam mengkreasikan dan memodifikasi bentuk. Mereka tertarik pada corak visual pada benda-benda di sekitar (pakaian, kemasan, dll).
- **Latar Belakang** : Peserta didik memiliki latar belakang budaya yang beragam, beberapa mungkin sudah akrab dengan ragam hias dari daerahnya, sementara yang lain belum.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Peserta didik belajar dengan mengamati contoh-contoh ragam hias, pola organis dan geometris, serta melihat demonstrasi pengembangan pola.
 - **Auditori**: Peserta didik belajar melalui diskusi tentang makna filosofis ragam hias dan penjelasan langkah-langkah mendesain.
 - **Kinestetik**: Peserta didik belajar melalui kegiatan praktik menemukan pola, menggambar ulang, mengembangkan pola, mewarnai, dan mengaplikasikannya pada benda.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami konsep desain, perbedaan pola organis dan geometris, serta fungsi dan makna ragam hias dalam budaya.
 - **Prosedural**: Menguasai langkah-langkah proses desain: mengamati, membuat sketsa, mengembangkan pola (menambah, mengurangi, mengulang), mewarnai, dan mengaplikasikan desain pada sebuah media.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Peserta didik belajar bahwa desain ada di mana-mana (pakaian, gawai, perabotan). Mereka belajar menghargai budaya lokal dan melihat potensi untuk melestarikannya melalui desain kontemporer.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang. Materi ini membangun keterampilan dari bab sebelumnya dan menambahkan aspek kreativitas personal dalam mengembangkan pola.

- **Struktur Materi:** Pembelajaran dimulai dari pengamatan dan identifikasi pola di alam (organis), dilanjutkan dengan pengembangan pola geometris, dan diakhiri dengan penerapan kreatif kedua jenis pola tersebut ke dalam sebuah produk desain.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Mengapresiasi keindahan dan keteraturan pola-pola di alam sebagai ciptaan Tuhan.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis bentuk dasar dari pola yang kompleks dan membuat keputusan desain yang estetis.
 - **Kreativitas:** Mengembangkan pola yang sudah ada menjadi bentuk baru yang orisinal dan sesuai dengan karakter pribadi.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Berbagi ide dan inspirasi dengan teman saat mencari dan mengembangkan pola.
 - **Kemandirian:** Percaya diri dalam membuat keputusan desain dan menyelesaikan proyek secara tuntas.
 - **Kepedulian:** Menjaga kelestarian budaya dengan mempelajari dan menggunakan ragam hias secara bertanggung jawab.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Mengagumi keteraturan dan keindahan pola-pola di alam (daun, bunga, batu) sebagai sumber inspirasi desain.
- **Kewargaan:** Membangun rasa cinta dan bangga terhadap budaya Indonesia dengan mempelajari, menggunakan, dan mengembangkan ragam hias nusantara.
- **Penalaran Kritis:** Mampu membedah sebuah ragam hias menjadi pola-pola dasar dan merancang konsep karya desain secara sistematis.
- **Kreativitas:** Menghasilkan karya desain aplikatif yang orisinal dengan mengembangkan pola yang sudah ada dan mengombinasikan berbagai unsur rupa.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama dalam kelompok untuk mencari inspirasi pola dan saling memberikan masukan untuk pengembangan desain.
- **Kemandirian:** Mampu merancang dan merealisasikan konsep desain dari awal hingga akhir secara mandiri.
- **Kesehatan:** Menjaga kebersihan dan kerapian alat serta bahan mewarnai dan media kerja lainnya.
- **Komunikasi:** Mampu mempresentasikan hasil desainnya, menjelaskan konsep, proses, dan pilihan visual yang diambil.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **Mengalami (*Experiencing*)**
Menganalisis unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya Seni Budaya.
- **Merefleksikan (*Reflecting*)**
Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas; membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya Seni Budaya menggunakan kosa kata Seni Budaya yang sesuai.
- **Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)**
Mengaplikasikan variasi teknik penggunaan alat dan bahan yang dimiliki untuk berkarya; mengeksplorasi alternatif/potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.
- **Menciptakan (*Making/Creating*)**
Membuat karya Seni Budaya berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang telah dipelajari.
- **Berdampak (*Impacting*)**
Menghasilkan karya Seni Budaya untuk merespon pengalaman sehari-hari dan mengekspresikan perasaan atau minat.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Matematika:** Mempelajari keteraturan, pengulangan (repetisi), dan simetri dalam pola geometris dan organis.
- **Ilmu Pengetahuan Alam (IPA):** Mengamati dan mengambil inspirasi dari bentuk-bentuk di alam (pola daun, tekstur kulit kayu, sayap serangga) untuk menciptakan pola organis.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)/Budaya:** Mempelajari asal-usul, makna, dan fungsi ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1-2:** Peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk pola organis di sekitarnya dan menggambar ulang beberapa pola yang dipilih. (4 JP)
- **Pertemuan 3-4:** Peserta didik mampu mengembangkan pola geometris yang sudah ada, lalu mewarnainya dengan komposisi warna yang harmonis. (4 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu mengaplikasikan pola yang telah dikembangkan pada sebuah penampang benda sebagai karya desain akhir. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Mengeksplorasi kekayaan visual di lingkungan sekitar, mulai dari pola-pola alam hingga ragam hias pada artefak budaya, untuk dikembangkan menjadi desain yang unik dan diaplikasikan pada benda pakai.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Discovery Learning, Project-Based Learning*
- **Pendekatan:** *Deep Learning* (Pembelajaran Mendalam)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik berlatih pengamatan yang cermat dan detail terhadap pola-pola di sekitarnya. Fokus saat menggambar ulang dan mengembangkan detail pola.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik memahami bahwa setiap ragam hias memiliki cerita dan makna, sehingga kegiatan mendesain bukan hanya soal keindahan tapi juga pelestarian budaya.
 - **Joyful Learning:** Peserta didik diberi kebebasan untuk bereksperimen dengan pengembangan pola dan kombinasi warna, merayakan keunikan ide masing-masing.
- **Metode Pembelajaran:** Observasi, Demonstrasi, Latihan, Diskusi, Proyek Kelompok/Individual.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan berbagai contoh pola (organis dan geometris) dari berbagai sumber (alam sekitar, internet, buku, kain tradisional).
 - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat memilih untuk mengembangkan pola secara manual atau menggunakan aplikasi desain sederhana jika fasilitas memungkinkan. Tingkat kerumitan pengembangan pola disesuaikan dengan kemampuan.
 - **Diferensiasi Produk:** Produk akhir bisa berupa desain pada gambar penampang benda (kaos, mug, piring) atau aplikasi langsung pada benda nyata jika alat dan bahan memadai.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Mengajak peserta didik mengobservasi pola-pola yang ada di taman sekolah, arsitektur sekolah, atau seragam batik sekolah.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Menugaskan peserta didik untuk memotret atau membawa benda dari rumah yang memiliki ragam hias yang menarik.
- **Mitra Digital:** Memanfaatkan Pinterest atau Instagram untuk mencari inspirasi desain pola, menggunakan aplikasi desain sederhana seperti Canva.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Meja kerja yang cukup luas untuk menggambar dan mewarnai.
 - Pajangan karya-karya desain dari kakak kelas atau seniman sebagai sumber inspirasi.
 - Tersedia contoh benda-benda dengan ragam hias (kain, keramik, dll).
- **Ruang Virtual:**
 - Papan virtual (seperti Padlet atau Jamboard) untuk mengumpulkan inspirasi pola yang ditemukan peserta didik.
 - Akses ke sumber belajar daring untuk melihat galeri ragam hias nusantara.

- **Budaya Belajar:**
 - Mendorong budaya "mencuri seperti seniman" (mengambil inspirasi, bukan menjiplak mentah-mentah).
 - Menghargai proses eksplorasi dan kegagalan sebagai bagian dari belajar.
 - Membangun kepercayaan diri peserta didik untuk menunjukkan identitasnya melalui desain.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Situs web museum tekstil, galeri desain, Pinterest untuk papan inspirasi (mood board).
- **Forum Diskusi Daring:** Berbagi temuan pola menarik melalui grup kelas.
- **Penilaian Daring:** Penilaian antarteman (peer assessment) untuk sketsa pengembangan pola menggunakan Google Forms.
- **Media Presentasi Digital:** Peserta didik dapat membuat portofolio digital sederhana dari proses desainnya.
- **Media Publikasi Digital:** Mengunggah hasil desain terbaik ke akun media sosial sekolah.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1-2 (4 JP : 2 x 80 MENIT)

Topik : Menemukan Pola Organis

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi:** Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan memeriksa kehadiran.
- **Apersepsi:** Guru menunjukkan gambar daun atau bunga dan bertanya, "Jika kita perhatikan dari dekat, pola apa yang bisa kalian temukan pada benda ini?".
- **Motivasi (Meaningful Learning):** Guru menjelaskan bahwa alam adalah desainer terhebat, dan kita bisa belajar banyak dengan mengamati karya-karyanya untuk membuat desain yang indah.
- **Pemberian Acuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu menemukan dan menggambar ulang pola-pola organis dari lingkungan sekitar.

KEGIATAN INTI (130 MENIT)

- **Observasi (Mindful):** Peserta didik diajak keluar kelas ke taman sekolah atau mengamati contoh-contoh benda alam (daun, bunga, batu, ranting) yang dibawa guru. Mereka diminta untuk mengamati dengan saksama bentuk, tekstur, dan polanya.
- **Eksplorasi (Joyful):** Peserta didik memilih enam bentuk/pola organis yang paling mereka sukai.
- **Mencoba:** Pada LKPD Aktivitas 2.1, peserta didik menggambar ulang keenam pola yang telah dipilih pada kotak yang tersedia, mencoba menangkap detailnya.
- **Mengomunikasikan:** Peserta didik menunjukkan hasil gambarnya kepada teman sebangku dan menceritakan mengapa ia memilih pola-pola tersebut.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang kesulitan menggambar detail dapat fokus pada bentuk luar (siluet) dari objek. Peserta didik yang cepat selesai dapat mencoba menggambar pola yang sama dari sudut pandang yang berbeda.
 - **Produk:** Hasil berupa enam gambar sketsa pola organis yang ditemukan.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Diskusi kelas: "Pola organis apa yang paling menarik yang kalian temukan hari ini? Di mana kalian menemukannya?".
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa alam menyediakan sumber inspirasi desain yang tak terbatas dalam bentuk pola organis.
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik untuk melihat kembali hasil gambar komposisi geometris dari Bab 1 untuk pertemuan selanjutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3-4 (4 JP : 2 x 80 MENIT)

Topik : Aplikasi Pola Geometris Berwarna

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** Guru meminta peserta didik melihat kembali karya komposisi geometris mereka dari Bab 1. "Bagaimana jika pola ini kita kembangkan dan beri warna?".
- **Motivasi (Joyful):** Guru menunjukkan contoh pengembangan pola geometris yang sederhana menjadi kompleks dan berwarna-warni, "Lihat bagaimana bentuk sederhana bisa menjadi luar biasa dengan sedikit kreativitas!".
- **Pemberian Acuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu mengembangkan dan mewarnai pola geometris.

KEGIATAN INTI (130 MENIT)

- **Memilih:** Peserta didik memilih satu pola geometris dari karya sebelumnya (Aktivitas 1.2) yang ingin dikembangkan.
- **Eksplorasi (Joyful & Meaningful):** Pada LKPD Aktivitas 2.2, peserta didik melakukan eksplorasi dengan cara:
 1. **Mengulang (Repetition):** Menggambar pola yang sama berulang-ulang.
 2. **Menambah/Mengurangi (Addition/Subtraction):** Menambahkan detail baru pada pola atau menghilangkan sebagian garisnya.
 3. Peserta didik membuat empat sketsa pengembangan pola.
- **Mencoba (Mindful):** Peserta didik memilih satu sketsa pengembangan terbaik, lalu mewarnainya menggunakan alat warna yang tersedia. Mereka diajak untuk fokus memilih kombinasi warna yang harmonis.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru memberikan contoh cara mengembangkan pola bagi yang kesulitan (misal: "Coba tambahkan lingkaran kecil di setiap sudut persegi"). Bagi yang sudah mahir, mereka bisa mencoba menggabungkan dua pola berbeda.
 - **Produk:** Empat sketsa pengembangan pola dan satu karya pola geometris yang sudah diwarnai dengan rapi.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik memajang karyanya dan memberikan suara untuk "Kombinasi Warna Terfavorit" di antara karya teman-temannya.
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa pola geometris dapat dikembangkan secara tak terbatas melalui teknik pengulangan, penambahan, dan pengurangan.
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik memikirkan benda apa yang cocok untuk

dihias dengan pola yang baru mereka buat.

- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Proyek Sumatif: Aplikasi Pola pada Benda

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** Guru menunjukkan beberapa benda sehari-hari (mug, kaos, tas) yang memiliki desain menarik. "Apa yang membuat benda-benda ini terlihat keren?"
- **Motivasi (Meaningful):** "Hari ini, kalian akan menjadi desainer produk! Kalian akan membuat benda biasa menjadi luar biasa dengan desain buatan kalian sendiri."
- **Pemberian Acuan:** Guru menjelaskan tugas sumatif, yaitu mengaplikasikan pola yang sudah dibuat pada gambar penampang benda.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Memilih:** Peserta didik memilih satu dari beberapa gambar penampang benda yang disediakan guru (misal: kaos, mug, piring, sepatu).
- **Menerapkan (Mindful):** Menggunakan LKPD Aktivitas 2.3, peserta didik dengan hati-hati menggambar dan mewarnai pola yang telah mereka kembangkan (dari Aktivitas 2.2) pada penampang benda yang dipilih. Mereka harus mempertimbangkan bagaimana pola tersebut terlihat pas dan bagus pada bentuk benda tersebut.
- **Mengasosiasi:** Peserta didik membayangkan jika benda tersebut nyata, siapa yang akan memakainya dan di acara apa.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru membantu peserta didik dalam menentukan skala dan penempatan pola pada benda agar terlihat proporsional.
 - **Produk:** Jika fasilitas memungkinkan, peserta didik dapat mengaplikasikan desainnya langsung pada benda asli (misal: melukis di atas kaos polos atau kendi tanah liat). Jika tidak, produknya adalah gambar desain pada penampang benda.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik mengisi lembar refleksi diri tentang proses mendesain.
- **Apresiasi (Joyful):** "Galeri Desain Kelas". Semua karya desain dipajang. Peserta didik berkeliling dan memberikan stiker bintang pada 3 desain yang paling mereka sukai.
- **Tindak Lanjut:** Karya akan dinilai sebagai asesmen sumatif Bab 2.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:**
 - "Apakah kalian pernah melihat corak batik? Corak apa yang kalian tahu?"
 - "Menurut kalian, apa itu desain?"

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Selama proses, guru bertanya: "Mengapa kamu memilih mengembangkan pola itu?" atau "Kombinasi warna apa yang sedang kamu coba?"

- **Observasi:** Guru mengamati kemampuan peserta didik dalam mengembangkan pola dan kerapian dalam mewarnai.
- **Latihan Soal/LKPD:**
 - LKPD 2.1: Kemampuan mengidentifikasi dan menggambar ulang 6 pola organis.
 - LKPD 2.2: Kreativitas dalam mengembangkan 4 sketsa pola geometris dan kerapian dalam mewarnai.
- **Produk (Proses):**
 - Kumpulan sketsa pola organis dan geometris.
 - Karya pola geometris berwarna.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Desain pada Objek:** Menilai hasil akhir desain pada penampang benda berdasarkan kriteria pada rubrik (kreativitas pengembangan pola, komposisi warna, kerapian, kesesuaian pola dengan bentuk benda).
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Proses Mendesain:** Menilai kemampuan peserta didik dalam menerapkan langkah-langkah desain secara sistematis.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman tentang konsep desain, pola organis, dan pola geometris.

Contoh Tes Tertulis :

Soal Pilihan Ganda

1. Pola yang inspirasinya berasal dari bentuk-bentuk di alam seperti daun, bunga, dan hewan disebut...
 - a. Pola geometris
 - b. Pola abstrak
 - c. Pola organis
 - d. Pola repetisi
 - e. Pola kontras
2. Kegiatan merancang atau membuat rancangan pola untuk diaplikasikan pada sebuah benda disebut...
 - a. Menggambar
 - b. Melukis
 - c. Mendesain
 - d. Mematung
 - e. Mengarsir
3. Corak hias yang umumnya diulang-ulang dan menjadi ciri khas suatu daerah di Indonesia disebut...
 - a. Logo
 - b. Tipografi
 - c. Ragam hias
 - d. Sketsa
 - e. Palet
4. Salah satu cara mengembangkan sebuah pola geometris sederhana adalah dengan...
 - a. Menghapusnya seluruhnya

- b. Mengulang bentuknya berkali-kali
 - c. Menggantinya dengan foto
 - d. Membiarkannya apa adanya
 - e. Menulis cerita tentangnya
5. Batik Kawung dan Pucuk Rabuang adalah contoh dari...
- a. Desain modern
 - b. Pola organis
 - c. Ragam hias tradisional
 - d. Lukisan abstrak
 - e. Desain logo

Soal Esai

1. Jelaskan perbedaan mendasar antara pola organis dan pola geometris! Berikan masing-masing satu contoh yang bisa kamu temukan di lingkungan sekolah!
2. Kamu diberi tugas untuk mendesain motif untuk sebuah kaos. Jelaskan langkah-langkah yang akan kamu lakukan, mulai dari mencari inspirasi hingga desainmu siap diaplikasikan pada kaos!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Pamekasan, ... 2026
Guru Mata Pelajaran

ABD. RAHMAN, S.Pd.I
NIP.

Abdul Hannan, S.Pd
NIP.



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Abdul Hannan, S.Pd
NIP	: ---
Mata pelajaran	: Seni Budaya
Kelas / Semester	: VII (Tujuh) / II (Genap)

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA
BAB 3 : MEMBUAT TIPOGRAFI DAN LOGO

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Abdul Hannan, S.Pd
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Kelas / Fase / Semester	: VII / II (Genap)
Alokasi Waktu	: 10 JP (5 kali pertemuan @ 2 JP)
Tahun Pelajaran	: 2026 / 2027

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah memiliki keterampilan dasar menggambar dan mendesain dari bab-bab sebelumnya. Mereka mampu membuat komposisi dan mengembangkan pola.
- **Minat** : Peserta didik berada di usia remaja awal yang sedang aktif mencari dan mengekspresikan identitas diri. Mereka tertarik pada logo dan merek yang populer di lingkungan mereka.
- **Latar Belakang** : Peserta didik setiap hari berinteraksi dengan tipografi dan logo melalui buku, gawai, kemasan produk, dan media lainnya, meskipun belum memahaminya secara konseptual.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Peserta didik belajar dengan mengamati beragam contoh tipografi (font), aksara tradisional, dan logo-logo dengan berbagai gaya.
 - **Auditori**: Peserta didik belajar melalui diskusi tentang bagaimana sebuah logo dapat merepresentasikan karakter atau nilai tertentu.
 - **Kinestetik**: Peserta didik belajar melalui praktik langsung meniru bentuk huruf, merancang tulisan indah (lettering), dan membuat sketsa hingga finalisasi logo.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami definisi dan fungsi tipografi sebagai seni menata huruf, serta logo sebagai identitas visual yang memiliki makna.
 - **Prosedural**: Menguasai langkah-langkah dasar membuat tipografi (lettering) dan merancang logo personal, mulai dari ide, sketsa, hingga karya jadi.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Materi ini sangat relevan karena membantu peserta didik memahami cara kerja komunikasi visual di sekitar mereka. Keterampilan ini juga menjadi wadah untuk mengekspresikan identitas personal (*personal branding*) secara kreatif.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang. Materi ini menantang peserta didik untuk berpikir konseptual (mengubah nilai/karakter menjadi visual) sambil tetap melatih keterampilan teknis.
- **Struktur Materi**: Pembelajaran terstruktur mulai dari pengenalan elemen dasar

(tipografi), aplikasi kreatif (tipografi nama), pengenalan konsep yang lebih kompleks (logo), hingga puncak proyek (membuat logo personal).

- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menghargai keragaman aksara dan budaya sebagai anugerah.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis elemen-elemen visual pada logo dan menghubungkannya dengan makna atau pesan yang ingin disampaikan.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan gagasan orisinal dalam merancang tipografi dan logo yang mencerminkan diri sendiri.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Saling memberikan umpan balik saat proses perancangan logo.
 - **Kemandirian:** Berani mengambil keputusan desain untuk merepresentasikan identitas diri.
 - **Kepedulian:** Menghargai karya dan identitas visual orang lain.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menghargai keberagaman budaya, termasuk aksara-aksara tradisional di Indonesia sebagai bagian dari kekayaan bangsa.
- **Kewargaan:** Mengenali dan menghargai identitas visual lokal, seperti logo daerah atau sekolah, dan memahami perannya dalam masyarakat.
- **Penalaran Kritis:** Mampu menganalisis sebuah logo, membedah elemen-elemennya (bentuk, warna, huruf), dan menginterpretasikan maknanya.
- **Kreativitas:** Menghasilkan karya logo dan tipografi yang orisinal berdasarkan gagasan, nilai, dan kepribadian diri sendiri.
- **Kolaborasi:** Berdiskusi dan bertukar ide dengan teman mengenai konsep desain logo, serta memberikan masukan yang membangun.
- **Kemandirian:** Mampu meregulasi diri dalam proses kreatif, mulai dari menentukan konsep hingga menyelesaikan karya akhir secara tuntas.
- **Kesehatan:** Memahami pentingnya ergonomi saat menggambar (posisi duduk yang baik) untuk menjaga kesehatan tubuh.
- **Komunikasi:** Mampu mempresentasikan dan menjelaskan makna filosofis di balik logo yang dirancangnya kepada orang lain.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **Mengalami (*Experiencing*)**
Menganalisis unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya Seni Budaya.
- **Merefleksikan (*Reflecting*)**
Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas; membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya Seni Budaya menggunakan kosa kata Seni Budaya yang sesuai.
- **Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)**
Mengaplikasikan variasi teknik penggunaan alat dan bahan yang dimiliki untuk berkarya; mengeksplorasi alternatif/potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.
- **Menciptakan (*Making/Creating*)**
Membuat karya Seni Budaya berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang telah dipelajari.
- **Berdampak (*Impacting*)**
Menghasilkan karya Seni Budaya untuk merespon pengalaman sehari-hari dan mengekspresikan perasaan atau minat.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Bahasa Indonesia:** Mengenai aksara-aksara nusantara sebagai bentuk tipografi tradisional dan memahami pentingnya komunikasi visual.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):** Mempelajari tentang identitas, simbol, dan bagaimana sebuah logo dapat menjadi representasi sebuah kelompok, perusahaan, atau bahkan negara.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Jika memungkinkan, menggunakan perangkat lunak desain grafis sederhana untuk membuat logo digital.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai bentuk tipografi dan meniru salah satu bentuk tipografi dasar menggunakan nama mereka. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu mengaplikasikan tipografi secara kreatif dalam bentuk tulisan indah (lettering) yang dihias dan diwarnai. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu mengidentifikasi elemen-elemen pada logo yang ada di sekitar, meniru, dan mendesain ulangnya. (2 JP)
- **Pertemuan 4-5:** Peserta didik mampu merancang dan membuat logo personal yang orisinal, menggabungkan tipografi dan elemen visual lain sebagai karya akhir. (4 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Menciptakan identitas visual pribadi melalui desain tipografi dan logo, sebagai sarana

ekspresi diri yang aman dan kreatif bagi remaja.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek)
- **Pendekatan:** *Deep Learning* (Pembelajaran Mendalam)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik berlatih fokus saat menggambar detail huruf dan bentuk logo, serta sadar akan setiap pilihan desain yang dibuat.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan proses desain dengan pencarian dan pengekspresian identitas diri, membuat karya yang bermakna personal.
 - **Joyful Learning:** Suasana belajar yang mendukung kebebasan berekspresi, bereksperimen dengan bentuk dan warna, serta merayakan keunikan setiap individu.
- **Metode Pembelajaran:** Demonstrasi, Latihan, Diskusi, Studi Kasus (analisis logo), Proyek Individual.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyajikan beragam contoh tipografi dan logo, dari yang sederhana hingga kompleks, dari modern hingga tradisional (aksara daerah).
 - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat mengerjakan proyek secara manual (gambar tangan) atau digital (jika fasilitas ada). Guru memberikan bimbingan sesuai tingkat kesulitan yang dihadapi siswa.
 - **Diferensiasi Produk:** Hasil akhir logo bisa berupa logogram (simbol), logotype (teks), atau kombinasi keduanya, dengan tingkat kerumitan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Menggunakan logo sekolah sebagai objek analisis dan diskusi.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Menugaskan peserta didik untuk mengamati dan memotret logo-logo menarik yang mereka temui di lingkungan sekitar (toko, warung, kendaraan).
- **Mitra Digital:** Menggunakan situs web seperti Canva, Pinterest, atau Google Fonts untuk mencari inspirasi desain.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Ruang kelas dengan pajangan contoh-contoh tipografi dan logo yang inspiratif.
 - Meja yang bersih dan cukup luas untuk kegiatan menggambar dan membuat sketsa.
- **Ruang Virtual:**
 - Menggunakan proyektor untuk menampilkan video tentang proses desain logo atau galeri logo-logo terkenal.
 - Membuat galeri online sederhana untuk memajang hasil karya logo peserta didik.
- **Budaya Belajar:**
 - Menekankan bahwa tidak ada "benar" atau "salah" dalam ekspresi diri, yang ada adalah desain yang efektif dan tidak efektif.

- Mendorong sikap saling menghargai dan memberikan masukan yang positif terhadap karya teman.
- Membangun pemahaman bahwa logo adalah representasi visual dari sebuah cerita atau nilai.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Pinterest (untuk *mood board*), Google Fonts (untuk melihat jenis-jenis huruf), situs web seperti 1000Logos (untuk melihat sejarah logo).
- **Forum Diskusi Daring:** Peserta didik dapat membagikan sketsa awal di grup kelas untuk mendapatkan masukan dari teman dan guru.
- **Penilaian Daring:** Penilaian diri (self-assessment) menggunakan Google Forms setelah proyek selesai.
- **Media Presentasi Digital:** Peserta didik dapat menggunakan Canva untuk membuat presentasi singkat tentang filosofi logo mereka.
- **Media Publikasi Digital:** Mempublikasikan karya logo terbaik di majalah dinding sekolah atau media sosial.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Mengenal Dasar Tipografi

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** Guru menuliskan satu kata (misal: "SENI") dengan dua jenis huruf yang sangat berbeda (satu tegak kaku, satu lagi melengkung indah). Guru bertanya, "Apa kesan yang kalian dapatkan dari masing-masing tulisan ini?"
- **Motivasi (Meaningful):** "Tahukah kalian, cara kita menulis bisa menunjukkan karakter? Hari ini kita akan belajar seni menata huruf agar tulisan kita tidak hanya bisa dibaca, tapi juga punya 'rasa'."
- **Pemberian Acuan:** Menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu mengenal dan meniru bentuk tipografi.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Mengamati (Mindful):** Guru menampilkan berbagai contoh tipografi, mulai dari huruf balok, huruf sambung, hingga aksara daerah. Peserta didik diminta mengamati dengan cermat perbedaan bentuk, ketebalan, dan lengkungan setiap jenis huruf.
- **Menanya:** Guru memantik diskusi, "Tipografi seperti apa yang cocok untuk judul cerita horor? Bagaimana dengan undangan ulang tahun?"
- **Mencoba (Joyful):** Pada LKPD Aktivitas 3.1, peserta didik memilih satu jenis tipografi yang mereka sukai, lalu mencoba menuliskan nama lengkap mereka dengan meniru gaya tipografi tersebut.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang kesulitan bisa dibantu dengan metode *grid* (kisi-kisi) untuk menjaga proporsi huruf. Peserta didik yang sudah mahir bisa mencoba mengkombinasikan dua gaya tipografi.
 - **Produk:** Tulisan nama dengan gaya tipografi yang ditiru.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik saling menunjukkan karyanya. "Gaya tulisan siapa yang menurutmu paling unik? Kenapa?".
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa tipografi adalah elemen penting dalam desain yang dapat memengaruhi emosi dan persepsi pembaca.
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik membawa alat warna untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Aplikasi Tipografi: Tulisan Indah (Lettering)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** Mengingatkan kembali kegiatan sebelumnya. "Hari ini kita akan membuat tulisan nama kalian menjadi sebuah karya seni."
- **Motivasi (Joyful):** Menampilkan contoh-contoh *hand lettering* yang artistik dan berwarna. "Nama kalian itu istimewa, mari kita buat seistimewa mungkin di atas kertas!"
- **Pemberian Acuan:** Menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu membuat karya tipografi nama yang dihias dan diwarnai.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Eksplorasi:** Peserta didik membuat beberapa sketsa kasar tipografi nama mereka, bereksperimen dengan ukuran, tata letak, dan hiasan (garis, bayangan, ornamen).
- **Mencipta (Mindful & Meaningful):** Pada LKPD Aktivitas 3.2, peserta didik memilih sketsa terbaik dan menyempurnakannya. Kemudian, mereka mewarnai dan menghias karya tersebut sesuai dengan karakter yang ingin mereka tonjolkan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru menyediakan contoh ornamen sederhana (bunga, bintang, garis geometris) untuk membantu siswa yang kesulitan mencari ide hiasan.
 - **Produk:** Karya *lettering* nama dengan tingkat kerumitan hiasan dan teknik pewarnaan yang bervariasi.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Apresiasi:** Karya-karya dipajang di dinding. Peserta didik melakukan "tur galeri", mengapresiasi karya teman-temannya.
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa tipografi bisa menjadi media ekspresi diri yang sangat personal dan artistik.
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik untuk mengamati 3 logo yang mereka temui di jalan pulang sekolah.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Mengenal Logo

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.

- **Apersepsi:** Guru memulai dengan permainan tebak logo dari merek-merek terkenal yang hanya ditampilkan sebagian.
- **Motivasi (Meaningful):** "Mengapa kita bisa langsung kenal meski logonya tidak utuh? Karena logo adalah wajah dari sebuah merek. Hari ini kita akan belajar membedah wajah-wajah itu."
- **Pemberian Acuan:** Menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu menganalisis dan mendesain ulang logo.

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Mengamati & Menganalisis (Mindful):** Peserta didik mengamati berbagai contoh logo. Guru memandu diskusi: "Apa saja elemennya (gambar, tulisan, warna)? Apa kira-kira maknanya?"
- **Mencoba:** Pada LKPD Aktivitas 3.3, peserta didik memilih dan menggambar ulang dua logo yang mereka kenal.
- **Mengkreasikan (Joyful):** Peserta didik mendesain ulang salah satu logo tersebut dengan mengubah warna, menambahkan/mengurangi elemen, atau mengganti jenis hurufnya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Guru menampilkan contoh logo dari berbagai bidang (olahraga, makanan, teknologi, pemerintah) untuk memperkaya wawasan.
 - **Produk:** Gambar dua logo asli dan satu logo hasil desain ulang.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Beberapa siswa mempresentasikan hasil desain ulangnya dan menjelaskan alasan perubahannya.
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa logo adalah simbol visual yang dirancang dengan cermat untuk menyampaikan identitas dan nilai.
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik untuk memikirkan 2 nilai atau karakter utama yang paling menggambarkan diri mereka untuk proyek akhir.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4-5 (4 JP : 2 x 80 MENIT)

Topik : Proyek Sumatif: Membuat Logo Personal

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT - Pertemuan 4)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** "Setelah menganalisis logo orang lain, sekarang saatnya membuat logo untuk 'merek' terpenting: diri kalian sendiri!"
- **Motivasi (Meaningful):** "Logo kalian akan menjadi tanda pengenal visual kalian. Sebuah simbol yang menceritakan siapa kalian tanpa perlu berkata-kata."
- **Pemberian Acuan:** Menjelaskan langkah-langkah proyek sumatif (LKPD Aktivitas 3.4).

KEGIATAN INTI (140 MENIT - Terbagi dalam 2 Pertemuan)

- **Tahap 1: Ideasi & Sketsa (Pertemuan 4)**
 - **Menentukan Konsep (Meaningful):** Peserta didik menuliskan inisial/nama yang akan dijadikan logo dan 2 nilai utama yang ingin direpresentasikan (contoh: Ceria, Kuat, Kreatif, Tenang).

- **Eksplorasi (Joyful):** Peserta didik membuat minimal dua sketsa logo yang berbeda, mencoba menerjemahkan nilai-nilai tersebut ke dalam bentuk visual (misal: 'Ceria' dengan warna kuning dan bentuk melengkung, 'Kuat' dengan garis tebal dan bentuk tegas).
- **Tahap 2: Finalisasi & Pewarnaan (Pertemuan 5)**
 - **Memilih & Menyempurnakan (Mindful Learning):** Peserta didik memilih satu sketsa terbaik, lalu menggambarinya kembali dengan rapi di kertas bersih atau di LKPD.
 - **Mewarnai:** Peserta didik mewarnai logo mereka, memilih warna yang paling sesuai dengan konsep dan nilai yang telah ditentukan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru memberikan bimbingan individual, membantu siswa yang kesulitan menerjemahkan konsep abstrak (nilai) ke dalam bentuk visual.
 - **Produk:** Karya logo personal dengan tingkat kerumitan dan gaya visual yang beragam.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT - Pertemuan 5)

- **Refleksi & Apresiasi:** Setiap peserta didik menuliskan filosofi singkat logonya di bawah karya. Kemudian, karya dipajang dan semua melakukan "tur galeri" untuk saling mengapresiasi.
- **Rangkuman:** Guru mengapresiasi semua karya dan menekankan bahwa setiap logo adalah cerminan identitas yang unik dan berharga.
- **Tindak Lanjut:** Karya akan dinilai sebagai asesmen sumatif Bab 3.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** "Sebutkan satu logo yang kamu suka. Menurutmu, mengapa logo itu bagus?".

ASESMEN FORMATIF

- **Observasi:** Guru mengamati proses peserta didik saat membuat sketsa dan bereksperimen dengan bentuk huruf dan logo.
- **Latihan Soal/LKPD:**
 - LKPD 3.1: Kemampuan meniru gaya tipografi.
 - LKPD 3.2: Kreativitas dalam menghias dan mewarnai tipografi nama.
 - LKPD 3.3: Kemampuan menganalisis dan mendesain ulang logo.
- **Produk (Proses):**
 - Kumpulan sketsa tipografi dan logo.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Karya Logo Personal:** Menilai hasil akhir logo berdasarkan kriteria pada rubrik (orisinalitas ide, kesesuaian visual dengan konsep, komposisi, kerapian).
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Singkat:** Kemampuan peserta didik menjelaskan konsep dan filosofi di balik logo yang dibuatnya.

- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman tentang konsep tipografi dan logo.

Contoh Tes Tertulis :

Soal Pilihan Ganda

1. Seni menata huruf dan mengatur penyebarannya pada ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan tertentu disebut...
 - a. Logo
 - b. Desain Grafis
 - c. Ilustrasi
 - d. Tipografi
 - e. Sketsa
2. Sebuah identitas visual yang terdiri dari bentuk, filosofi, dan warna tertentu untuk mewakili suatu entitas (orang, perusahaan, produk) adalah...
 - a. Poster
 - b. Logo
 - c. Brosur
 - d. Kartu nama
 - e. Ragam hias
3. Aksara Jawa, Bali, dan Batak merupakan contoh dari...
 - a. Logo modern
 - b. Desain interior
 - c. Tipografi tradisional nusantara
 - d. Seni lukis abstrak
 - e. Merek dagang
4. Langkah pertama yang paling penting dalam merancang sebuah logo personal adalah...
 - a. Langsung mewarnai
 - b. Menentukan konsep dan nilai yang ingin disampaikan
 - c. Memilih jenis kertas
 - d. Meniru logo yang sudah ada
 - e. Mencetak desain
5. Jika kamu ingin membuat logo yang memberi kesan "kuat" dan "stabil", bentuk dan garis yang paling cocok digunakan adalah...
 - a. Bentuk lingkaran dan garis tipis melengkung
 - b. Bentuk awan dan warna pastel
 - c. Bentuk persegi dan garis tebal dan lurus
 - d. Bentuk tidak beraturan dan banyak warna cerah
 - e. Bentuk hati dan garis putus-putus

Soal Esai

1. Jelaskan mengapa sebuah perusahaan atau produk memerlukan sebuah logo! Apa fungsi utama logo menurut pemahamanmu?
2. Bayangkan kamu diminta membuat logo untuk klub pecinta lingkungan di sekolahmu.

Nilai yang ingin disampaikan adalah "Peduli" dan "Hijau". Jelaskan ide logomu, mencakup bentuk, warna, dan jenis tulisan yang akan kamu gunakan!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Pamekasan, ... 2026
Guru Mata Pelajaran

ABD. RAHMAN, S.Pd.I
NIP.

Abdul Hannan, S.Pd
NIP.

MODUL AJAR SENI BUDAYA
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA
BAB 4 : BERKARYA SENI UNTUK PERUBAHAN

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Abdul Hannan, S.Pd
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Kelas / Fase / Semester	: VII / II (Genap)
Alokasi Waktu	: 34 JP (17 kali pertemuan @ 2 JP)
Tahun Pelajaran	: 2026 / 2027

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah memiliki keterampilan dasar menggambar, mendesain, dan membuat logo dari bab-bab sebelumnya. Mereka memiliki pengalaman awal dalam bekerja secara individu dan berpasangan.
- **Minat** : Peserta didik berada pada fase perkembangan yang mulai peduli terhadap lingkungan sekitar dan memiliki keinginan untuk berkontribusi. Mereka tertarik pada kegiatan berbasis proyek dan kerja kelompok.
- **Latar Belakang** : Sebagai warga sekolah, peserta didik mengalami dan merasakan secara langsung berbagai permasalahan yang ada di lingkungan sekolah, baik dari segi fisik maupun sosial.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Peserta didik belajar dengan mengamati kondisi lingkungan, melihat contoh-contoh proyek seni yang berdampak, dan memvisualisasikan ide solusi.
 - **Auditori**: Peserta didik belajar melalui diskusi kelompok, sumbang saran (*brainstorming*), wawancara sederhana dengan warga sekolah, dan presentasi hasil.
 - **Kinestetik**: Peserta didik belajar melalui pengalaman langsung: berjalan mengelilingi sekolah untuk observasi, membuat sketsa, dan merealisasikan karya solusi secara fisik.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami konsep *Design Thinking* (berpikir desain) dan seni lingkungan (*environmental art*), serta peran seni sebagai alat untuk menciptakan perubahan sosial yang positif.
 - **Prosedural**: Menguasai alur kerja proyek berbasis empati: **Merasakan** (mengidentifikasi masalah), **Membayangkan** (mencari alternatif solusi), **Melakukan** (mewujudkan karya), dan **Berbagi** (mempresentasikan proses dan dampak).
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Sangat relevan karena materi ini secara langsung mengajak peserta didik untuk menjadi agen perubahan di lingkungan terdekat mereka, mengubah mereka dari pengamat pasif menjadi pemecah

masalah yang aktif dan kreatif.

- **Tingkat Kesulitan:** Tinggi. Materi ini menuntut keterampilan kolaborasi, manajemen waktu, pemecahan masalah yang kompleks, dan kemampuan untuk merealisasikan ide menjadi karya nyata.
- **Struktur Materi:** Pembelajaran disusun mengikuti empat tahapan proses berpikir desain (*Design for Change*), yaitu Merasakan, Membayangkan, Melakukan, dan Berbagi, yang dilakukan secara sistematis dalam sebuah proyek jangka panjang.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menunjukkan rasa syukur dengan merawat dan memperbaiki lingkungan sekitar.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis akar penyebab masalah di lingkungan sekolah dan mengevaluasi berbagai alternatif solusi untuk memilih yang paling efektif dan memungkinkan.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan solusi artistik yang inovatif dan tidak terduga untuk permasalahan yang ada.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama secara efektif dalam kelompok, membagi tugas, menghargai pendapat, dan mencapai tujuan bersama.
 - **Kemandirian:** Mengambil inisiatif dalam kelompok dan bertanggung jawab atas tugas yang diembannya.
 - **Kepedulian:** Mengembangkan empati dan kepekaan terhadap permasalahan yang dihadapi oleh orang lain dan lingkungan di sekitarnya.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Mewujudkan rasa cinta terhadap lingkungan sebagai bagian dari akhlak kepada alam dengan cara merawat dan memperbaikinya.
- **Kewargaan:** Berpartisipasi aktif sebagai warga sekolah yang bertanggung jawab, memberikan kontribusi positif, dan memahami hak serta kewajiban terhadap lingkungan bersama.
- **Penalaran Kritis:** Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan menganalisis informasi dari hasil pengamatan lingkungan untuk merumuskan masalah dan menghasilkan solusi yang beralasan.
- **Kreativitas:** Menghasilkan karya atau tindakan sebagai solusi yang orisinal, bermakna, dan berdampak untuk memecahkan masalah di lingkungan sekolah.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama dalam tim, membangun komunikasi yang efektif, dan berkoordinasi untuk mencapai tujuan proyek bersama.
- **Kemandirian:** Menunjukkan inisiatif dan proaktif dalam menjalankan perannya di dalam kelompok serta mengelola proses kerja untuk mencapai hasil terbaik.
- **Kesehatan:** Memahami pentingnya lingkungan sekolah yang bersih, aman, dan nyaman untuk kesehatan fisik dan mental seluruh warga sekolah.
- **Komunikasi:** Mampu menyampaikan gagasan, proses kerja, dan hasil proyek secara runtut dan jelas kepada audiens (teman sekelas, guru, atau warga sekolah lainnya).

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **Mengalami (*Experiencing*)**
Menganalisis unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya Seni Budaya.
- **Merefleksikan (*Reflecting*)**
Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas; membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya Seni Budaya menggunakan kosa kata Seni Budaya yang sesuai.
- **Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)**
Mengaplikasikan variasi teknik penggunaan alat dan bahan yang dimiliki untuk berkarya; mengeksplorasi alternatif/potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.
- **Menciptakan (*Making/Creating*)**
Membuat karya Seni Budaya berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang telah dipelajari.
- **Berdampak (*Impacting*)**
Menghasilkan karya Seni Budaya untuk merespon pengalaman sehari-hari dan mengekspresikan perasaan atau minat.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):** Mempelajari interaksi sosial di lingkungan sekolah, mengidentifikasi isu-isu sosial, dan memahami konsep komunitas.
- **Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH)/IPA:** Menganalisis masalah lingkungan fisik seperti sampah, kebersihan, dan pemanfaatan ruang.
- **Bahasa Indonesia:** Menyusun proposal sederhana, membuat teks untuk poster atau kampanye, dan melatih keterampilan presentasi lisan.
- **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn):** Mempraktikkan nilai-nilai gotong royong, musyawarah, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1-4:** Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok untuk mengidentifikasi dan memetakan permasalahan sederhana yang ada di lingkungan sekolah.
- **Pertemuan 5-6:** Peserta didik mampu membayangkan dan merancang berbagai alternatif solusi kreatif dalam bentuk sketsa atau proposal untuk masalah yang dipilih.
- **Pertemuan 7-15:** Peserta didik mampu merealisasikan salah satu solusi menjadi sebuah karya seni atau desain yang bertujuan untuk mengubah lingkungan sekitar sekolah menjadi lebih baik.
- **Pertemuan 16-17:** Peserta didik mampu berbagi dan menjelaskan proses pembuatan karya serta dampaknya secara teknis dan konseptual dengan kosakata yang tepat.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Menjadi agen perubahan di sekolah dengan menggunakan pendekatan seni dan desain untuk menemukan dan memecahkan masalah nyata yang ada di sekitar.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek), *Problem-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah).
- **Pendekatan:** *Deep Learning* (Pembelajaran Mendalam)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik berlatih hadir sepenuhnya saat melakukan observasi lingkungan, mendengarkan pendapat teman, dan fokus dalam mengerjakan detail proyek.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik merasakan secara langsung bahwa karya seni mereka memiliki tujuan dan dampak nyata, membuat proses belajar menjadi sangat relevan dan bermakna.
 - **Joyful Learning:** Peserta didik merasakan kegembiraan dalam berkolaborasi, kepuasan saat melihat ide mereka terwujud, dan kebanggaan saat karya mereka membawa perubahan positif.
- **Metode Pembelajaran:** Observasi Lapangan, Diskusi Kelompok Terpumpun, Sumbang Saran (*Brainstorming*), Proyek Kelompok, Presentasi, Pameran Karya.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Kelompok bebas memilih permasalahan yang ingin mereka angkat, sesuai dengan minat dan kepekaan mereka.
 - **Diferensiasi Proses:** Peran dalam kelompok dapat dibagi sesuai bakat dan minat (ada yang menjadi desainer, dokumentator, presenter, eksekutor). Guru memberikan bimbingan teknis yang berbeda-beda sesuai kebutuhan setiap kelompok.
 - **Diferensiasi Produk:** Bentuk solusi akhir sangat beragam, bisa berupa poster kampanye, benda fungsional (rak sepatu, tempat sampah hias), mural, video, atau penataan ulang sebuah area di sekolah.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan warga sekolah lain seperti petugas kebersihan, penjaga perpustakaan, atau anggota OSIS untuk mendapatkan wawasan tentang permasalahan.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Jika memungkinkan, mengundang narasumber (seniman lokal, aktivis lingkungan, desainer) untuk berbagi pengalaman.
- **Mitra Digital:** Menggunakan kamera ponsel untuk dokumentasi, aplikasi desain gratis (Canva) untuk merancang poster, dan media sosial untuk kampanye (jika diizinkan).

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Seluruh area sekolah menjadi laboratorium belajar dan kanvas untuk berkarya.
 - Ruang kelas difungsikan sebagai "markas" atau studio kerja kelompok untuk

berdiskusi dan merancang.

- Dinding kelas digunakan sebagai "dinding proses" untuk menempelkan foto masalah, sketsa ide, dan catatan kemajuan proyek.
- **Ruang Virtual:**
 - Menggunakan grup daring (misal: WhatsApp Group) untuk koordinasi kelompok di luar jam pelajaran.
 - Membuat blog atau akun media sosial kelas untuk mendokumentasikan dan membagikan perjalanan proyek setiap kelompok.
- **Budaya Belajar:**
 - Membangun budaya empati, di mana peserta didik belajar untuk melihat masalah dari sudut pandang orang lain.
 - Mendorong sikap proaktif, berani mencoba, dan tidak takut gagal. Kegagalan dilihat sebagai kesempatan belajar.
 - Menghargai proses sama pentingnya dengan hasil akhir.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Situs *Design for Change* Indonesia, video-video tentang proyek sosial kreatif di YouTube, Pinterest untuk inspirasi visual.
- **Forum Diskusi Daring:** Koordinasi dan berbagi data temuan lapangan antar anggota kelompok.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan survei daring (Google Forms) untuk mengumpulkan umpan balik dari warga sekolah terhadap karya yang dihasilkan.
- **Media Presentasi Digital:** Kelompok membuat presentasi akhir menggunakan Canva, Google Slides, atau dalam bentuk video pendek.
- **Media Publikasi Digital:** Mempublikasikan dokumentasi proyek (foto sebelum-sesudah, video proses) di media sosial sekolah untuk menginspirasi lebih banyak orang.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

TAHAP 1: MERASAKAN (PERTEMUAN 1-4)

Topik : Mengidentifikasi Masalah di Sekitar Kita

- **PERTEMUAN 1-2 (4 JP): MEMBENTUK TIM DAN IDENTITAS**
 - **Kegiatan Pendahuluan:** Guru memulai dengan pertanyaan pemantik: "Jika kalian punya kekuatan super untuk mengubah satu hal di sekolah ini, apa yang akan kalian ubah?".
 - **Kegiatan Inti (Joyful & Meaningful):** Peserta didik membentuk kelompok (4-5 orang). Tugas pertama mereka adalah menciptakan identitas tim: nama dan logo kelompok (Aktivitas 4.1). Ini membangun kohesi dan semangat kolaborasi sejak awal.
 - **Kegiatan Penutup:** Setiap kelompok mempresentasikan nama dan logo tim mereka beserta maknanya.
- **PERTEMUAN 3-4 (4 JP): INVESTIGASI SEKOLAH**
 - **Kegiatan Pendahuluan:** Guru menjelaskan misi: "Hari ini kalian adalah detektif yang akan menyelidiki masalah-masalah tersembunyi di sekolah kita."
 - **Kegiatan Inti (Mindful):** Setiap kelompok berkeliling sekolah untuk melakukan

observasi (Aktivitas 4.2). Mereka mencatat, memotret, atau membuat sketsa masalah yang mereka temukan (misal: sudut taman yang kotor, mading yang kosong, antrean kantin yang tidak teratur).

- **Kegiatan Penutup:** Kelompok kembali ke kelas dan mulai mengumpulkan semua temuan mereka di "dinding proses".

TAHAP 2: MEMBAYANGKAN (PERTEMUAN 5-6)

Topik : Dari Masalah Menjadi Ide Kreatif

- **PERTEMUAN 5-6 (4 JP): MEMILIH FOKUS DAN SUMBANG SARAN**

- **Kegiatan Pendahuluan:** Guru menampilkan kembali semua foto masalah yang terkumpul. "Dari sekian banyak masalah ini, mana yang paling 'mengganggu' hati kalian dan paling mungkin kita selesaikan?".
- **Kegiatan Inti (Meaningful & Joyful):**
 1. Setiap kelompok berdiskusi dan memilih satu masalah yang ingin mereka pecahkan.
 2. Menggunakan metode *brainstorming* (sumbang saran), kelompok menuliskan sebanyak mungkin ide solusi "gila" dan kreatif tanpa dihakimi (Aktivitas 4.3).
 3. Dari banyak ide, mereka mengerucutkan menjadi 2-3 alternatif solusi yang paling menjanjikan dan membuat sketsa kasarnya.
- **Kegiatan Penutup:** Setiap kelompok membagikan masalah yang mereka pilih dan 1-2 ide solusi andalan mereka.

TAHAP 3: MELAKUKAN (PERTEMUAN 7-15)

Topik : Mewujudkan Ide Menjadi Karya Nyata

- **PERTEMUAN 7-15 (18 JP): EKSEKUSI PROYEK**

- **Kegiatan Pendahuluan (Pertemuan 7):** Guru memberikan semangat: "Saatnya mengubah imajinasi menjadi aksi!". Kelompok memfinalisasi satu ide solusi dan membuat rencana kerja sederhana.
- **Kegiatan Inti (Mindful & Meaningful):** Selama beberapa pertemuan ini, kelas berubah menjadi studio kerja. Setiap kelompok bekerja merealisasikan proyek mereka (Aktivitas 4.4).
 - Guru berperan sebagai fasilitator, berkeliling memberikan bimbingan teknis, membantu mengatasi kendala, dan memastikan semua anggota berkontribusi.
 - Proses ini adalah inti dari pembelajaran, di mana peserta didik belajar manajemen proyek, kerja sama tim, dan keterampilan teknis sesuai proyeknya (melukis, membangun, mendesain digital, dll).
- **Kegiatan Penutup (Pertemuan 15):** Proyek selesai. Kelompok membersihkan area kerja dan mempersiapkan karya mereka untuk tahap "Berbagi".

TAHAP 4: BERBAGI (PERTEMUAN 16-17)

Topik : Menginspirasi Lewat Cerita Perubahan

- **PERTEMUAN 16-17 (4 JP): PAMERAN PERUBAHAN**

- **Kegiatan Pendahuluan (Pertemuan 16):** Guru menjelaskan pentingnya berbagi cerita: "Perubahan yang kalian buat akan lebih besar dampaknya jika kalian bisa

menceritakan perjalanannya dan menginspirasi orang lain."

- **Kegiatan Inti (Joyful):**
 1. Kelompok menyiapkan materi presentasi/pameran (Aktivitas 4.5/Sumatif). Mereka bisa membuat poster proses, video dokumentasi singkat, atau presentasi lisan.
 2. Kelas diubah menjadi ruang pameran. Setiap kelompok berdiri di dekat karyanya.
 3. Sesi "Galeri Berjalan": Peserta didik berkeliling untuk melihat, bertanya, dan mengapresiasi hasil kerja kelompok lain. Bisa juga mengundang kelas lain atau guru-guru untuk melihat.
- **Kegiatan Penutup (Pertemuan 17):** Refleksi akhir bersama. Guru memberikan apresiasi umum untuk semua kerja keras dan perubahan positif yang telah diciptakan.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** "Pernahkah kamu bekerja dalam kelompok untuk sebuah proyek? Apa yang paling menyenangkan dan apa yang paling sulit?"

ASESMEN FORMATIF

- **Observasi:** Penilaian berkelanjutan terhadap kerja sama tim, partisipasi, dan inisiatif setiap anggota kelompok.
- **Produk (Proses):**
 - Penilaian terhadap hasil pemetaan masalah.
 - Penilaian terhadap sketsa dan proposal alternatif solusi.
- **Diskusi Kelompok:** Guru mengamati kemampuan peserta didik dalam berdiskusi, menyampaikan argumen, dan menghargai pendapat.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Karya Solusi:** Menilai efektivitas, kreativitas, dan kerapian eksekusi karya akhir sebagai solusi masalah.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Kerja Kelompok:** Menilai kontribusi individu dan kekompakan tim selama proses proyek.
 - **Presentasi/Pameran:** Menilai kemampuan kelompok dalam mengkomunikasikan proses, dari identifikasi masalah hingga dampak solusi yang mereka ciptakan.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konsep *design thinking* dan peran seni dalam perubahan.

Contoh Tes Tertulis :

Soal Pilihan Ganda

1. Tahap pertama dalam proses Design for Change di mana kita mengamati lingkungan sekitar untuk menemukan masalah dengan empati adalah...
 - a. Melakukan (Do)
 - b. Membayangkan (Imagine)
 - c. Berbagi (Share)

- d. Merasakan (Feel)
- e. Merencanakan (Plan)
- 2. Tujuan utama dari Bab "Berkarya Seni untuk Perubahan" adalah...
 - a. Membuat karya seni yang paling indah secara teknis
 - b. Menjadi pemecah masalah yang kreatif dan peduli terhadap lingkungan
 - c. Memenangkan kompetisi seni antar kelompok
 - d. Mempelajari sejarah seni lingkungan
 - e. Menghafal langkah-langkah berpikir desain
- 3. Saat sebuah kelompok melakukan sumbang saran (brainstorming), sikap yang paling tepat adalah...
 - a. Hanya menerima ide yang paling realistis
 - b. Langsung mengkritik setiap ide yang muncul
 - c. Menerima semua ide, termasuk yang terdengar "aneh" atau "gila"
 - d. Hanya mendengarkan ide dari ketua kelompok
 - e. Memilih ide pertama yang muncul
- 4. Berikut ini yang BUKAN merupakan contoh produk dari proyek "Berkarya Seni untuk Perubahan" adalah...
 - a. Mural edukatif di dinding kantin
 - b. Rak sepatu dari bahan daur ulang untuk musala
 - c. Poster kampanye "Buang Sampah pada Tempatnya"
 - d. Lukisan pemandangan untuk dijual
 - e. Video singkat tentang cara memilah sampah
- 5. Tahap "Berbagi" dalam sebuah proyek penting karena...
 - a. Untuk mendapatkan nilai tertinggi
 - b. Untuk menunjukkan siapa kelompok terbaik
 - c. Untuk menginspirasi orang lain dan memperluas dampak perubahan
 - d. Untuk menyelesaikan tugas paling akhir
 - e. Untuk mengkritik hasil kerja kelompok lain

Soal Esai

1. Jelaskan secara singkat empat tahapan dalam proses berkarya untuk perubahan (Merasakan, Membayangkan, Melakukan, Berbagi)!
2. Jika kelompokmu menemukan masalah "banyak siswa yang malas membaca buku di perpustakaan", sebutkan DUA ide solusi kreatif yang berbasis seni atau desain yang bisa kalian usulkan! Jelaskan mengapa ide tersebut mungkin berhasil!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Pamekasan, ... 2026
Guru Mata Pelajaran

ABD. RAHMAN, S.Pd.I
NIP.

Abdul Hannan, S.Pd
NIP.