



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA

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

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

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Abdul Hannan, S.Pd
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Kelas / Semester	: VIII / Ganjil
Alokasi Waktu	: 16 JP (8 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2026 / 2027

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah mengenal unsur-unsur dasar seni rupa (garis, bentuk, warna) dan pernah melakukan kegiatan menggambar bentuk-bentuk geometris sederhana pada kelas 7.
- **Minat** : Peserta didik memiliki minat yang beragam dalam visual, seperti komik, film, game, dan gambar-gambar di media sosial. Sebagian mungkin sudah memiliki hobi menggambar.
- **Latar Belakang** : Peserta didik berasal dari lingkungan sosial dan budaya yang beragam, memberikan mereka perspektif yang unik dalam mengapresiasi dan menciptakan karya visual.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Peserta didik belajar melalui contoh gambar, video tutorial, dan demonstrasi langsung oleh guru.
 - **Auditori**: Peserta didik belajar melalui penjelasan konsep, diskusi kelompok, dan presentasi hasil karya.
 - **Kinestetik**: Peserta didik belajar melalui praktik langsung menggambar, bereksperimen dengan alat dan bahan, serta kegiatan di luar kelas.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami konsep ruang dalam gambar dua dimensi melalui perspektif, skala (grid), ilustrasi, dan suasana.
 - **Prosedural**: Menerapkan langkah-langkah teknis menggambar perspektif satu dan dua titik hilang, menggunakan grid untuk memperbesar gambar, membuat ilustrasi, dan melukis suasana.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Keterampilan menggambar perspektif dan ilustrasi sangat relevan dengan bidang desain, arsitektur, komik, dan industri kreatif lainnya. Kemampuan ini membantu peserta didik memahami representasi ruang dan visualisasi ide dalam kehidupan sehari-hari.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang. Materi perspektif dan skala memerlukan ketelitian dan pemahaman konsep, namun dapat dikuasai melalui latihan bertahap.
- **Struktur Materi**: Materi disusun secara sistematis, dimulai dari pengenalan konsep

ruang yang paling dasar (perspektif satu titik hilang) hingga aplikasi yang lebih kompleks dan ekspresif (melukis suasana).

- **Integrasi Nilai dan Karakter:**

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Mensyukuri kemampuan mengamati dan menuangkan keindahan alam ciptaan Tuhan ke dalam karya. Menghargai karya teman sebagai wujud akhlak kepada sesama.
- **Bernalar Kritis:** Menganalisis kaidah-kaidah perspektif dan skala untuk menciptakan gambar yang realistis dan proporsional.
- **Kreativitas:** Menghasilkan gagasan orisinal dalam membuat gambar ilustrasi dan melukis suasana sesuai imajinasi dan pengamatan.
- **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam kegiatan kelompok, memberikan umpan balik yang membangun kepada teman.
- **Kemandirian:** Berani mencoba dan bereksperimen secara mandiri dalam setiap tahapan proses menggambar.
- **Kepedulian:** Menggambar ilustrasi untuk mata pelajaran lain sebagai wujud kepedulian dan kontribusi terhadap komunitas belajar.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik menghayati keindahan alam sebagai ciptaan Tuhan dan menuangkannya dalam karya, serta menghargai karya sesama.
- **Kewargaan:** Memahami dan menghargai bagaimana seni rupa, seperti ilustrasi, dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan sosial dan kewargaan.
- **Penalaran Kritis:** Mampu menganalisis objek visual, menerapkan aturan perspektif secara logis, dan mengevaluasi karya berdasarkan kriteria yang jelas.
- **Kreativitas:** Mampu menghasilkan karya yang orisinal, imajinatif, dan ekspresif sebagai hasil dari pengamatan dan pengembangan gagasan.
- **Kolaborasi:** Mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain dalam proyek kelompok, berbagi ide, dan memberikan masukan konstruktif.
- **Kemandirian:** Percaya diri dalam proses berkarya, mampu menyelesaikan tugas secara mandiri, dan berani mengambil inisiatif.
- **Kesehatan:** Memahami pentingnya postur yang baik saat menggambar dan menjaga kebersihan area kerja untuk kesehatan diri dan lingkungan.
- **Komunikasi:** Mampu mempresentasikan dan menjelaskan konsep di balik karya seninya secara lisan dan tulisan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

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 rupa.
- **Merefleksikan (*Reflecting*)**
Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas; membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya seni rupa menggunakan kosa kata seni rupa 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 rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang telah dipelajari.
- **Berdampak (*Impacting*)**
Menghasilkan karya seni rupa untuk merespon pengalaman sehari-hari dan mengekspresikan perasaan atau minat.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Matematika:** Penerapan konsep geometri, perbandingan (skala), dan pengukuran dalam menggambar perspektif dan menggunakan grid.
- **Ilmu Pengetahuan Alam (Fisika):** Memahami konsep optik dan cara mata manusia memandang objek dari jarak yang berbeda (gejala perspektif).
- **Bahasa Indonesia:** Membuat gambar ilustrasi untuk melengkapi sebuah teks atau cerita.
- **Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK):** Membuat ilustrasi yang berkaitan dengan gerakan olahraga atau anatomi tubuh.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu memahami pengertian dan hukum dasar menggambar perspektif dengan satu titik hilang. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu menggambar bangun tunggal dan sederhana dengan perspektif satu titik hilang. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu memahami kaidah dasar dan perbedaan menggambar perspektif dengan dua titik hilang. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu menggambar bangun majemuk dengan perspektif dua titik hilang menggunakan sudut pandang yang berbeda. (2 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu menjelaskan pengertian dan cara kerja grid untuk memperbesar gambar dengan skala. (2 JP)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu memperbesar sebuah gambar (foto atau peta) menggunakan bantuan grid secara akurat. (2 JP)

- **Pertemuan 7:** Peserta didik mampu menjelaskan pengertian gambar ilustrasi dan menggambar sebuah ilustrasi untuk mata pelajaran lain. (2 JP)
- **Pertemuan 8:** Peserta didik mampu menuangkan gagasan dan perasaan tentang suatu suasana ke dalam lukisan dengan medium pilihan. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Mengamati lingkungan sekitar sekolah (gedung, jalan, taman) untuk menemukan contoh nyata perspektif. Menggunakan foto pribadi atau peta daerah tempat tinggal sebagai objek untuk diperbesar dengan grid. Membuat ilustrasi untuk materi pelajaran yang sedang dipelajari. Melukis suasana kantin saat jam istirahat atau suasana kelas saat belajar.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** Project-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Proyek), Inquiry-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Inkuiri).
- **Pendekatan:** Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk mengamati objek dan lingkungan sekitar dengan saksama, fokus pada detail, garis, dan ruang untuk memahami konsep perspektif dan suasana.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan materi yang dipelajari (misalnya, ilustrasi) dengan kebutuhan nyata di mata pelajaran lain atau melukis suasana yang memiliki makna personal bagi mereka.
 - **Joyful Learning:** Proses belajar dibuat menyenangkan melalui kegiatan eksplorasi di luar kelas, kebebasan memilih medium, dan pameran karya sederhana di akhir setiap topik.
- **Metode Pembelajaran:** Demonstrasi, Diskusi, Tanya Jawab, Latihan (Praktik), Penugasan Proyek, Presentasi.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan berbagai contoh gambar (sederhana hingga kompleks) dan video tutorial. Peserta didik dapat memilih objek gambar yang sesuai dengan minat mereka (misalnya, arsitektur, alam, atau karakter fiksi).
 - **Diferensiasi Proses:** Memberikan bimbingan individual bagi yang kesulitan. Membentuk kelompok belajar heterogen. Memberikan kebebasan memilih medium (pensil, spidol, cat air).
 - **Diferensiasi Produk:** Peserta didik dapat memilih untuk membuat gambar perspektif interior atau eksterior. Produk ilustrasi disesuaikan dengan mata pelajaran pilihan. Lukisan suasana dapat berupa karya realis atau ekspresif.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan guru mata pelajaran lain (Matematika, IPA, Bahasa) untuk proyek menggambar ilustrasi.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang seniman lokal atau mahasiswa desain untuk berbagi pengalaman (jika memungkinkan).
- **Mitra Digital:** Menggunakan platform seperti Pinterest atau ArtStation untuk mencari inspirasi karya.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Penataan meja dan kursi yang fleksibel untuk kerja individu maupun kelompok.
 - Pemanfaatan area luar kelas (halaman sekolah, koridor) untuk mengamati objek perspektif secara langsung.
 - Dinding kelas digunakan sebagai area pameran untuk memajang karya peserta didik.
- **Ruang Virtual:**
 - Menggunakan Google Classroom atau platform serupa untuk berbagi materi, video tutorial, dan mengumpulkan tugas.
 - Membuat galeri virtual sederhana (misalnya menggunakan Google Slides) untuk memamerkan karya.
- **Budaya Belajar:**
 - Menciptakan suasana yang aman dan nyaman bagi peserta didik untuk berekspresi tanpa takut salah.
 - Membudayakan sikap saling menghargai dan memberikan umpan balik yang konstruktif.
 - Mendorong rasa ingin tahu dan keberanian untuk bereksperimen.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mengakses video tutorial menggambar perspektif di YouTube, mencari referensi gambar di Pinterest, Google Arts & Culture.
- **Forum Diskusi Daring:** Menggunakan grup WhatsApp atau fitur komentar di Google Classroom untuk diskusi dan tanya jawab di luar jam pelajaran.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms atau Quizizz untuk kuis singkat tentang konsep dasar.
- **Media Presentasi Digital:** Peserta didik menggunakan Canva atau Google Slides untuk mempresentasikan hasil analisis karya.
- **Media Publikasi Digital:** Mengunggah karya terbaik ke media sosial sekolah (Instagram) sebagai bentuk apresiasi.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Pengenalan Perspektif Satu Titik Hilang

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran dengan salam dan mengajak berdoa.
- **Apersepsi (Mindful):** Guru menampilkan beberapa foto (misalnya rel kereta api, lorong gedung) dan bertanya, "Mengapa benda yang jauh terlihat lebih kecil?" untuk merangsang pemikiran kritis peserta didik.
- **Motivasi:** Guru menjelaskan bahwa dengan memahami perspektif, mereka bisa membuat gambar yang terlihat nyata dan tiga dimensi.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Eksplorasi (Meaningful):** Guru mengajak peserta didik ke luar kelas untuk mengamati lingkungan sekolah (koridor, lapangan) dan mengidentifikasi garis-garis

yang seolah-olah bertemu di satu titik di kejauhan.

- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan konsep Garis Horizon (GH) dan Titik Hilang (TH) menggunakan papan tulis atau media presentasi. Guru mendemonstrasikan cara membuat garis horizon dan menentukan satu titik hilang.
- **Latihan Terbimbing (Joyful):** Peserta didik kembali ke kelas dan berlatih membuat garis horizon dan satu titik hilang di buku gambar mereka.
- **Demonstrasi:** Guru mendemonstrasikan cara menggambar perspektif titik dan garis yang mengarah ke satu titik hilang.
- **Praktik Mandiri:** Peserta didik berlatih menggambar beberapa garis yang sejajar dengan garis horizon dan beberapa garis yang menuju ke titik hilang.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru memberikan bimbingan lebih intensif kepada peserta didik yang masih kesulitan memahami konsep. Peserta didik yang sudah paham dapat mencoba menggambar bentuk bidang sederhana.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik diminta menyampaikan apa yang telah mereka pelajari dan kesulitan yang dihadapi.
- **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik merangkum konsep kunci: garis horizon dan titik hilang.
- **Tindak Lanjut:** Guru memberikan tugas untuk mencari satu contoh gambar perspektif satu titik hilang dari internet atau majalah.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Menggambar Bangun dengan Perspektif Satu Titik Hilang

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Review:** Guru menanyakan kembali tentang konsep garis horizon dan titik hilang dari pertemuan sebelumnya.
- **Apersepsi:** Guru menunjukkan gambar sebuah kubus dan bertanya bagaimana cara menggambar nya agar terlihat 3D.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Demonstrasi (Mindful):** Guru mendemonstrasikan langkah demi langkah cara menggambar bangun balok dengan perspektif satu titik hilang di papan tulis. Guru menekankan pentingnya garis bantu yang tipis.
- **Praktik Terbimbing (Joyful):** Peserta didik mengikuti langkah-langkah guru untuk menggambar bangun balok pertama mereka.
- **Praktik Mandiri (Meaningful):** Peserta didik mencoba menggambar beberapa bangun balok lain di atas dan di bawah garis horizon dengan posisi yang berbeda-beda.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang cepat selesai dapat mencoba menggambar bangun yang lebih kompleks (misalnya, bentuk huruf L) atau menggabungkan beberapa

balok.

- **Produk:** Hasil akhir adalah gambar beberapa bangun balok dengan perspektif satu titik hilang yang rapi. Tingkat kerumitan disesuaikan dengan kemampuan masing-masing.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Bagian mana yang paling menantang saat menggambar balok tadi?"
- **Apresiasi:** Beberapa peserta didik diminta menunjukkan karyanya dan teman-teman memberikan apresiasi.
- **Tindak Lanjut:** Guru menginformasikan materi pertemuan berikutnya adalah perspektif dua titik hilang.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Pengenalan Perspektif Dua Titik Hilang

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Mindful):** Guru menampilkan gambar sebuah gedung dilihat dari sudutnya. Guru bertanya, "Berbeda dengan lorong, ke mana garis-garis atap dan dasarnya seolah-olah menghilang?"
- **Perbandingan:** Guru mengajak peserta didik mendiskusikan perbedaan antara melihat benda lurus dari depan (satu titik hilang) dengan melihat dari sudut (dua titik hilang).
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan bahwa perspektif dua titik hilang digunakan saat kita melihat objek dari sudutnya. Ada dua titik hilang di ujung kanan dan kiri garis horizon.
- **Demonstrasi:** Guru mendemonstrasikan cara membuat garis horizon dengan dua titik hilang (TH1 dan TH2). Kemudian, guru menunjukkan cara menggambar garis vertikal pertama sebagai sudut terdekat dari objek.
- **Latihan Terbimbing (Joyful Learning):** Guru membimbing peserta didik menggambar sebuah bidang (misalnya, dinding) menggunakan dua titik hilang.
- **Praktik Mandiri:** Peserta didik berlatih membuat beberapa bidang dengan orientasi yang berbeda.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang kesulitan dibantu untuk fokus pada satu langkah terlebih dahulu (misalnya, menarik garis dari sudut vertikal ke kedua titik hilang).

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** "Apa perbedaan utama yang kalian rasakan antara menggambar dengan satu dan dua titik hilang?"
- **Rangkuman:** Guru menekankan kembali kaidah dasar perspektif dua titik hilang.
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik mengamati sudut-sudut bangunan di sekitar rumah mereka.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Menggambar Bangun Majemuk dengan Perspektif Dua Titik Hilang

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Review:** Guru meninjau kembali konsep dasar perspektif dua titik hilang.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan bahwa hari ini mereka akan menggambar objek yang lebih kompleks.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Penjelasan Konsep Sudut Pandang (Meaningful):** Guru menjelaskan 3 jenis sudut pandang: mata burung (garis horizon di atas objek), mata normal (garis horizon sejajar objek), dan mata katak (garis horizon di bawah objek).
- **Demonstrasi (Mindful):** Guru mendemonstrasikan cara menggambar bangun majemuk (misalnya, dua gedung bertumpuk atau bersebelahan) dengan perspektif dua titik hilang dari sudut pandang normal.
- **Praktik Mandiri (Joyful):** Peserta didik diberi kebebasan untuk menggambar sebuah objek majemuk (misalnya rumah sederhana, tumpukan kotak, atau rak buku) dengan memilih salah satu dari tiga sudut pandang.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Peserta didik dapat memilih tingkat kerumitan objek yang akan digambar. Bagi yang mahir, bisa menambahkan detail seperti jendela atau pintu.
 - **Proses:** Guru berkeliling memberikan umpan balik dan bantuan teknis.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Galeri Mini:** Peserta didik memajang karyanya di meja masing-masing dan berkeliling untuk melihat karya teman (gallery walk).
- **Refleksi:** Diskusi singkat tentang sudut pandang mana yang paling menarik untuk digambar dan mengapa.
- **Tindak Lanjut:** Menginformasikan materi berikutnya adalah tentang skala/grid.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Pengenalan Skala (Grid)

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru bertanya, "Bagaimana seniman mural bisa melukis gambar yang sangat besar di dinding dengan proporsi yang tepat? Atau bagaimana sebuah peta dibuat?"
- **Diskusi:** Guru memandu diskusi tentang pentingnya skala dan proporsi dalam menggambar.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan bahwa grid (kotak-kotak skala) adalah teknik untuk menyalin, memperbesar, atau memperkecil gambar dengan akurat. Guru menjelaskan konsep skala, misalnya 1:2 berarti diperbesar dua kali.

- **Demonstrasi (Mindful):** Guru mengambil sebuah gambar sederhana, membuat grid di atasnya (misal 1x1 cm per kotak). Lalu, guru membuat grid yang lebih besar di papan tulis (misal 5x5 cm per kotak) untuk menunjukkan skala pembesaran 1:5.
- **Latihan Terbimbing (Joyful):** Peserta didik diberikan sebuah gambar sederhana (misal, logo atau ikon). Mereka kemudian berlatih membuat grid di atas gambar tersebut.
- **Praktik Mandiri:** Peserta didik berlatih membuat grid kosong di buku gambar mereka dengan skala pembesaran tertentu (misal, 1:2).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang kesulitan dalam pengukuran dibantu menggunakan penggaris dengan lebih teliti. Peserta didik yang sudah mahir bisa mencoba skala yang tidak bulat (misal 1:1.5).

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** "Mengapa ketelitian sangat penting dalam menggunakan metode grid?"
- **Rangkuman:** Guru merangkum langkah-langkah membuat grid pada gambar asli dan di media baru.
- **Tindak Lanjut:** Peserta didik diminta membawa sebuah foto atau gambar dari majalah (ukuran kartu pos) untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Praktik Memperbesar Gambar dengan Grid

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Review:** Guru menanyakan kembali fungsi dari metode grid.
- **Persiapan:** Peserta didik menyiapkan gambar yang mereka bawa, pensil, dan penggaris.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Praktik Terbimbing:** Peserta didik membuat grid di atas gambar yang mereka bawa (misal, kotak 1x1 cm). Kemudian, mereka menentukan skala pembesaran (misal, 1:3) dan membuat grid kosong di buku gambar (kotak 3x3 cm).
- **Praktik Mandiri (Mindful, Joyful, Meaningful):** Peserta didik mulai menyalin gambar dari kotak per kotak, dari gambar asli ke buku gambar. Guru menekankan untuk fokus pada satu kotak pada satu waktu.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Peserta didik bekerja dengan gambar yang mereka pilih sendiri, sesuai minat dan tingkat kesulitan yang mereka rasa mampu.
 - **Proses:** Guru berkeliling, memberikan tips dan trik, misalnya cara menandai kotak yang sudah disalin, dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Apresiasi:** Peserta didik saling menunjukkan hasil karyanya, membandingkan gambar asli dengan hasil pembesarannya.
- **Refleksi:** Diskusi tentang manfaat dan tantangan menggunakan metode grid.

- **Tindak Lanjut:** Menginformasikan materi berikutnya adalah menggambar ilustrasi.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Menggambar Ilustrasi

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru menunjukkan beberapa contoh ilustrasi (cover buku, ilustrasi di buku pelajaran IPA, poster infografis) dan bertanya, "Apa fungsi gambar-gambar ini?"
- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan bahwa ilustrasi adalah gambar yang berfungsi untuk menerangkan atau memperjelas suatu teks/naskah.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Brainstorming (Joyful):** Guru meminta peserta didik untuk memikirkan satu topik dari mata pelajaran lain yang mereka sukai (misal: sistem pencernaan dari IPA, atau tokoh pahlawan dari IPS).
- **Perancangan Ide:** Peserta didik diminta membuat sketsa sederhana untuk mengilustrasikan topik yang mereka pilih.
- **Praktik Menggambar:** Peserta didik mulai menggambar ilustrasi mereka di buku gambar, boleh menggunakan pensil warna atau spidol.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Tingkat kerumitan dan gaya ilustrasi (realis, kartun, dll.) diserahkan pada kreativitas masing-masing peserta didik.
 - **Proses:** Guru membantu peserta didik yang kesulitan menemukan ide atau menuangkannya ke dalam gambar.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Presentasi Singkat:** Beberapa peserta didik menceritakan ilustrasi yang mereka buat dan kaitannya dengan mata pelajaran yang dipilih.
- **Refleksi:** "Apakah gambar ilustrasi membantu kalian lebih memahami materi pelajaran?"
- **Tindak Lanjut:** Peserta didik dapat menunjukkan hasil karyanya kepada guru mata pelajaran terkait untuk mendapatkan apresiasi.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Melukis Suasana

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Mindful):** Guru menampilkan dua lukisan dengan objek sama tapi suasana berbeda (misal: pantai saat cerah dan pantai saat badai). Guru bertanya, "Apa yang membuat suasana kedua lukisan ini terasa berbeda?"
- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan bahwa melukis suasana adalah tentang menangkap "rasa" atau "mood" dari suatu tempat atau peristiwa melalui warna, garis,

dan komposisi.

- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Observasi (Meaningful):** Guru mengajak peserta didik ke suatu tempat di sekolah (misal: taman, kantin, atau lapangan) untuk mengamati dan merasakan suasana. Peserta didik membuat sketsa cepat.
- **Praktik Melukis (Joyful):** Peserta didik kembali ke kelas dan mulai menuangkan sketsa dan perasaan mereka ke dalam lukisan. Mereka bebas memilih medium yang disukai (cat air, krayon, pensil warna).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Peserta didik memilih lokasi di sekolah yang ingin mereka lukis suasana.
 - **Produk:** Gaya lukisan bisa realistik atau ekspresif, tergantung bagaimana mereka ingin menyampaikan suasana yang dirasakan.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Pameran dan Apresiasi:** Karya-karya dipajang di dinding. Peserta didik berkeliling dan memberikan komentar positif pada karya temannya menggunakan sticky notes.
- **Refleksi:** "Bagaimana caramu menunjukkan suasana 'ramai' atau 'tenang' dalam lukisanmu?"
- **Tindak Lanjut:** Guru memberikan apresiasi umum atas kerja keras peserta didik selama satu bab ini.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru bertanya tentang pengalaman peserta didik dalam menggambar dan pemahaman mereka tentang gambar 3D.
- **Kuis Singkat:** Kuis 3-5 soal tentang unsur-unsur dasar seni rupa untuk mengetahui pengetahuan awal.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti “Mengapa garis ini harus ditarik ke titik hilang?” atau “Skala berapa yang kamu gunakan?”
- **Diskusi Kelompok:** Saat merancang ide ilustrasi atau menganalisis contoh gambar.
- **Observasi:** Guru mengamati proses kerja peserta didik, mencatat tingkat kemandirian, ketelitian, dan kreativitas mereka menggunakan rubrik observasi.
- **Latihan Soal/LKPD:** Lembar kerja terstruktur untuk latihan menggambar bangun perspektif dan menggunakan grid.
- **Produk (Proses):**
 - **Sketsa Perspektif:** Penilaian pada penerapan kaidah perspektif yang benar pada gambar bangun sederhana.
 - **Gambar Hasil Grid:** Penilaian pada akurasi dan kerapian dalam menyalin gambar.
 - **Sketsa Ilustrasi:** Penilaian pada relevansi ide dengan topik yang dipilih.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Gambar Perspektif Dua Titik Hilang:** Peserta didik membuat satu karya gambar perspektif dua titik hilang dengan objek majemuk (misal: sebuah bangunan atau sudut ruangan) yang menunjukkan pemahaman tentang konsep ruang dan sudut pandang.
 - **Lukisan Suasana:** Peserta didik membuat satu karya lukisan suasana lingkungan sekolah yang menunjukkan kemampuan mengekspresikan 'rasa' melalui unsur-unsur visual.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Ilustrasi:** Peserta didik mempresentasikan karya ilustrasinya, menjelaskan konsep dan hubungannya dengan mata pelajaran yang dipilih.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual dan teoretis. (Soal Pilihan Ganda dan Esai)

Contoh Tes Tertulis :

Pilihan Ganda

1. Garis mendatar imajiner yang sejajar dengan mata pengamat dan menjadi tempat bertemunya semua titik hilang disebut...
 - a. Garis bantu
 - b. Garis proyeksi
 - c. Garis vertikal
 - d. Garis horizon
 - e. Garis diagonal
2. Saat kita menggambar sebuah kotak yang terlihat lurus dari depan, di mana salah satu sisinya sejajar dengan bidang gambar, kita menggunakan teknik perspektif...
 - a. Tiga titik hilang
 - b. Dua titik hilang
 - c. Satu titik hilang
 - d. Tanpa titik hilang
 - e. Perspektif atmosfer
3. Seorang seniman ingin memperbesar sketsa berukuran 10x15 cm menjadi lukisan di kanvas berukuran 40x60 cm. Teknik yang paling tepat untuk menjaga proporsi gambar adalah...
 - a. Teknik arsir
 - b. Teknik pointilis
 - c. Teknik grid (skala)
 - d. Teknik dussel
 - e. Teknik aquarel
4. Fungsi utama dari sebuah gambar ilustrasi dalam sebuah buku pelajaran adalah...
 - a. Menambah jumlah halaman buku
 - b. Menghias halaman agar tidak kosong
 - c. Memperjelas dan menerangkan teks materi
 - d. Menunjukkan keahlian penulis dalam menggambar
 - e. Sebagai hiburan semata

5. Untuk menggambarkan suasana pagi hari yang cerah dan ceria, seorang pelukis cenderung akan menggunakan warna-warna...
- a. Gelap dan suram
 - b. Monokromatik
 - c. Terang dan hangat
 - d. Dingin dan pucat
 - e. Netral

Esai

1. Jelaskan perbedaan mendasar antara menggambar dengan perspektif satu titik hilang dan dua titik hilang! Kapan masing-masing teknik tersebut sebaiknya digunakan?
2. Bayangkan kamu diminta untuk membuat sebuah lukisan dengan tema "Suasana Perpustakaan Saat Sepi". Jelaskan langkah-langkah yang akan kamu lakukan, mulai dari observasi hingga pemilihan warna, untuk dapat menyampaikan suasana tersebut secara efektif dalam karyamu!

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 RUPA
BAB 2 : MENDESAIN

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Abdul Hannan, S.Pd
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Kelas / Fase / Semester	: VIII / Ganjil
Alokasi Waktu	: 16 JP (8 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2026 / 2027

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah memiliki pemahaman dasar tentang unsur dan prinsip seni rupa dari bab sebelumnya. Mereka dapat mengenali berbagai bentuk visual di lingkungan sekitar seperti poster, kemasan produk, dan corak kain.
- **Minat** : Peserta didik tertarik pada desain grafis, produk-produk dengan kemasan unik, dan ekspresi budaya visual seperti motif batik atau tenun daerah.
- **Latar Belakang** : Peserta didik hidup di tengah paparan berbagai media desain (digital dan cetak) dan memiliki kepekaan awal terhadap pesan visual dan estetika produk. Latar belakang budaya yang beragam menjadi modal untuk mengeksplorasi ragam hias daerah.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Belajar melalui analisis contoh-contoh desain poster, ragam hias, dan *mock-up* produk yang menarik secara visual.
 - **Auditori**: Belajar melalui diskusi tentang fungsi desain, presentasi tentang makna filosofis ragam hias, dan umpan balik verbal.
 - **Kinestetik**: Belajar melalui praktik langsung merancang poster, menggambar ragam hias, serta memotong, melipat, dan merekatkan kertas untuk membuat *mock-up*.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami desain sebagai kegiatan kreatif untuk merencanakan sesuatu yang baru dan bermanfaat. Memahami fungsi poster sebagai media publikasi, makna ragam hias sebagai warisan budaya, dan fungsi *mock-up* sebagai prototipe.
 - **Prosedural**: Menerapkan langkah-langkah membuat desain poster yang efektif, mendesain hiasan dengan pola ragam hias daerah, dan membuat *mock-up* kemasan sederhana dari jaring-jaringnya.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Desain adalah bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern. Keterampilan ini relevan untuk komunikasi (poster), apresiasi budaya (ragam hias), dan kewirausahaan (desain kemasan), membuka wawasan karier di industri kreatif.

- **Tingkat Kesulitan:** Sedang menuju tinggi. Materi ini menuntut integrasi antara kreativitas, perencanaan, dan keterampilan teknis.
- **Struktur Materi:** Dimulai dari desain 2D untuk komunikasi massa (poster), dilanjutkan dengan aplikasi desain berbasis budaya (ragam hias), dan diakhiri dengan pengenalan desain produk 3D (*mock-up*).
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menghargai keragaman budaya (ragam hias) sebagai anugerah Tuhan.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis efektivitas pesan dalam sebuah poster dan fungsi sebuah desain kemasan.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan gagasan orisinal untuk desain poster, mengolah ragam hias, dan merancang tampilan *mock-up*.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja dalam kelompok untuk menganalisis desain dan memberikan masukan yang membangun.
 - **Kemandirian:** Merancang dan menyelesaikan proyek desain secara mandiri sesuai dengan instruksi.
 - **Kepedulian:** Membuat desain poster dengan tema sosial atau lingkungan sebagai bentuk kepedulian.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Mengapresiasi dan melestarikan ragam hias daerah sebagai bagian dari kekayaan budaya bangsa yang merupakan anugerah Tuhan.
- **Kewargaan:** Menggunakan desain poster untuk menyampaikan pesan-pesan positif yang membangun kesadaran sosial dan cinta tanah air.
- **Penalaran Kritis:** Mampu menganalisis unsur-unsur visual dan teks dalam sebuah desain untuk menilai efektivitasnya dalam menyampaikan pesan.
- **Kreativitas:** Mampu menghasilkan karya desain yang baru, fungsional, dan estetik dengan menggabungkan berbagai elemen visual.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama dalam tim untuk menganalisis dan merancang sebuah proyek desain, serta menghargai kontribusi setiap anggota.
- **Kemandirian:** Mampu mengelola proses desain dari tahap ide, sketsa, hingga produk akhir secara mandiri dan bertanggung jawab.
- **Kesehatan:** Memperhatikan aspek ergonomi dan keamanan saat menggunakan alat-alat desain seperti *cutter* dan gunting.
- **Komunikasi:** Mampu mempresentasikan ide desain secara visual dan verbal sehingga mudah dipahami oleh 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 rupa.
- **Merefleksikan (*Reflecting*)**
Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas; membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya seni rupa menggunakan kosa kata seni rupa 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 rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang telah dipelajari.
- **Berdampak (*Impacting*)**
Menghasilkan karya seni rupa untuk merespon pengalaman sehari-hari dan mengekspresikan perasaan atau minat.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Bahasa Indonesia:** Merancang kalimat yang singkat, persuasif, dan efektif untuk teks pada poster.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):** Mempelajari asal-usul dan makna filosofis dari berbagai ragam hias daerah di Indonesia.
- **Prakarya (Kewirausahaan):** Memahami pentingnya desain kemasan (*mock-up*) dalam branding dan pemasaran sebuah produk.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu menjelaskan pengertian, ciri-ciri, dan fungsi poster sebagai media publikasi. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu menganalisis unsur dan prinsip dalam desain poster serta merancang ide untuk posternya. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu membuat sebuah desain poster bertema promosi pariwisata daerah. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu mengidentifikasi dan memahami ragam hias daerah sebagai kekayaan budaya. (2 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu membuat bidang beraturan dan mendesain pola menggunakan ragam hias daerah. (2 JP)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu menyelesaikan desain hiasan dinding menggunakan pola ragam hias daerah dengan medium pilihan. (2 JP)
- **Pertemuan 7:** Peserta didik mampu mendefinisikan pengertian dan fungsi *mock-up* serta meniru jaring-jaring dari sebuah kemasan. (2 JP)

- **Pertemuan 8:** Peserta didik mampu mereplikasi dan merakit sebuah *mock-up* kemasan sederhana dengan desain baru. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Membuat poster untuk acara pentas seni sekolah. Mendesain sampul buku catatan dengan ragam hias batik khas Tulungagung. Membuat *mock-up* kemasan untuk produk oleh-oleh khas daerah, seperti kripik tempe atau jenang.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning, Inquiry-Based Learning.*
- **Pendekatan:** Deep Learning (*Mindful, Meaningful, Joyful Learning*)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik mengamati dengan teliti detail-detail pada poster profesional, corak ragam hias, dan lipatan pada kemasan produk.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik membuat desain yang relevan dengan konteks mereka, seperti poster acara sekolah atau menggunakan ragam hias dari daerah asal mereka, sehingga karya memiliki makna personal dan kultural.
 - **Joyful Learning:** Proses belajar menjadi menyenangkan melalui kebebasan berekspresi dalam desain, kegiatan praktik membuat *mock-up* yang interaktif, dan pameran karya.
- **Metode Pembelajaran:** Analisis Karya, Demonstrasi, Latihan, Proyek Kelompok/Individu, Presentasi.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan beragam contoh poster (niaga, pendidikan, layanan masyarakat), berbagai motif ragam hias (dari yang sederhana hingga kompleks), dan contoh kemasan produk yang berbeda-beda.
 - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat memilih untuk bekerja secara individu atau berpasangan dalam proyek desain. Guru memberikan bimbingan sesuai kebutuhan.
 - **Diferensiasi Produk:** Tema poster, pilihan ragam hias, dan produk untuk *mock-up* dapat disesuaikan dengan minat peserta didik.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Bekerja sama dengan OSIS untuk membuat desain poster acara sekolah yang sesungguhnya.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengunjungi perajin batik atau sentra oleh-oleh lokal untuk mengamati ragam hias dan desain kemasan secara langsung (jika memungkinkan).
- **Mitra Digital:** Menggunakan aplikasi desain sederhana seperti Canva untuk eksplorasi digital.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Meja besar untuk kerja kelompok dan kegiatan memotong serta merakit *mock-up*.
 - "Dinding Inspirasi" untuk menempelkan contoh-contoh desain yang ditemukan peserta didik.

- **Ruang Virtual:**
 - Membuat papan inspirasi (*mood board*) digital menggunakan Pinterest untuk proyek desain.
- **Budaya Belajar:**
 - Mendorong budaya "kritik membangun" di mana peserta didik belajar memberi dan menerima masukan untuk perbaikan desain.
 - Menghargai proses dan eksperimen, bukan hanya hasil akhir yang sempurna.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mencari referensi desain poster di Behance, menelusuri arsip digital ragam hias nusantara di situs museum atau kebudayaan.
- **Forum Diskusi Daring:** Berbagi tautan inspirasi dan sketsa awal di grup kelas.
- **Penilaian Daring:** Penilaian sejawat (*peer assessment*) menggunakan Google Forms.
- **Media Presentasi Digital:** Mempresentasikan hasil analisis atau rancangan desain menggunakan Google Slides.
- **Media Publikasi Digital:** Mempublikasikan karya desain poster terbaik di media sosial sekolah.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Pengenalan Desain Poster

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru menunjukkan berbagai gambar (poster film, iklan layanan masyarakat, promosi makanan) dan bertanya, "Apa tujuan utama gambar-gambar ini dibuat? Pesan apa yang ingin disampaikan?"
- **Motivasi:** Guru menjelaskan bahwa poster adalah alat komunikasi visual yang sangat kuat dan ada di mana-mana.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Penjelasan Konsep (Mindful):** Guru menjelaskan pengertian poster, ciri-cirinya (kalimat singkat, gambar mencolok, persuasif), dan fungsinya sebagai media publikasi.
- **Analisis Karya:** Peserta didik dibagi dalam kelompok untuk menganalisis beberapa contoh poster yang disediakan guru. Mereka diminta mengidentifikasi pesan, target audiens, dan elemen visual yang digunakan.
- **Diskusi Kelompok:** Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisisnya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Guru menyediakan poster dengan tingkat kerumitan pesan dan visual yang berbeda-beda untuk dianalisis.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** "Menurut kalian, apa yang membuat sebuah poster berhasil menarik perhatian?"
- **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan ciri-ciri poster yang efektif.
- **Tindak Lanjut:** Tugas untuk mencari dan membawa satu contoh poster yang mereka

sukai dari lingkungan sekitar atau internet.

- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Perancangan Ide Poster

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Review:** Peserta didik menunjukkan contoh poster yang mereka temukan dan menjelaskan mengapa mereka menyukainya.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan untuk merancang ide dan sketsa poster.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Penentuan Tema (Meaningful):** Guru mengumumkan tema proyek: "Promosi Pariwisata Daerah". Peserta didik diminta untuk memilih satu lokasi wisata di daerah mereka yang ingin dipromosikan.
- **Brainstorming:** Peserta didik melakukan curah pendapat untuk menemukan keunikan dari lokasi wisata yang dipilih dan pesan utama yang ingin disampaikan.
- **Perancangan Visual & Teks:** Peserta didik mulai membuat beberapa sketsa kasar (*thumbnail sketches*) untuk tata letak gambar dan merancang slogan (kalimat persuasif) untuk poster mereka.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru membantu peserta didik yang kesulitan menemukan ide dengan memberikan pertanyaan pemantik. Peserta didik yang lebih cepat bisa membuat lebih banyak alternatif sketsa.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Apa kesulitan dalam mengubah ide menjadi sebuah sketsa visual?"
- **Tindak Lanjut:** Peserta didik diminta memilih satu sketsa terbaik untuk dikembangkan pada pertemuan berikutnya dan menyiapkan alat gambar berwarna.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Membuat Desain Poster

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Persiapan:** Peserta didik menyiapkan sketsa pilihan dan alat gambarnya.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan untuk menyelesaikan desain poster.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Praktik Mendesain (Joyful, Mindful):** Peserta didik memindahkan sketsa terbaiknya ke kertas gambar bersih. Mereka mulai menggambar dan mewarnai desain posternya, serta menuliskan teks/slogan dengan rapi.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Peserta didik bebas menggunakan medium warna yang mereka kuasai (pensil warna, spidol, cat air). Gaya gambar bisa realis, kartun, atau dekoratif.

- **Proses:** Guru berkeliling memberikan masukan tentang komposisi, pemilihan warna, dan keterbacaan huruf.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Gallery Walk:** Karya poster yang sudah jadi dipajang di dinding. Peserta didik berkeliling untuk saling mengapresiasi karya teman.
- **Refleksi:** "Apakah poster kalian sudah berhasil menyampaikan pesan tentang keindahan tempat wisata yang dipilih?"
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Apresiasi Ragam Hias Daerah

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru menunjukkan berbagai benda dengan ragam hias (kain batik, ukiran, tenun) dan bertanya, "Apa yang membuat benda-benda ini indah dan khas Indonesia?"
- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan bahwa ragam hias (ornamen) adalah kekayaan budaya yang bersifat tradisional dan memiliki makna.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Eksplorasi (Mindful):** Guru menampilkan berbagai contoh ragam hias dari beberapa daerah di Nusantara (misal: Mega Mendung dari Cirebon, Parang dari Jawa, Poleng dari Bali).
- **Identifikasi:** Peserta didik diajak mengidentifikasi motif-motif yang ada (flora, fauna, geometris).
- **Diskusi:** Diskusi tentang kekhasan ragam hias dari daerah asal peserta didik (jika ada yang tahu).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Guru bisa fokus pada ragam hias dari provinsi Jawa Timur untuk membuatnya lebih kontekstual.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** "Mengapa kita perlu mengenal dan melestarikan ragam hias daerah?"
- **Rangkuman:** Menyimpulkan bahwa ragam hias adalah identitas budaya bangsa.
- **Tindak Lanjut:** Tugas untuk mencari satu contoh gambar ragam hias dari daerahnya masing-masing.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Mendesain dengan Pola Ragam Hias

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Review:** Peserta didik menunjukkan contoh ragam hias yang mereka temukan.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan untuk membuat desain menggunakan ragam hias.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Demonstrasi:** Guru mendemonstrasikan cara membuat bidang beraturan (lingkaran, segi enam) sebagai dasar desain.
- **Praktik Terbimbing:** Peserta didik berlatih membuat bidang beraturan di kertas gambar.
- **Praktik Mendesain (Joyful):** Peserta didik memilih satu motif ragam hias (boleh dari contoh guru atau yang mereka temukan) dan mulai menggambar/mengisi bidang beraturan tersebut dengan pola ragam hias.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik dapat menyederhanakan motif ragam hias yang rumit atau mengkombinasikan beberapa motif sederhana.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Apa tantangan dalam menggambar pola yang berulang dan simetris?"
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik menyiapkan alat warna untuk menyelesaikan desainnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Finalisasi Desain Ragam Hias

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Persiapan:** Peserta didik menyiapkan desain pola ragam hias dan alat warnanya.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan untuk menyelesaikan karya desain ragam hias.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Praktik Mewarnai (Mindful):** Peserta didik mewarnai desain ragam hias mereka. Guru mendorong penggunaan warna-warna yang harmonis atau warna khas dari daerah asal motif tersebut.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Peserta didik bebas memilih medium warna dan teknik pewarnaan yang mereka sukai.
 - **Proses:** Guru memberikan masukan tentang kombinasi warna dan kerapian.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Pameran Karya:** Karya yang sudah selesai dipajang.
- **Apresiasi:** Peserta didik saling memberikan apresiasi terhadap karya temannya.
- **Refleksi:** "Apa makna baru yang kamu dapatkan tentang budaya daerah setelah menyelesaikan karya ini?"
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Pengenalan Mock-up dan Jaring-jaring

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru membawa beberapa kemasan produk (kotak pasta

gigi, kotak teh celup) dan bertanya, "Sebelum diproduksi massal, bagaimana perusahaan memastikan desain dan bentuk kemasan ini sudah pas?"

- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan *mock-up* sebagai model/prototipe skala utuh dari sebuah desain, terutama kemasan.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Observasi & Hipotesis (Mindful):** Peserta didik diminta mengamati kemasan yang mereka bawa. Guru bertanya, "Jika kotak ini kita buka dan ratakan, akan menjadi bentuk seperti apa?"
- **Praktik Membongkar:** Peserta didik dengan hati-hati membuka lipatan dan rekatkan pada kemasan mereka untuk melihat bentuk jaring-jaringnya.
- **Praktik Menggambar Jaring:** Peserta didik menjiplak atau menggambar ulang bentuk jaring-jaring tersebut di kertas gambar, lengkap dengan ukurannya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Peserta didik bekerja dengan kemasan yang mereka bawa, sehingga tingkat kerumitan jaring-jaringnya bervariasi.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** "Bagian mana dari jaring-jaring yang berfungsi sebagai tutup, alas, dan bagian untuk merekatkan?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa setiap benda 3D (kotak) berasal dari pola 2D (jaring-jaring).
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik membawa kertas karton tipis dan alat (gunting, lem) untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Membuat Mock-up Kemasan

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Review:** Guru menanyakan kembali fungsi dari jaring-jaring kemasan.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan untuk membuat *mock-up* kemasan dengan desain baru.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Duplikasi Jaring:** Peserta didik menggambar ulang jaring-jaring mereka di atas kertas karton.
- **Perancangan Desain Baru (Joyful Learning):** Sebelum digunting, peserta didik merancang desain visual baru pada jaring-jaring tersebut. Mereka bisa membuat merek dan produk fiksi.
- **Merakit Mock-up (Meaningful Learning):** Peserta didik menggunting, melipat sesuai garis, dan merekatkan jaring-jaring tersebut hingga menjadi sebuah *mock-up* kemasan produk 3D.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Desain visual pada kemasan sepenuhnya diserahkan pada kreativitas peserta didik.

- **Proses:** Guru membantu peserta didik dalam teknik menggunting dan merekatkan agar hasilnya rapi.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Pameran Produk:** "Produk-produk" fiksi hasil karya peserta didik dipamerkan di atas meja.
- **Refleksi:** "Apa hal terpenting yang harus diperhatikan saat merancang sebuah kemasan produk?"
- **Apresiasi:** Guru memberikan apresiasi atas kreativitas dan ketekunan peserta didik dalam menyelesaikan bab ini.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, bertanya kepada peserta didik poster seperti apa yang menarik perhatian mereka, atau kemasan produk apa yang mereka sukai dan mengapa.
- **Kuis Singkat:** Meminta peserta didik menyebutkan nama motif batik atau kain tradisional yang mereka ketahui.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi, seperti “Mengapa pemilihan jenis huruf penting dalam poster?” atau “Fungsi bagian lipatan kecil pada jaring-jaring ini untuk apa?”
- **Diskusi Kelompok:** Menilai keaktifan saat menganalisis poster dan merancang ide.
- **Observasi:** Mengamati keterampilan peserta didik dalam menggunakan alat (penggaris, gunting, *cutter*) dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas.
- **Produk (Proses):**
 - **Sketsa Poster:** Penilaian pada ide/gagasan dan komposisi awal.
 - **Pola Ragam Hias:** Penilaian pada kerapian dan pemahaman pola.
 - **Gambar Jaring-jaring:** Penilaian pada akurasi pengukuran dan gambar.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Desain Poster:** Hasil akhir desain poster promosi pariwisata daerah.
 - **Mock-up Kemasan:** Hasil akhir *mock-up* kemasan produk 3D yang sudah dirakit.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Desain Ragam Hias:** Peserta didik menjelaskan makna motif yang dipilih dan alasan penempatan komposisinya.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konsep desain. (Soal Pilihan Ganda dan Esai)

Contoh Tes Tertulis :

Pilihan Ganda

1. Sebuah karya seni rupa dua dimensi yang memadukan unsur gambar dan tulisan dengan tujuan menyampaikan pesan atau informasi kepada publik disebut...
 - a. Lukisan
 - b. Sketsa
 - c. Poster
 - d. Mozaik

- e. Patung
- 2. Berikut ini yang BUKAN merupakan ciri-ciri poster yang baik adalah...
 - a. Menggunakan kalimat yang singkat dan persuasif
 - b. Gambar dibuat mencolok dan menarik perhatian
 - c. Menggunakan tulisan yang sangat banyak dan mendetail
 - d. Mudah dipahami dalam waktu singkat
 - e. Ditempatkan di lokasi yang strategis
- 3. Ornamen atau pola hias yang dibuat secara berulang dan turun-temurun sebagai bagian dari budaya suatu daerah disebut...
 - a. Ragam hias
 - b. Logo
 - c. Ilustrasi
 - d. Perspektif
 - e. Komposisi
- 4. Model skala utuh dari sebuah rancangan produk, yang biasanya dibuat untuk melihat tampilan fisik sebelum diproduksi massal, disebut...
 - a. Sketsa
 - b. Mock-up
 - c. Maket
 - d. Diorama
 - e. Brosur
- 5. Pola dua dimensi yang jika dilipat dan direkatkan akan membentuk sebuah bangun ruang tiga dimensi seperti kotak kemasan adalah...
 - a. Denah
 - b. Peta
 - c. Jaring-jaring
 - d. Isometri
 - e. Diagram

Esai

1. Jelaskan tiga prinsip utama yang harus dipertimbangkan saat mendesain sebuah poster agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan efektif oleh audiens!
2. Mengapa penting bagi seorang desainer untuk membuat *mock-up* sebelum sebuah kemasan produk diproduksi dalam jumlah besar? Jelaskan setidaknya dua alasan!

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 Rupa
Kelas / Semester	: VIII (Delapan) / II (Genap)

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
BAB 3 : APRESIASI

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Abdul Hannan, S.Pd
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Kelas / Semester	: VIII / Genap
Alokasi Waktu	: 16 JP (8 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2026 / 2027

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah memiliki pengalaman menciptakan karya gambar (Bab 1) dan desain (Bab 2). Mereka memiliki dasar untuk menilai sebuah karya dari aspek teknis dan visual, namun perlu pendalaman dalam aspek pemaknaan dan konteks.
- **Minat** : Peserta didik memiliki minat untuk melihat dan memberikan komentar terhadap karya visual, baik karya teman maupun karya yang mereka temui di media.
- **Latar Belakang** : Peserta didik hidup di era digital di mana mereka terpapar ribuan karya visual setiap hari. Mereka memiliki kebiasaan untuk "menyukai" atau "tidak menyukai" sebuah karya secara instan, namun perlu dibimbing untuk dapat mengartikulasikan penilaiannya secara lebih mendalam dan objektif.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Belajar dengan mengamati dan menganalisis secara langsung berbagai contoh karya seni, baik ragam hias maupun lukisan seniman ternama.
 - **Auditori**: Belajar melalui diskusi kelompok, debat ringan tentang makna sebuah karya, dan mendengarkan presentasi analisis dari kelompok lain.
 - **Kinestetik**: Belajar melalui kegiatan pameran kelas (*gallery walk*), menuliskan umpan balik pada *sticky notes*, dan menyusun laporan atau presentasi.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami apresiasi sebagai kegiatan mengartikan, menilai, dan menghargai karya seni. Memahami konteks sejarah dan budaya dalam sebuah karya seni rupa. Memahami pentingnya refleksi untuk pengembangan diri.
 - **Prosedural**: Menerapkan langkah-langkah dalam mengapresiasi karya (pengamatan, penilaian, kritik), membandingkan dua karya secara sistematis, dan melakukan refleksi karya secara terstruktur.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Kemampuan apresiasi dan berpikir kritis sangat penting untuk menjadi konsumen media visual yang cerdas. Keterampilan ini melatih empati, toleransi terhadap perbedaan pandangan, dan kemampuan memberikan umpan balik yang konstruktif dalam berbagai aspek kehidupan.

- **Tingkat Kesulitan:** Tinggi. Materi ini menuntut kemampuan analisis, berpikir abstrak, empati, dan kemampuan komunikasi yang baik.
- **Struktur Materi:** Dimulai dari apresiasi terhadap warisan budaya kolektif (ragam hias), dilanjutkan dengan apresiasi karya individual seniman, dan diakhiri dengan kemampuan mengapresiasi dan merefleksikan karya sendiri dan teman.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menumbuhkan rasa syukur atas kekayaan budaya bangsa dan menghargai ekspresi kreatif orang lain sebagai sesama ciptaan Tuhan.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis, mengevaluasi, dan membandingkan karya seni rupa berdasarkan data visual dan konteksnya.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan laporan atau presentasi apresiasi yang kreatif dan informatif.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam kelompok untuk menganalisis karya dan menyusun laporan, serta menghargai pendapat yang berbeda.
 - **Kemandirian:** Melakukan refleksi diri secara mandiri untuk menemukan kelebihan dan kekurangan dalam proses berkarya.
 - **Kepedulian:** Menumbuhkan empati (*empathizing*) terhadap seniman dan proses kreatif di balik sebuah karya.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menunjukkan akhlak mulia dengan menghargai perbedaan ekspresi artistik dan memberikan umpan balik yang santun.
- **Kewargaan:** Membangun rasa cinta tanah air melalui apresiasi terhadap ragam hias dan karya seniman-seniman Indonesia.
- **Penalaran Kritis:** Mampu memberikan penilaian terhadap sebuah karya seni secara objektif, menggunakan argumen yang didasarkan pada elemen visual dan prinsip desain.
- **Kreativitas:** Mampu menghubungkan berbagai gagasan dan konteks untuk menghasilkan pemaknaan yang mendalam terhadap sebuah karya seni.
- **Kolaborasi:** Mampu bekerja sama dalam kelompok untuk melakukan analisis karya, menyatukan berbagai sudut pandang, dan mempresentasikannya.
- **Kemandirian:** Mampu melakukan penilaian diri (*self-assessment*) dan refleksi terhadap proses belajar dan hasil karya pribadi.
- **Kesehatan:** Menjaga kesehatan mental dengan belajar mengelola emosi saat menerima kritik dan menghargai proses sebagai bagian dari pembelajaran.
- **Komunikasi:** Mampu menyampaikan hasil analisis, kritik, dan apresiasi karya seni secara lisan maupun tulisan dengan runtut dan menggunakan kosa kata yang tepat.

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 rupa.
- **Merefleksikan (*Reflecting*)**
Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas; membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya seni rupa menggunakan kosa kata seni rupa 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 rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang telah dipelajari.
- **Berdampak (*Impacting*)**
Menghasilkan karya seni rupa untuk merespon pengalaman sehari-hari dan mengekspresikan perasaan atau minat.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Sejarah:** Mempelajari konteks zaman saat sebuah karya seni rupa modern Indonesia diciptakan.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)/Antropologi:** Memahami nilai-nilai budaya dan filosofi yang terkandung dalam ragam hias tradisional Nusantara.
- **Bahasa Indonesia:** Melatih kemampuan menulis laporan analisis dan presentasi lisan yang terstruktur dan argumentatif.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu memahami sejarah dan fungsi ragam hias tradisional Nusantara sebagai warisan budaya. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai motif ragam hias Nusantara (geometris, flora, fauna, manusia). (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi ragam hias dalam bentuk laporan kelompok sederhana. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu memahami pembabagan sejarah seni rupa modern Indonesia dan menyebutkan tokoh-tokoh utamanya. (2 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu menganalisis proses penciptaan dan membandingkan unsur visual pada dua karya seniman Indonesia. (2 JP)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu mempresentasikan hasil perbandingan karya dua seniman Indonesia secara kelompok. (2 JP)
- **Pertemuan 7:** Peserta didik mampu memahami konsep refleksi dan mempersiapkan pameran kelas untuk apresiasi karya. (2 JP)

- **Pertemuan 8:** Peserta didik mampu melakukan apresiasi terhadap karya teman dan merefleksikan efektivitas pesan dalam karya sendiri. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Mengapresiasi motif batik khas Tulungagung yang ada di lingkungan sekitar. Membandingkan lukisan "Ibuku" karya Affandi dan Barli Sasmitawinata. Melakukan refleksi terhadap karya poster (dari Bab 2) yang telah dibuat oleh masing-masing peserta didik.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Inquiry-Based Learning, Collaborative Learning, Project-Based Learning.*
- **Pendekatan:** Deep Learning (*Mindful, Meaningful, Joyful Learning*)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk mengamati sebuah karya seni secara mendalam, memperhatikan setiap detail, goresan, warna, dan komposisi untuk menangkap esensi karya.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan sebuah karya dengan konteks sejarah, biografi seniman, dan nilai budaya, sehingga apresiasi tidak hanya sebatas "suka" atau "tidak suka" tetapi menjadi pemahaman yang mendalam.
 - **Joyful Learning:** Suasana belajar dibuat menyenangkan melalui kegiatan pameran kelas, diskusi yang interaktif, dan kebebasan memilih karya yang ingin dianalisis.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi Kelompok, Studi Kasus, Presentasi, Pameran (*Gallery Walk*), Penugasan Proyek.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan berbagai pilihan karya untuk diapresiasi, mulai dari ragam hias hingga lukisan dengan gaya yang berbeda.
 - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat memilih untuk melakukan analisis secara individu atau kelompok. Guru menyediakan panduan pertanyaan apresiasi untuk membantu peserta didik yang kesulitan.
 - **Diferensiasi Produk:** Hasil apresiasi dapat disajikan dalam bentuk laporan tertulis, presentasi digital (slide), atau bahkan video pendek.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan guru Sejarah dan Bahasa Indonesia untuk proyek analisis karya seni.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengadakan kunjungan virtual ke museum atau galeri seni nasional (jika memungkinkan).
- **Mitra Digital:** Menggunakan platform Google Arts & Culture untuk eksplorasi karya seni dari seluruh dunia.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Menata ruang kelas seperti galeri mini saat kegiatan pameran karya.

- Menyediakan "Pojok Apresiasi" dengan buku-buku seni rupa dan contoh karya.
- **Ruang Virtual:**
 - Membuat forum diskusi daring untuk membahas sebuah karya seni pilihan setiap minggunya.
- **Budaya Belajar:**
 - Membangun budaya menghargai pendapat yang berbeda. Menekankan bahwa interpretasi seni bersifat subjektif namun harus didukung oleh argumen yang logis.
 - Menciptakan lingkungan yang aman untuk memberikan dan menerima kritik.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mengakses biografi seniman dan koleksi karya dari situs Galeri Nasional Indonesia, Museum Basoeki Abdullah, atau arsip IVAA.
- **Forum Diskusi Daring:** Menggunakan Padlet atau Jamboard untuk kegiatan curah pendapat dan apresiasi karya secara kolaboratif.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms untuk angket refleksi diri dan penilaian sejawat.
- **Media Presentasi Digital:** Peserta didik menggunakan Canva atau Google Slides untuk menyajikan laporan analisis perbandingan karya.
- **Media Publikasi Digital:** Membuat postingan di media sosial sekolah yang menampilkan sebuah karya seni beserta hasil apresiasi singkat dari peserta didik.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Sejarah dan Fungsi Ragam Hias Nusantara

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru bertanya, "Jika kalian melihat pola batik, apa yang terlintas di pikiran kalian? Hanya sekadar gambar, atau ada hal lain?"
- **Motivasi:** Guru menjelaskan bahwa di balik setiap corak tradisional, tersimpan sejarah, filosofi, dan identitas sebuah bangsa.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Cerita Sejarah (Mindful):** Guru menceritakan secara singkat sejarah ragam hias di Indonesia, mulai dari zaman prasejarah hingga pengaruh budaya Dong Son, Hindu-Buddha, dan Islam.
- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan fungsi ragam hias, tidak hanya sebagai hiasan (estetis) tetapi juga sebagai simbol, penanda status sosial, dan ritual.
- **Studi Kasus:** Guru menampilkan satu contoh ragam hias (misal: motif Tumpal) dan menjelaskan makna filosofisnya (sebagai penolak bala).
- **Diskusi:** Peserta didik berdiskusi tentang fungsi ragam hias yang mereka temui sehari-hari (di pakaian, perabotan, arsitektur).

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** "Apa pemahaman baru yang kalian dapatkan tentang kain batik atau ukiran

yang sering kalian lihat?"

- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa ragam hias adalah karya seni fungsional yang sarat makna.
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik untuk mengamati benda-benda di rumah dan menemukan jika ada ragam hias tradisional.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Identifikasi Motif Ragam Hias Nusantara

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Review:** Peserta didik berbagi temuan ragam hias di rumah mereka.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan untuk mengidentifikasi jenis-jenis motif ragam hias.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Eksplorasi Visual (Mindful):** Guru menampilkan puluhan gambar ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia.
- **Pengelompokan (Joyful):** Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok diberi set gambar ragam hias dan diminta untuk mengelompokkannya berdasarkan kemiripan bentuk.
- **Penjelasan Kategori:** Setelah peserta didik selesai, guru menjelaskan 4 kategori utama motif: Geometris (pilin, swastika, tumpal), Flora (tumbuhan), Fauna (binatang), dan Figuratif (manusia).
- **Praktik Identifikasi:** Kelompok kembali mengklasifikasikan gambar-gambar yang mereka pegang ke dalam 4 kategori tersebut dan menempelkannya di papan/karton.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Kelompok yang lebih cepat dapat mencoba mencari contoh lain dari internet atau buku sumber.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Presentasi Kelompok:** Setiap kelompok secara singkat menunjukkan hasil pengelompokannya.
- **Refleksi:** "Motif mana yang paling sering kalian temukan? Motif mana yang paling unik menurut kalian?"
- **Tindak Lanjut:** Menginformasikan pertemuan berikutnya akan membuat laporan dari hasil identifikasi.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Laporan Apresiasi Ragam Hias

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Persiapan:** Peserta didik berkumpul dengan kelompoknya.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan untuk menyusun laporan sederhana hasil identifikasi ragam hias.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Penjelasan Tugas:** Guru menjelaskan format laporan: Pilih 3-5 motif dari kategori yang berbeda, gambar ulang motifnya, tulis nama motif, asal daerah, dan makna singkatnya (jika ditemukan).
- **Kerja Kelompok (Meaningful):** Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menyusun laporan. Mereka bisa menggunakan buku sumber atau gawai untuk mencari informasi tambahan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Laporan bisa dibuat di kertas HVS, karton manila, atau dalam bentuk slide digital sederhana.
 - **Proses:** Guru membimbing kelompok dalam mencari informasi dan menyusun laporan.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Pengumpulan Laporan:** Laporan yang sudah selesai dikumpulkan.
- **Refleksi:** "Informasi menarik apa yang kalian temukan saat membuat laporan?"
- **Apresiasi:** Guru memberikan apresiasi atas kerja sama setiap kelompok.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Sejarah Seni Rupa Modern Indonesia

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi:** Guru menampilkan lukisan Raden Saleh ("Penangkapan Pangeran Diponegoro") dan bertanya, "Apakah lukisan seperti ini termasuk ragam hias tradisional?"
- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan perbedaan antara seni rupa tradisional (komunal, terikat aturan) dengan seni rupa modern (individual, bebas berekspresi).
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Pemaparan Sejarah (Meaningful):** Guru menjelaskan pembabagan sejarah seni rupa modern Indonesia secara singkat dan menarik, fokus pada beberapa periode kunci:
 - Masa Perintisan (Raden Saleh)
 - Masa Indonesia Jelita/Mooi Indie (Basuki Abdullah)
 - Masa Cita Nasional/PERSAGI (S. Sudjojono)
- **Pengenalan Tokoh:** Guru memperkenalkan 3 tokoh sentral tersebut beserta ciri khas karya mereka (Romantisme Raden Saleh, Realisme-Naturalisme Basuki Abdullah, dan Realisme-Ekspresif S. Sudjojono).
- **Diskusi:** "Menurut kalian, mengapa gaya melukis para seniman itu berbeda-beda?" Guru mengarahkan diskusi pada pengaruh zaman, pendidikan, dan kepribadian seniman.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** "Dari ketiga tokoh tadi, gaya siapa yang paling kalian sukai? Mengapa?"
- **Rangkuman:** Menyimpulkan bahwa seni rupa modern Indonesia berkembang seiring dengan perjuangan dan perkembangan bangsa.

- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik mencari satu judul lukisan dari Affandi dan satu dari Basuki Abdullah.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Membandingkan Karya Seniman

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Review:** Peserta didik menyebutkan judul lukisan Affandi dan Basuki Abdullah yang mereka temukan.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan untuk menganalisis dan membandingkan dua karya.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Studi Kasus (Mindful Learning):** Guru menampilkan berdampingan dua lukisan dengan tema serupa, misalnya potret "Ibuku" karya Affandi dan potret karya Basuki Abdullah.
- **Panduan Analisis:** Guru memberikan lembar kerja atau panduan pertanyaan untuk membandingkan kedua karya dari aspek:
 - **Unsur Rupa:** Bagaimana penggunaan garis, warna, dan tekstur pada kedua lukisan?
 - **Prinsip Desain:** Bagaimana komposisi dan penekanan (fokus) pada keduanya?
 - **Teknik:** Teknik apa yang terlihat (goresan kuas, plototan cat)?
 - **Ekspresi/Rasa:** Perasaan apa yang muncul saat melihat masing-masing lukisan?
- **Kerja Kelompok:** Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan analisis.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Guru bisa menyiapkan pasangan karya lain sebagai alternatif bagi kelompok yang ingin tantangan berbeda.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Diskusi Kelas:** Beberapa kelompok berbagi temuan analisisnya.
- **Refleksi:** "Apa yang membuat kedua lukisan itu sangat berbeda meskipun temanya mungkin sama?"
- **Tindak Lanjut:** Kelompok diminta merapikan hasil analisisnya untuk dipresentasikan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Presentasi Perbandingan Karya

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Persiapan:** Setiap kelompok menyiapkan bahan presentasi. Guru mengingatkan aturan presentasi (singkat, jelas) dan audiens (menyimak, bertanya).
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan untuk mempresentasikan hasil analisis.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Presentasi Kelompok (Joyful):** Secara bergantian, setiap kelompok mempresentasikan hasil perbandingan karya mereka di depan kelas.
- **Tanya Jawab:** Setelah setiap presentasi, dibuka sesi tanya jawab singkat.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Presentasi bisa dilakukan secara lisan dengan menunjukkan gambar, atau menggunakan slide digital sederhana.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Apresiasi dan Umpan Balik:** Guru memberikan apresiasi dan umpan balik umum terhadap semua presentasi, menyoroti analisis-analisis yang menarik.
- **Refleksi:** "Keterampilan baru apa yang kalian dapatkan dari kegiatan menganalisis dan presentasi ini?"
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Konsep Refleksi dan Persiapan Pameran Kelas

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru bertanya, "Setelah membuat karya, apakah kalian biasanya langsung menyimpannya, atau kalian melihatnya kembali? Apa yang kalian pikirkan saat melihat kembali karya kalian?"
- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan refleksi sebagai kegiatan "bercermin" untuk melihat kembali proses dan hasil karya, tujuannya untuk belajar dan berkembang.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan rencana kegiatan pameran kelas.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Pembentukan Panitia:** Guru bersama peserta didik membentuk panitia kecil untuk pameran kelas (penanggung jawab penataan, dokumentasi, dll).
- **Pemilihan Karya:** Setiap peserta didik diminta memilih SATU karya terbaik mereka dari Bab 1 atau Bab 2 yang akan dipamerkan.
- **Persiapan Pameran:** Panitia dan seluruh kelas bekerja sama menata ruangan, menempel karya di dinding, dan memberikan label (judul karya, nama seniman).
- **Pembuatan Angket:** Guru membagikan contoh format angket/kuisisioner apresiasi yang akan digunakan untuk menilai karya teman.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** "Apa pentingnya sebuah pameran bagi seorang seniman?"
- **Briefing:** Guru menjelaskan teknis pelaksanaan apresiasi silang untuk pertemuan berikutnya.
- **Tindak Lanjut:** Memastikan semua karya sudah siap dipajang.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Pameran Kelas dan Refleksi Karya

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Pembukaan Pameran:** Guru secara resmi membuka "Pameran Apresiasi Kelas VIII" dan menjelaskan aturan mainnya.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Apresiasi Silang (Gallery Walk - Joyful, Mindful):** Setiap peserta didik berkeliling pameran. Mereka diwajibkan memilih satu karya teman (bukan karya sendiri) untuk diapresiasi secara mendalam menggunakan angket yang telah disiapkan.
- **Pengisian Angket:** Peserta didik mengisi angket apresiasi dengan serius dan objektif.
- **Refleksi Diri:** Setelah selesai mengapresiasi karya teman, peserta didik mengambil angket/umpan balik yang diberikan teman-teman untuk karyanya sendiri. Mereka membaca masukan tersebut dan menuliskan refleksi pribadi di balik kertas karyanya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang lebih cepat selesai bisa memberikan apresiasi singkat (misal, dengan *sticky notes*) pada lebih dari satu karya.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Diskusi dan Berbagi:** Beberapa peserta didik secara sukarela berbagi tentang masukan yang mereka terima dan apa yang mereka pelajari dari proses refleksi tersebut.
- **Apresiasi Umum:** Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik atas partisipasi, karya, dan keberanian mereka dalam memberi dan menerima umpan balik.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, bertanya "Menurut kalian, apa yang membuat sebuah lukisan itu bagus?" untuk mengetahui kriteria penilaian awal peserta didik.
- **Survei Singkat:** Meminta peserta didik menuliskan nama seniman Indonesia yang mereka ketahui.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi, seperti "Apa makna dari motif Mega Mendung ini?" atau "Apa perbedaan utama goresan kuas Affandi dengan Basuki Abdullah?"
- **Diskusi Kelompok:** Menilai keaktifan, kemampuan berargumen, dan kerja sama saat menganalisis ragam hias dan membandingkan karya.
- **Observasi:** Mengamati sikap peserta didik saat melakukan apresiasi (keseriusan, rasa hormat) dan saat presentasi (kepercayaan diri, kejelasan).
- **Produk (Proses):**
 - **Laporan Identifikasi Ragam Hias:** Penilaian pada kelengkapan dan kebenaran informasi.
 - **Lembar Kerja Analisis Karya:** Penilaian pada kedalaman analisis dan penggunaan kosa kata seni rupa.
 - **Angket Apresiasi:** Penilaian pada kualitas umpan balik yang diberikan kepada teman (konstruktif dan santun).

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Laporan Perbandingan Karya Seniman:** Hasil akhir laporan kelompok yang membandingkan dua karya seniman Indonesia.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Kelompok:** Kemampuan memaparkan hasil analisis secara jelas, runtut, dan kompak.
 - **Partisipasi dalam Pameran:** Keaktifan dalam kegiatan apresiasi silang dan penulisan refleksi diri.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual tentang apresiasi, sejarah seni rupa, dan refleksi.

Contoh Tes Tertulis :

Pilihan Ganda

1. Kegiatan mengartikan, menyadari seluk beluk karya seni, serta menjadi peka terhadap gejala estetis sehingga dapat menikmati dan menilai karya secara semestinya disebut...
 - a. Kreasi
 - b. Refleksi
 - c. Apresiasi
 - d. Dokumentasi
 - e. Kolaborasi
2. Motif ragam hias yang inspirasinya berasal dari bentuk-bentuk tumbuhan (daun, bunga, sulur) termasuk dalam kategori...
 - a. Fauna
 - b. Geometris
 - c. Figuratif
 - d. Flora
 - e. Abstrak
3. Tokoh pelukis Indonesia yang dianggap sebagai perintis seni rupa modern Indonesia dan terkenal dengan gaya Romantisisme adalah...
 - a. S. Sudjojono
 - b. Affandi
 - c. Basuki Abdullah
 - d. Hendra Gunawan
 - e. Raden Saleh
4. Menurut Brent G. Wilson, apresiasi memiliki 3 domain, yaitu feeling (perasaan), valuing (nilai), dan empathizing (empati). Empathizing berarti...
 - a. Merasakan keindahan karya
 - b. Menilai baik buruknya karya
 - c. Menghargai karya dan senimannya
 - d. Mengkritik kekurangan karya
 - e. Mengetahui harga jual karya
5. Tujuan utama melakukan refleksi terhadap karya seni yang telah kita buat adalah...
 - a. Untuk mendapatkan nilai tertinggi dari guru

- b. Untuk membandingkan karya kita dengan teman
- c. Untuk mencari kesalahan teman
- d. Untuk belajar dari proses dan memperbaiki karya di masa depan
- e. Untuk segera melupakan karya tersebut dan membuat yang baru

Esai

1. Jelaskan mengapa sebuah karya seni rupa tidak bisa dilepaskan dari konteks sejarah dan budaya di mana karya itu dibuat! Berikan contoh!
2. Kamu baru saja selesai melihat pameran karya teman sekelasmu. Salah satu temanmu membuat karya poster tentang "Stop Bullying". Berikan contoh kalimat apresiasi yang konstruktif (membangun) yang akan kamu sampaikan kepadanya, yang mencakup pujian dan saran untuk perbaikan!

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 RUPA
BAB 4 : BERKARYA DENGAN BAHAN ALAM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Abdul Hannan, S.Pd
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Kelas / Semester	: VIII / II (Genap)
Alokasi Waktu	: 16 JP (8 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2026 / 2027

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah memiliki pemahaman dasar tentang komposisi (unsur dan prinsip seni rupa) dari pembelajaran sebelumnya. Mereka juga memiliki kesadaran dasar tentang lingkungan dan bahan-bahan yang ada di sekitar mereka.
- **Minat** : Peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap kegiatan eksperimen dan praktik langsung (*hands-on*). Mereka tertarik untuk menciptakan sesuatu yang baru dari bahan-bahan yang tidak biasa.
- **Latar Belakang** : Peserta didik berasal dari lingkungan yang kaya akan sumber daya alam (tumbuhan) dan juga menghasilkan limbah rumah tangga (bahan daur ulang), yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang relevan.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Belajar melalui demonstrasi pengolahan bahan alam dan melihat contoh-contoh karya jadi yang inspiratif.
 - **Auditori**: Belajar melalui diskusi kelompok tentang ide dan perencanaan proyek, serta mendengarkan penjelasan guru tentang teknik dan prosedur.
 - **Kinestetik**: Belajar secara optimal melalui kegiatan eksplorasi langsung, seperti mengumpulkan bahan, mengolah pewarna, menempel, dan merangkai karya.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami konsep pemanfaatan bahan alam dan bahan daur ulang sebagai medium alternatif dalam berkarya seni rupa. Memahami prinsip kreativitas sebagai kemampuan mengolah dan menemukan hal baru.
 - **Prosedural**: Menerapkan teknik pengolahan bahan alam menjadi pewarna, teknik mozaik dan kolase menggunakan daun kering dan cangkang telur, serta langkah-langkah menciptakan karya dari bahan bekas.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Materi ini sangat relevan dengan isu lingkungan global (*back to nature*, 3R - *Reduce, Reuse, Recycle*). Keterampilan ini mendorong siswa untuk lebih peduli lingkungan, kreatif dalam memecahkan masalah, dan membuka peluang wirausaha produk kerajinan.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang. Tantangan utama terletak pada proses eksplorasi dan

eksperimen dengan bahan yang karakternya tidak terduga, yang menuntut kesabaran dan kreativitas.

- **Struktur Materi:** Materi disusun dari eksplorasi bahan mentah (mengolah warna alam), dilanjutkan dengan pemanfaatan bahan organik kering (hiasan daun), dan diakhiri dengan pemanfaatan limbah anorganik (karya daur ulang).
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menunjukkan akhlak kepada alam dengan memanfaatkan sumber daya secara bijak dan mengurangi sampah.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis potensi bahan-bahan di sekitar untuk diubah menjadi karya seni yang bernilai.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan yang baru dan orisinal dari bahan-bahan yang tidak lazim.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam kelompok untuk melakukan eksperimen dan menciptakan proyek karya.
 - **Kemandirian:** Mampu merencanakan dan melaksanakan proyek pembuatan karya secara mandiri atau dalam kelompok kecil.
 - **Kepedulian:** Menumbuhkan sikap peduli terhadap kebersihan dan kelestarian lingkungan melalui praktik daur ulang.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik menunjukkan rasa syukur dan tanggung jawab terhadap alam ciptaan Tuhan dengan memanfaatkannya secara positif dan tidak merusak.
- **Kewargaan:** Berpartisipasi aktif dalam menjaga lingkungan sekolah dan sekitarnya melalui kegiatan daur ulang sampah menjadi karya seni.
- **Penalaran Kritis:** Mampu mengidentifikasi masalah (limbah) dan menemukan solusi kreatif (karya seni) dengan menganalisis sifat dan potensi bahan.
- **Kreativitas:** Mampu menghasilkan karya inovatif dari bahan alam dan bahan bekas, menunjukkan kelancaran dan keluwesan dalam berpikir.
- **Kolaborasi:** Mampu berkoordinasi dan bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan proyek eksperimen dan pembuatan karya.
- **Kemandirian:** Percaya diri dalam bereksperimen dan tidak bergantung pada bahan-bahan konvensional (pabrikasi) untuk berkarya.
- **Kesehatan:** Memahami pentingnya menjaga kebersihan dan keselamatan saat mengolah bahan alam dan bahan bekas.
- **Komunikasi:** Mampu mempresentasikan hasil eksperimen dan menjelaskan proses kreatif di balik karya yang dibuat dari bahan alam/daur ulang.

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 rupa.
- **Merefleksikan (*Reflecting*)**
Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas; membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya seni rupa menggunakan kosa kata seni rupa 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 rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang telah dipelajari.
- **Berdampak (*Impacting*)**
Menghasilkan karya seni rupa untuk merespon pengalaman sehari-hari dan mengekspresikan perasaan atau minat.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Ilmu Pengetahuan Alam (Biologi/Kimia):** Mempelajari tentang pigmen warna pada tumbuhan dan proses ekstraksi sederhana.
- **Prakarya:** Mengembangkan keterampilan kerajinan tangan dan memahami prinsip pengolahan limbah (3R).
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):** Membahas isu lingkungan seperti sampah dan pemanasan global, serta peran kreativitas dalam ekonomi sirkular.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis bahan alam yang dapat diolah menjadi bahan warna. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu merencanakan dan melakukan eksperimen pengolahan bahan alam menjadi ekstrak pewarna. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu membuat desain hiasan dinding dan memilih jenis daun kering yang sesuai dengan desain. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu mengaplikasikan desain menjadi karya hiasan dinding menggunakan teknik mozaik/kolase dari daun kering. (2 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu menjelaskan konsep daur ulang (3R) dan mengidentifikasi bahan bekas yang dapat dijadikan karya seni. (2 JP)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu merancang pembuatan karya seni rupa (mozaik) dari bahan daur ulang cangkang telur. (2 JP)
- **Pertemuan 7:** Peserta didik mampu membuat karya mozaik dari cangkang telur sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. (2 JP)

- **Pertemuan 8:** Peserta didik mampu menyelenggarakan pameran karya "Alam dan Daur Ulang" serta melakukan refleksi atas proses berkarya. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Membuat pewarna dari kunyit, daun pandan, atau bunga telang yang ada di kebun sekolah atau lingkungan rumah. Membuat hiasan dinding dari daun jati atau daun mangga kering yang berguguran di halaman. Membuat mozaik dari cangkang telur sisa limbah dapur atau kantin sekolah.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning, Experiment-Based Learning.*
- **Pendekatan:** Deep Learning (*Mindful, Meaningful, Joyful Learning*)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk mengamati tekstur, warna, dan bentuk unik dari setiap bahan alam dan bahan bekas, menemukan potensi keindahan di dalamnya.
 - **Meaningful Learning:** Setiap proyek memiliki makna yang kuat karena terhubung langsung dengan isu lingkungan dan pemanfaatan sumber daya lokal, membuat peserta didik merasa karyanya memiliki dampak.
 - **Joyful Learning:** Proses belajar menjadi petualangan yang menyenangkan melalui kegiatan eksperimen, "berburu" bahan di alam, dan kepuasan mengubah "sampah" menjadi "harta".
- **Metode Pembelajaran:** Eksperimen, Demonstrasi, Proyek Kelompok, Praktik, Pameran Karya.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Peserta didik bebas memilih jenis tumbuhan lokal untuk dieksplorasi sebagai pewarna, atau jenis bahan daur ulang lain selain cangkang telur (misal: serutan kayu, potongan kain).
 - **Diferensiasi Proses:** Guru memberikan tingkat bimbingan yang berbeda. Kelompok yang mandiri didorong untuk bereksperimen lebih jauh, sementara kelompok yang butuh bantuan diberi panduan langkah-demi-langkah.
 - **Diferensiasi Produk:** Desain karya (hiasan dinding, mozaik) bisa berbentuk figuratif atau non-figuratif (abstrak), sesuai dengan kemampuan dan minat peserta didik.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Bekerja sama dengan petugas kebersihan sekolah atau bank sampah (jika ada) untuk sumber bahan daur ulang. Berkolaborasi dengan guru IPA untuk aspek ilmiah dari ekstraksi pigmen.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang perajin lokal yang memanfaatkan bahan alam atau daur ulang untuk berbagi cerita dan teknik.
- **Mitra Digital:** Mencari tutorial *DIY (Do It Yourself)* kerajinan dari bahan alam dan daur ulang di YouTube atau Pinterest.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Menggunakan area luar kelas atau laboratorium IPA untuk kegiatan eksperimen

- pewarna alam.
 - Menyediakan "Pojok Bahan" di mana peserta didik bisa menyimpan dan berbagi temuan bahan alam atau daur ulang.
- **Ruang Virtual:**
 - Membuat blog kelas atau akun Instagram untuk mendokumentasikan proses dan hasil eksperimen, serta mempublikasikan karya akhir.
- **Budaya Belajar:**
 - Mendorong budaya "tidak takut gagal" dalam bereksperimen. Setiap hasil, bahkan yang tidak sesuai harapan, dianggap sebagai sebuah penemuan.
 - Menanamkan kebiasaan untuk membersihkan dan merapikan kembali area kerja setelah selesai berkarya.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mencari informasi tentang jenis-jenis tumbuhan penghasil warna atau ide-ide kerajinan daur ulang.
- **Forum Diskusi Daring:** Berbagi foto proses eksperimen dan meminta saran dari teman di grup kelas.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan angket online untuk refleksi di akhir bab.
- **Media Presentasi Digital:** Kelompok dapat membuat presentasi singkat tentang hasil eksperimen pewarna alam mereka.
- **Media Publikasi Digital:** Mempublikasikan karya-karya terbaik di media sosial sekolah dengan tagar #SeniDaurUlang #KaryaBahanAlam.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Mengenal Bahan Warna Alam

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru menunjukkan selembur kain batik tulis tradisional dengan pewarna alam (misal: sogan) dan bertanya, "Sebelum ada cat pabrikan, kira-kira nenek moyang kita menggunakan apa untuk mewarnai kain dan benda lainnya?"
- **Motivasi:** Guru menjelaskan bahwa alam menyediakan sumber warna yang luar biasa dan kita akan belajar menjadi "penemu" warna.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Eksplorasi Konsep (Mindful):** Guru menjelaskan tentang bahan warna alam yang berasal dari berbagai bagian tumbuhan (daun, bunga, buah, akar, kulit kayu).
- **Identifikasi:** Guru menunjukkan beberapa contoh bahan alam yang mudah ditemukan (kunyit, daun suji, bunga telang, bubuk kopi) dan menjelaskan potensi warna yang dihasilkan.
- **Perancangan Proyek:** Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok diminta untuk merencanakan eksperimen: memilih 1-2 jenis bahan alam yang akan diolah, dan memprediksi warna apa yang akan dihasilkan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Guru menyediakan daftar pilihan bahan alam yang mudah ditemukan di

sekitar sekolah/daerah Tulungagung.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** "Tantangan apa yang kalian bayangkan akan muncul saat mencoba membuat cat dari tumbuhan?"
- **Rangkuman:** Guru merangkum jenis-jenis sumber pewarna alam.
- **Tindak Lanjut:** Setiap kelompok ditugaskan untuk membawa bahan alam yang telah mereka pilih untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Praktik Mengolah Bahan Warna Alam

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Persiapan:** Kelompok menyiapkan bahan alam yang dibawa dan alat-alat yang disediakan guru (wadah, alat tumbuk/blender, saringan).
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan untuk melakukan eksperimen ekstraksi warna.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Demonstrasi:** Guru mendemonstrasikan salah satu proses ekstraksi warna, misalnya dari kunyit (diparut, dicampur air, diperas, diendapkan).
- **Praktik Eksperimen (Joyful, Kinestetik):** Setiap kelompok melakukan eksperimen dengan bahan yang mereka bawa, mengikuti prosedur umum (dihancurkan, dicampur air, disaring).
- **Observasi:** Peserta didik mengamati perubahan warna air dan mencatat hasil ekstraksi mereka.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru berkeliling untuk membimbing setiap kelompok, memastikan keamanan dan membantu mengatasi kesulitan teknis.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Berbagi Hasil:** Setiap kelompok menunjukkan hasil ekstrak warna mereka.
- **Refleksi:** "Apakah warna yang dihasilkan sesuai dengan prediksi kalian? Apa yang mengejutkan?"
- **Tindak Lanjut:** Hasil ekstrak (endapan) dijemur/di angin-anginkan. Peserta didik diingatkan untuk pertemuan berikutnya akan membuat karya dari daun kering.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Mendesain Hiasan Dinding dari Daun Kering

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Mindful):** Guru menunjukkan beberapa contoh karya seni yang terbuat dari daun kering dan bertanya, "Keindahan apa yang bisa kalian temukan dari sehelai daun yang sudah kering dan gugur?"
- **Motivasi:** Guru menjelaskan bahwa kita bisa menciptakan komposisi yang indah dari

bahan-bahan yang sering dianggap sampah.

- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan untuk merancang hiasan dinding.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Eksplorasi Bahan:** Peserta didik diajak ke taman sekolah untuk mengumpulkan berbagai jenis daun kering dengan bentuk, ukuran, dan warna yang berbeda.
- **Perancangan Desain (Joyful):** Kembali ke kelas, peserta didik (dalam kelompok) mulai menyusun daun-daun yang mereka temukan di atas kertas untuk membuat sketsa/rancangan komposisi. Komposisi bisa berbentuk figuratif (hewan, wajah) atau abstrak.
- **Diskusi Kelompok:** Kelompok mendiskusikan desain terbaik dan jenis daun apa saja yang akan mereka gunakan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Kebebasan penuh diberikan pada kelompok untuk menentukan tema dan gaya komposisi.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Presentasi Ide:** Setiap kelompok secara singkat menunjukkan sketsa rancangan mereka.
- **Refleksi:** "Bagaimana bentuk dan warna daun yang berbeda bisa membantu menciptakan komposisi yang menarik?"
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik membawa karton/triplek bekas dan lem untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Membuat Hiasan Dinding dari Daun Kering

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Persiapan:** Kelompok menyiapkan sketsa desain, daun-daun kering, media dasar (karton), dan lem.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan untuk merealisasikan desain menjadi karya jadi.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Praktik Berkarya (Meaningful, Kinestetik):** Peserta didik mulai menempelkan daun-daun kering pada media dasar sesuai dengan desain yang telah dibuat.
- **Fokus pada Komposisi:** Guru mengingatkan peserta didik untuk memperhatikan prinsip-prinsip komposisi seperti keseimbangan, ritme, dan kesatuan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Kelompok yang mengalami kesulitan dalam menempel bahan yang rapuh akan dibantu oleh guru. Kelompok yang sudah mahir bisa menambahkan detail dari bahan alam lain seperti ranting kecil atau biji-bijian.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Gallery Walk:** Karya yang sudah jadi dipajang dan peserta didik berkeliling untuk saling mengapresiasi.
- **Refleksi:** "Apa bagian tersulit dari bekerja dengan bahan daun kering?"

- **Tindak Lanjut:** Menginformasikan topik berikutnya adalah tentang daur ulang.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Konsep Daur Ulang dan Potensi Limbah

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru menunjukkan tumpukan sampah (bersih dan aman: botol plastik, kertas, cangkang telur) dan bertanya, "Apakah ini semua benar-benar tidak berguna?"
- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan prinsip 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) dan fokus pada *Recycle* (daur ulang) menjadi karya seni.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Identifikasi Bahan:** Guru fokus pada satu jenis limbah: cangkang telur. Guru menjelaskan potensinya sebagai bahan mozaik karena tekstur dan warnanya.
- **Diskusi:** Diskusi tentang bagaimana limbah cangkang telur ini bisa diolah (dibersihkan, dikeringkan, diwarnai jika perlu, diremukkan).
- **Brainstorming Ide:** Peserta didik (dalam kelompok baru) melakukan curah pendapat untuk ide karya mozaik dari cangkang telur.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Guru menunjukkan berbagai contoh karya mozaik dari cangkang telur, dari yang sederhana (pola geometris) hingga yang rumit (gambar hewan).

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** "Selain cangkang telur, limbah apa lagi di sekitar kita yang bisa dijadikan karya seni?"
- **Rangkuman:** Guru merangkum potensi bahan daur ulang sebagai media seni.
- **Tindak Lanjut:** Peserta didik ditugaskan membawa cangkang telur yang sudah dibersihkan dan media dasar (karton/triplek) untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 & 7 (4 JP : 160 MENIT)

Topik : Merancang dan Membuat Mozaik Cangkang Telur

(Kegiatan ini digabung dalam 2 pertemuan untuk memberikan waktu yang cukup bagi peserta didik)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT - Pertemuan 6)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Persiapan:** Peserta didik menyiapkan bahan (cangkang telur, media, lem) dan alat.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan untuk merancang dan mulai membuat mozaik.

KEGIATAN INTI (140 MENIT - Gabungan 2 Pertemuan)

- **Perancangan (Pertemuan 6):** Peserta didik membuat sketsa desain di atas media dasar (karton/triplek).

- **Persiapan Bahan (Pertemuan 6):** Peserta didik meremukkan cangkang telur menjadi kepingan-kepingan dengan ukuran yang diinginkan.
- **Praktik Mozaik (Pertemuan 7):** Peserta didik mulai menempelkan kepingan cangkang telur pada media mengikuti sketsa. Proses ini melatih kesabaran dan ketelitian (*Mindful*).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Desain bisa berupa pola abstrak sederhana atau gambar figuratif yang lebih kompleks. Peserta didik juga bisa memilih untuk mewarnai cangkang telur terlebih dahulu atau membiarkannya berwarna alami.
 - **Proses:** Guru mendemonstrasikan teknik menempel yang efektif (memberi lem pada media, bukan pada kepingan) dan membantu kelompok yang kesulitan.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT - Pertemuan 7)

- **Pembersihan:** Peserta didik membersihkan area kerja mereka.
- **Refleksi:** "Bagaimana perasaan kalian setelah dengan sabar menyusun kepingan-kepingan kecil menjadi sebuah gambar utuh?"
- **Tindak Lanjut:** Menyelesaikan karya di rumah jika belum tuntas dan mempersiapkan untuk pameran kelas.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Pameran Karya "Alam dan Daur Ulang"

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Persiapan Pameran (Joyful):** Peserta didik menata semua karya dari Bab 4 (lukisan dengan warna alam, hiasan daun kering, mozaik cangkang telur) di dalam kelas.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan untuk saling mengapresiasi karya dan merefleksikan seluruh proses pembelajaran di Bab 4.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Gallery Walk:** Peserta didik berkeliling melihat semua karya yang dipamerkan.
- **Apresiasi:** Setiap peserta didik diminta untuk memberikan apresiasi kepada 2 karya (selain karyanya sendiri) menggunakan *sticky notes*. Apresiasi fokus pada kreativitas penggunaan bahan.
- **Diskusi Kelas:** Guru memandu diskusi, menanyakan beberapa hal:
 - "Karya mana yang paling kreatif dalam memanfaatkan bahan? Mengapa?"
 - "Apa pelajaran terpenting yang kalian dapat dari Bab ini?"
 - "Bagaimana Bab ini mengubah cara pandang kalian terhadap alam dan sampah?"

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi Akhir:** Peserta didik menuliskan refleksi singkat tentang pengalaman mereka berkarya dengan bahan alam dan daur ulang.
- **Apresiasi dari Guru:** Guru memberikan apresiasi umum atas semua usaha, kreativitas, dan semangat eksperimen peserta didik.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, bertanya "Apakah kalian pernah mencoba membuat sesuatu dari bahan-bahan yang ditemukan di kebun atau dari barang bekas?"
- **Survei Singkat:** Meminta peserta didik menyebutkan nama tumbuhan yang mereka tahu memiliki warna yang kuat (misal: kunyit).

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi, seperti "Mengapa endapan pewarna harus dikeringkan terlebih dahulu?" atau "Bagaimana cara menempel daun kering agar tidak mudah patah?"
- **Diskusi Kelompok:** Menilai keaktifan dalam merancang proyek dan memecahkan masalah saat eksperimen.
- **Observasi:** Mengamati keterampilan proses (menumbuk, menyaring, menempel), kesabaran, dan ketelitian peserta didik.
- **Produk (Proses):**
 - **Catatan Eksperimen:** Penilaian pada kelengkapan catatan hasil percobaan pewarna alam.
 - **Sketsa Desain:** Penilaian pada orisinalitas ide untuk karya hiasan daun dan mozaik.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Hiasan Dinding Daun Kering:** Hasil akhir karya komposisi dari daun kering.
 - **Mozaik Cangkang Telur:** Hasil akhir karya mozaik dari bahan daur ulang.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Hasil Eksperimen:** Kemampuan kelompok dalam menjelaskan proses dan hasil percobaan pewarna alam.
 - **Partisipasi dalam Pameran:** Keaktifan dalam memberikan apresiasi yang membangun kepada karya teman.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konsep kreativitas, bahan alternatif, dan daur ulang.

Contoh Tes Tertulis :

Pilihan Ganda

1. Kegiatan memanfaatkan kembali bahan bekas pakai yang sudah tidak berguna menjadi barang baru yang lebih bermanfaat adalah prinsip...
 - a. Reduce (Mengurangi)
 - b. Reuse (Menggunakan kembali)
 - c. Recycle (Mendaur ulang)
 - d. Replace (Mengganti)
 - e. Repair (Memperbaiki)
2. Bagian dari tumbuhan kunyit yang paling banyak mengandung pigmen warna kuning untuk dijadikan pewarna alami adalah...
 - a. Daun
 - b. Bunga
 - c. Batang

- d. Rimpang (umbi)
- e. Biji
- 3. Teknik seni rupa yang menciptakan gambar dengan cara menyusun dan menempelkan kepingan-kepingan kecil dari bahan seperti cangkang telur, keramik, atau kaca disebut...
 - a. Kolase
 - b. Montase
 - c. Mozaik
 - d. Aplikasi
 - e. Patung
- 4. Menurut Utami Munandar, kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan...
 - a. Kerapian
 - b. Kecepatan
 - c. Orisinalitas
 - d. Kekuatan
 - e. Ketaatan
- 5. Tujuan utama dari pembelajaran berkarya dengan bahan alam dan daur ulang adalah untuk mengembangkan sikap...
 - a. Bergantung pada bahan pabrikan
 - b. Konsumtif dan boros
 - c. Kreatif dan peduli lingkungan
 - d. Acuh tak acuh terhadap sampah
 - e. Malas bereksperimen

Esai

1. Jelaskan langkah-langkah umum yang kamu lakukan untuk membuat ekstrak pewarna dari bahan alam (misalnya dari daun-daunan)!
2. Bayangkan lingkungan sekolahmu menghasilkan banyak sampah serutan kayu dari pelajaran prakarya. Berikan sebuah ide kreatif untuk mendaur ulang limbah serutan kayu tersebut menjadi sebuah karya seni rupa! Jelaskan konsep dan teknik yang akan kamu gunakan!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Pamekasan, ... 2026
Guru Mata Pelajaran

ABD. RAHMAN, S.Pd.I
NIP.

Abdul Hannan, S.Pd
NIP.