



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Abdul Hannan, S.Pd
NIP	: ---
Mata pelajaran	: Seni Rupa
Kelas / Semester	: IX (Sembilan) / 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	: IX / Ganjil
Alokasi Waktu	: 16 JP (8 kali pertemuan @ 2 JP)
Tahun Pelajaran	: 2026 / 2027

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah memiliki pengetahuan dasar tentang elemen seni rupa dan prinsip desain dari kelas 7 dan 8. Mereka pernah membuat gambar dengan komposisi sederhana, menggambar suasana, dan ilustrasi.
- **Minat** : Peserta didik memiliki minat yang beragam dalam ekspresi visual, mulai dari menggambar manual, melukis, hingga tertarik pada desain digital. Beberapa peserta didik menunjukkan minat khusus pada gaya gambar tertentu (misalnya komik, realis, abstrak).
- **Latar Belakang** : Latar belakang sosial dan budaya peserta didik beragam, yang memengaruhi referensi visual dan inspirasi mereka. Tingkat kepercayaan diri dalam berkarya seni juga bervariasi.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Membutuhkan contoh karya, demonstrasi langsung oleh guru, dan video tutorial untuk memahami teknik dan konsep.
 - **Auditori**: Membutuhkan penjelasan konsep, diskusi kelompok, dan sesi umpan balik lisan untuk memperkuat pemahaman.
 - **Kinestetik**: Membutuhkan praktik langsung, eksperimen dengan berbagai media, dan pengerjaan proyek untuk menginternalisasi keterampilan.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami fungsi referensi (jurnal visual, *moodboard*), konsep berbagai teknik menggambar dan melukis (kuas, non-kuas, *mixed media*), serta prinsip perspektif dan pencahayaan (naungan, bayangan).
 - **Prosedural**: Mampu membuat jurnal visual, membuat sketsa perencanaan, menerapkan berbagai teknik menggambar, dan menggambar konstruksi dengan perspektif dan bayangan yang tepat.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Keterampilan ini relevan untuk mengekspresikan ide dan perasaan pribadi, mendokumentasikan pengalaman, mengembangkan kreativitas untuk pemecahan masalah, dan dapat diterapkan dalam pembuatan media komunikasi visual seperti poster atau konten media sosial.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang hingga Tinggi. Materi ini menuntut kemandirian dalam

eksplorasi, penerapan konsep yang cukup kompleks seperti perspektif, serta konsistensi dalam berlatih.

- **Struktur Materi:** Materi disusun secara sistematis, dimulai dari pencarian inspirasi dan referensi, dilanjutkan dengan eksplorasi berbagai teknik dan medium, dan diakhiri dengan penerapan teknik konstruktif yang lebih teknis.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Mensyukuri keindahan alam dan lingkungan ciptaan Tuhan sebagai sumber inspirasi tak terbatas.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis karya seni, mengevaluasi efektivitas penggunaan medium, dan memecahkan masalah dalam proses menggambar perspektif.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan gagasan orisinal, bereksperimen dengan berbagai teknik, dan menciptakan karya yang unik.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Memberikan dan menerima umpan balik yang membangun dalam sesi apresiasi karya teman.
 - **Kemandirian:** Membuat perencanaan karya, memilih teknik, dan menyelesaikan karya secara mandiri.
 - **Kepedulian:** Menghargai proses dan karya teman, serta menjaga kebersihan dan kelengkapan alat bersama.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik menghargai keindahan alam sebagai ciptaan Tuhan dan menjadikannya sumber inspirasi dalam berkarya, serta menghargai karya sesama sebagai bentuk akhlak kepada manusia.
- **Kewargaan:** Peserta didik dapat mengangkat isu-isu atau keunikan dari lingkungan sekitarnya ke dalam karya sebagai bentuk partisipasi dan kepedulian terhadap komunitasnya.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis unsur rupa, prinsip desain, dan efektivitas pesan dalam sebuah karya seni, baik karya sendiri maupun orang lain.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menghasilkan gagasan orisinal, bereksperimen, dan menemukan solusi visual yang inovatif dalam proses penciptaan karya.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama dalam sesi diskusi dan apresiasi, serta memberikan umpan balik yang konstruktif untuk kemajuan bersama.
- **Kemandirian:** Peserta didik mampu merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan proses berkaryanya secara mandiri, serta mengambil inisiatif dalam eksplorasi.
- **Kesehatan:** Peserta didik mampu meregulasi emosi dan menggunakan kegiatan menggambar sebagai sarana relaksasi untuk menjaga kesehatan mental.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu mengomunikasikan ide, gagasan, dan makna karyanya secara lisan maupun tulisan dengan menggunakan kosakata 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

- **Ilmu Pengetahuan Alam (IPA):** Memahami konsep cahaya dan sifatnya dalam menghasilkan naungan dan bayangan pada benda.
- **Bahasa Indonesia:** Menulis deskripsi karya, catatan reflektif dalam jurnal visual, dan menyampaikan apresiasi secara lisan dan tulisan.
- **Matematika:** Menerapkan konsep geometri, proporsi, dan sudut dalam menggambar perspektif.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Memanfaatkan internet untuk mencari referensi, menggunakan aplikasi desain digital, dan mempublikasikan karya.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu menjelaskan konsep referensi, jurnal visual, dan *moodboard* untuk perencanaan karya. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu membuat perencanaan karya dalam bentuk jurnal visual atau *moodboard* secara mandiri. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai teknik menggambar/melukis dengan medium kuas dan non-kuas (*sketsa, zentangle, stempel, swirl*). (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu membuat sebuah karya gambar/lukis dengan satu teknik medium pilihan (kuas/non-kuas). (2 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu membuat sebuah karya dengan teknik *mixed media* menggunakan bahan bekas dan bahan alam. (2 JP)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu menjelaskan konsep naungan dan bayangan

dalam gambar konstruksi (perspektif). (2 JP)

- **Pertemuan 7:** Peserta didik mampu menggambar objek 3D dengan perspektif satu atau dua titik hilang dengan menerapkan konsep naungan dan bayangan. (2 JP)
- **Pertemuan 8:** Peserta didik mampu menyelesaikan gambar konstruktif dengan pencahayaan dan melakukan refleksi terhadap keseluruhan proses berkarya di Bab 1. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Eksplorasi identitas diri dan pengamatan lingkungan sekitar melalui karya gambar, pemanfaatan bahan alam dan bahan daur ulang sebagai media berekspresi, serta penerapan logika perspektif untuk menggambar lingkungan binaan (bangunan, ruangan) di sekitar peserta didik.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek), *Discovery Learning* (Pembelajaran Penemuan)
- **Pendekatan:** *Deep Learning* (*Mindful, Meaningful, Joyful Learning*)
 - ***Mindful Learning*:** Peserta didik diajak untuk fokus dan sadar penuh saat mengamati objek, merasakan tekstur bahan, dan merefleksikan setiap goresan yang dibuat.
 - ***Meaningful Learning*:** Peserta didik menghubungkan materi dengan pengalaman pribadi dan lingkungan sekitarnya, sehingga karya yang dihasilkan memiliki makna personal.
 - ***Joyful Learning*:** Proses belajar dirancang menyenangkan melalui eksperimen, permainan warna, dan kebebasan berekspresi tanpa takut salah.
- **Metode Pembelajaran:** Demonstrasi, diskusi, praktik terbimbing, unjuk kerja, galeri karya (*gallery walk*), umpan balik.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan berbagai sumber referensi (buku, gambar, video, alam sekitar) dan pilihan tema yang beragam (identitas diri, lingkungan, imajinasi).
 - **Diferensiasi Proses:** Memberikan pilihan teknik dan medium berkarya sesuai minat dan kemampuan (misalnya, menggambar manual, digital, *mixed media*). Memberikan tingkat bimbingan yang berbeda sesuai kebutuhan peserta didik.
 - **Diferensiasi Produk:** Peserta didik dapat menghasilkan produk akhir yang bervariasi, seperti lukisan, gambar ilustrasi, *zentangle*, atau gambar konstruktif, sesuai dengan eksplorasi yang mereka pilih.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Kolaborasi dengan guru mata pelajaran lain (IPA, Bahasa, Matematika) untuk proyek terintegrasi. Memanfaatkan taman sekolah dan bangunan sekolah sebagai objek gambar.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengajak peserta didik mengamati dan menggunakan bahan alam atau bahan bekas dari lingkungan rumah dan masyarakat.

- **Mitra Digital:** Memanfaatkan platform seperti Pinterest, Instagram, Google Arts & Culture, dan YouTube untuk mencari inspirasi, referensi, dan tutorial.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Pengaturan tempat duduk yang fleksibel (bentuk U, kelompok) untuk mendukung diskusi dan kerja kelompok.
 - Pemanfaatan area luar kelas (taman, lapangan) untuk kegiatan observasi dan menggambar langsung.
 - Pojok karya untuk memajang karya peserta didik secara berkala sebagai bentuk apresiasi.
- **Ruang Virtual:**
 - Penggunaan *Google Classroom* atau LMS lain untuk berbagi materi dan mengumpulkan tugas.
 - Membuat papan *moodboard* digital bersama menggunakan *Padlet* atau *Pinterest*.
 - Menyelenggarakan pameran virtual sederhana melalui media sosial atau blog sekolah.
- **Budaya Belajar:**
 - Menciptakan suasana yang aman dan suportif, di mana peserta didik berani mencoba, bereksperimen, dan tidak takut membuat kesalahan.
 - Membudayakan sikap saling menghargai dan memberikan umpan balik yang konstruktif.
 - Mendorong rasa ingin tahu dan semangat untuk belajar seumur hidup.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Google Arts & Culture, Pinterest, museum-museum online.
- **Forum Diskusi Daring:** Grup WhatsApp, Padlet, atau fitur forum di LMS.
- **Penilaian Daring:** Google Forms untuk kuis diagnostik atau refleksi.
- **Media Presentasi Digital:** Peserta didik menggunakan Canva atau Google Slides untuk mempresentasikan perencanaan karyanya.
- **Media Publikasi Digital:** Mengunggah karya terbaik ke akun Instagram kelas atau blog sekolah.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Konsep Referensi, Jurnal Visual, dan Moodboard

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan memeriksa kehadiran.
- **Apersepsi:** Guru menampilkan beberapa gambar (*moodboard* atau halaman jurnal visual yang menarik) dan bertanya, "Menurut kalian, apa fungsi dari kumpulan gambar ini bagi seorang seniman?"
- **Motivasi:** Guru menjelaskan bahwa ide-ide hebat seringkali datang dari kumpulan inspirasi kecil, dan jurnal visual adalah 'harta karun' bagi seorang kreator.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini, yaitu

memahami konsep dan fungsi referensi, jurnal visual, dan *moodboard*.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Mengamati (Mindful):** Guru menjelaskan konsep referensi, jurnal visual, dan *moodboard* dengan menunjukkan berbagai contoh nyata (dari buku, internet, atau karya guru sendiri).
- **Menanya:** Peserta didik didorong untuk bertanya tentang perbedaan dan fungsi masing-masing media referensi tersebut.
- **Mengeksplorasi (Joyful):** Secara berkelompok, peserta didik diminta untuk mencari contoh-contoh *moodboard* atau jurnal visual di internet (via HP atau perangkat sekolah) sesuai dengan satu tema yang diberikan (misal: "Vintage", "Futuristik", "Alam").
- **Diskusi (Meaningful):** Setiap kelompok mendiskusikan elemen-elemen apa saja yang mereka temukan dalam contoh tersebut (warna, tekstur, bentuk, kata-kata) dan bagaimana elemen-elemen itu membangun suasana tema.
- **Presentasi:** Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil temuannya secara singkat.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Kelompok dapat memilih cara presentasi (lisan, menuliskannya di papan tulis, atau membuat catatan digital sederhana).
 - **Konten:** Guru menyediakan contoh cetak bagi peserta didik yang tidak memiliki akses internet.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik menjawab pertanyaan reflektif: "Setelah hari ini, apa ide pertama yang ingin kamu tuangkan ke dalam jurnal visualmu?"
- **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan fungsi penting dari jurnal visual dan *moodboard* dalam proses kreatif.
- **Tindak Lanjut:** Guru menugaskan peserta didik untuk mulai mengumpulkan bahan-bahan untuk jurnal visual mereka (gambar dari majalah, stiker, kutipan, foto, dll) untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Membuat Perencanaan Karya (Jurnal Visual/Moodboard)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi:** Guru mengajak peserta didik mengingat kembali materi pertemuan sebelumnya tentang fungsi jurnal visual.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan bahwa hari ini mereka akan mulai membuat halaman pertama jurnal visual atau *moodboard* mereka sendiri.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Mencipta (Joyful & Meaningful):** Peserta didik mengeluarkan bahan-bahan yang telah mereka kumpulkan. Guru memberikan tema "Siapa Diriku?" atau "Duniaku".
- **Praktik:** Peserta didik mulai menata, menempel, menggambar, dan menulis di buku/kertas yang telah disiapkan untuk membuat satu halaman jurnal visual atau *moodboard* yang merepresentasikan tema.

- **Bimbingan (Mindful):** Guru berkeliling, memberikan bimbingan, dan mengajukan pertanyaan pemantik ("Warna apa yang paling mewakili perasaanmu saat ini?", "Jika hobimu adalah sebuah gambar, akan seperti apa bentuknya?").
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Peserta didik bebas memilih format: jurnal visual (campuran tulisan dan gambar), *moodboard* fisik (fokus pada kumpulan gambar dan palet warna), atau *moodboard* digital (menggunakan aplikasi seperti Canva/Pinterest).
 - **Proses:** Peserta didik yang kesulitan memulai dapat diberikan beberapa gambar atau kutipan pemantik oleh guru.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Beberapa peserta didik secara sukarela menunjukkan karyanya dan menceritakan makna di baliknya.
- **Apresiasi:** Guru memberikan apresiasi positif untuk semua usaha yang telah dilakukan.
- **Tindak Lanjut:** Peserta didik diminta untuk melanjutkan mengisi jurnal visualnya di rumah sebagai sebuah kebiasaan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Identifikasi Teknik Menggambar dan Melukis

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi:** Guru menunjukkan dua gambar dengan teknik yang sangat berbeda (misal, sketsa pensil realis dan lukisan abstrak dengan spons) dan bertanya, "Apa perbedaan mendasar dari kedua karya ini?"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan bahwa hari ini akan diperkenalkan berbagai teknik menggambar dan melukis sebagai "senjata" baru untuk berkarya.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Demonstrasi (Joyful Learning):** Guru secara singkat mendemonstrasikan beberapa teknik:
 - Sketsa pensil (arsiran).
 - *Zentangle* (pola-pola berulang).
 - Teknik stempel (menggunakan kentang/penghapus).
 - Teknik *swirl* (mencampur cat di atas kanvas).
 - Teknik melukis dengan spons.
- **Eksplorasi (Kinestetik):** Peserta didik dibagi menjadi beberapa pos/stasiun. Setiap stasiun menyediakan alat untuk mencoba satu teknik. Peserta didik berotasi untuk mencoba semua teknik di selembar kertas latihan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik dapat memilih untuk mendalami satu teknik yang paling mereka sukai jika tidak ingin mencoba semuanya.
 - **Konten:** Guru menyediakan video tutorial di setiap stasiun bagi peserta didik visual.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik berbagi pengalaman, "Teknik mana yang paling kamu sukai dan mengapa?", "Teknik mana yang paling menantang?".
- **Rangkuman:** Guru merangkum berbagai kemungkinan kreatif dari setiap teknik.
- **Tindak Lanjut:** Peserta didik diminta memikirkan satu teknik yang ingin mereka gunakan untuk membuat sebuah karya utuh di pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Membuat Karya dengan Teknik Pilihan

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi:** Peserta didik menyebutkan kembali teknik yang mereka pelajari minggu lalu dan mana yang menjadi favorit mereka.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan bahwa hari ini adalah waktunya untuk menciptakan satu karya utuh menggunakan teknik favorit mereka.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Perencanaan (Meaningful):** Peserta didik mengambil jurnal visual mereka, mencari inspirasi, dan membuat sketsa kasar karya yang akan dibuat dengan teknik pilihan mereka.
- **Mencipta (Mindful):** Peserta didik mulai mengerjakan karya mereka di media yang sesungguhnya (kertas gambar/kanvas). Guru mengingatkan untuk fokus dan menikmati prosesnya.
- **Bimbingan:** Guru berkeliling untuk memberikan bantuan teknis dan motivasi.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Ukuran dan kompleksitas karya disesuaikan dengan kemampuan masing-masing. Peserta didik yang cepat selesai dapat menambahkan detail atau membuat karya kedua.
 - **Proses:** Peserta didik yang masih ragu dapat berkonsultasi lebih intens dengan guru untuk mematangkan konsepnya.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Gallery Walk:** Peserta didik memajang karya mereka di meja masing-masing. Semua berkeliling untuk melihat karya teman-temannya.
- **Refleksi:** Peserta didik menuliskan satu kalimat apresiasi di *sticky note* dan menempelkannya di dekat karya teman yang mereka kagumi.
- **Tindak Lanjut:** Peserta didik diminta membawa bahan-bahan bekas/alam untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Berkarya dengan Teknik Mixed Media

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi:** Guru menunjukkan contoh karya *mixed media* yang terbuat dari sampah

atau bahan alam dan bertanya, "Bisakah benda-benda ini menjadi karya seni?"

- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan belajar "menyulap" barang bekas dan bahan alam menjadi karya seni yang bermakna.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Eksplorasi (Joyful & Mindful):** Peserta didik mengeluarkan bahan-bahan yang mereka bawa (kardus, tutup botol, daun kering, ranting, kain perca, dll). Mereka diminta untuk merasakan tekstur dan melihat bentuk-bentuk unik dari setiap bahan.
- **Mencipta (Meaningful):** Dengan tema "Lingkunganku", peserta didik mulai menyusun, menempel, dan mengombinasikan bahan-bahan tersebut dengan media gambar/cat untuk menciptakan karya *mixed media*.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Karya bisa berupa 2D (kolase di atas kertas/kardus) atau 3D sederhana (asemblase).
 - **Konten:** Guru menyediakan beberapa bahan bekas tambahan bagi peserta didik yang bahannya kurang variatif.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik berbagi tentang tantangan dan keseruan menggabungkan berbagai bahan. "Bahan apa yang paling tak terduga namun hasilnya menarik?"
- **Rangkuman:** Guru menekankan bahwa kreativitas adalah tentang melihat potensi di tempat yang tak terduga.
- **Tindak Lanjut:** Guru memberikan teaser tentang materi berikutnya: menggambar seperti arsitek.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Konsep Naungan dan Bayangan pada Gambar Perspektif

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi:** Guru menyalakan senter dan mengarahkannya ke sebuah objek (misal: botol minum). Guru menggeser-geser senter dan bertanya, "Apa yang terjadi pada bagian gelap di belakang botol? Mengapa ada bagian botol yang lebih gelap dari yang lain?"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan belajar rahasia membuat gambar terlihat 3D dan nyata, yaitu melalui konsep naungan dan bayangan.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Mengamati (Mindful):** Guru menjelaskan perbedaan antara **naungan** (bagian gelap pada objek yang tidak terkena cahaya) dan **bayangan** (area gelap yang terbentuk di permukaan lain karena objek menghalangi cahaya).
- **Demonstrasi:** Guru mendemonstrasikan cara menentukan arah datang cahaya dan menggambar naungan serta bayangan pada bentuk-bentuk dasar (kubus, bola, tabung).
- **Praktik Terbimbing:** Peserta didik mencoba menggambar bentuk-bentuk dasar tersebut dengan naungan dan bayangan di kertas latihan, dengan mengikuti arahan guru.

- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**

- **Proses:** Peserta didik yang sudah paham dapat langsung mencoba menggambar objek yang lebih kompleks. Peserta didik yang kesulitan dibimbing dalam kelompok kecil oleh guru.
- **Konten:** Guru menyediakan lembar kerja dengan gambar objek yang sudah ada, peserta didik tinggal menambahkan naungan dan bayangannya.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** "Apa perbedaan utama antara naungan dan bayangan?"
- **Rangkuman:** Guru menguatkan kembali konsep kunci tentang bagaimana cahaya menciptakan dimensi.
- **Tindak Lanjut:** Peserta didik diminta membawa penggaris untuk pertemuan selanjutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Menggambar Perspektif dengan Naungan dan Bayangan

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi:** Guru menampilkan foto sebuah lorong atau jalanan dan bertanya, "Mengapa benda yang jauh terlihat lebih kecil?" untuk mengingatkan kembali konsep perspektif.
- **Penyampaian Tujuan:** Hari ini peserta didik akan menggabungkan skill perspektif dengan skill pencahayaan yang baru dipelajari.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Demonstrasi:** Guru mendemonstrasikan langkah-langkah menggambar sebuah kubus atau balok sederhana dengan perspektif 1 titik hilang, kemudian menambahkan naungan dan bayangan sesuai arah cahaya yang ditentukan.
- **Mencipta (Mindful):** Peserta didik mulai menggambar objek 3D (misalnya: gedung sederhana, sebuah meja, atau kotak) menggunakan perspektif 1 atau 2 titik hilang.
- **Praktik:** Setelah gambar perspektif selesai, peserta didik menerapkan pengetahuannya tentang naungan dan bayangan pada gambar tersebut.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Peserta didik bisa memilih menggambar dengan 1 titik hilang (lebih mudah) atau 2 titik hilang (lebih menantang).
 - **Proses:** Guru menyediakan kertas dengan garis horizon dan titik hilang yang sudah dibuat untuk membantu peserta didik yang kesulitan memulai.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Peer-Review:** Peserta didik saling melihat karya teman sebangkunya dan memberikan masukan singkat terkait ketepatan bayangan.
- **Refleksi:** "Bagian mana yang paling sulit saat menggabungkan perspektif dan bayangan?"
- **Tindak Lanjut:** Peserta didik diminta untuk menyelesaikan dan merapikan gambarnya di rumah jika belum selesai.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Penyelesaian Karya dan Refleksi Bab

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi:** Guru mengajak peserta didik melihat kembali perjalanan mereka selama 7 pertemuan terakhir, dari membuat jurnal visual hingga gambar perspektif.
- **Penyampaian Tujuan:** Hari ini adalah sesi penyelesaian akhir karya konstruktif dan refleksi pembelajaran di Bab 1.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Menyelesaikan Karya:** Peserta didik diberikan waktu untuk menyelesaikan dan memberikan *finishing* pada karya gambar perspektif mereka.
- **Refleksi Mendalam (Meaningful):** Peserta didik diminta membuka kembali jurnal visual mereka dan melihat semua karya yang telah dibuat di Bab 1.
- **Menulis Refleksi:** Di halaman terakhir jurnalnya, peserta didik menulis jawaban dari pertanyaan reflektif:
 1. Dari semua kegiatan di Bab 1, mana yang paling kamu nikmati? Mengapa?
 2. Keterampilan baru apa yang kamu dapatkan?
 3. Bagaimana perasaanmu melihat perkembangan karyamu dari pertemuan pertama hingga sekarang?
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik dapat menulis, menggambar, atau membuat *mind-map* untuk menjawab pertanyaan refleksi.

KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)

- **Berbagi:** Beberapa peserta didik secara sukarela membacakan refleksinya di depan kelas.
- **Apresiasi dan Umpan Balik Guru:** Guru memberikan apresiasi umum terhadap perkembangan seluruh kelas dan memberikan umpan balik positif atas proses belajar di Bab 1.
- **Informasi Asesmen Sumatif:** Guru menginformasikan tentang Tes Tertulis yang akan dilaksanakan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Sebelum memulai bab, guru bertanya: "Siapa yang suka menggambar? Apa yang biasa kalian gambar?", "Menurut kalian, apa yang membuat sebuah gambar terlihat bagus?".
- **Kuis Singkat:** Kuis sederhana dengan 3 pertanyaan untuk mengukur pemahaman awal tentang elemen dasar seni rupa (garis, bentuk, warna).

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti "Apa fungsi utama dari membuat *moodboard* sebelum mendesain?" atau "Bagaimana arah cahaya menentukan panjangnya bayangan?".

- **Diskusi Kelompok:** Menilai keaktifan dan kemampuan berpendapat saat mendiskusikan contoh jurnal visual.
- **Observasi:** Guru mengamati proses kerja peserta didik, mencatat tingkat kemandirian, kreativitas dalam pemecahan masalah, dan ketekunan.
- **Produk (Proses):**
 - **Jurnal Visual:** Dinilai berdasarkan kuantitas dan kualitas ide, serta konsistensi dalam mengisinya.
 - **Karya Teknik Pilihan:** Dinilai berdasarkan penerapan teknik dan kesesuaian dengan konsep awal.
 - **Sketsa Perspektif:** Dinilai berdasarkan pemahaman penerapan konsep naungan dan bayangan.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Karya Akhir Pilihan:** Karya gambar/lukis/mixed media yang paling disempurnakan oleh peserta didik selama Bab 1. Dinilai berdasarkan orisinalitas ide, penguasaan teknik, dan komposisi.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Karya:** Peserta didik menceritakan proses pembuatan salah satu karyanya, mulai dari ide di jurnal visual hingga hasil akhir. Dinilai berdasarkan alur cerita, kejelasan, dan penggunaan kosakata seni rupa.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual dan teoretis.

Contoh Tes Tertulis :

Soal Pilihan Ganda

1. Seorang desainer mengumpulkan gambar-gambar, palet warna, dan potongan tekstur dalam satu papan untuk mendapatkan suasana atau nuansa tertentu sebelum memulai proyek. Media yang ia gunakan disebut...
 - A. Jurnal Visual
 - B. Sketsa
 - C. Moodboard
 - D. Portofolio
 - E. Katalog
2. Teknik menggambar yang fokus pada pembuatan pola-pola terstruktur dan berulang yang memberikan efek relaksasi sering disebut sebagai...
 - A. Doodle
 - B. Swirl
 - C. Sketsa
 - D. Zentangle
 - E. Arsir
3. Dalam prinsip pencahayaan, bagian gelap pada sebuah objek yang tidak terkena cahaya secara langsung disebut...
 - A. Bayangan
 - B. Siluet
 - C. Refleksi
 - D. Gradasi

- E. Naungan
4. Jika sumber cahaya datang dari arah kanan atas, maka bayangan sebuah objek akan jatuh ke arah...
- A. Kanan atas
 - B. Kiri bawah
 - C. Kanan bawah
 - D. Kiri atas
 - E. Tepat di bawah objek
5. Seorang seniman menggabungkan potongan koran, kain perca, dan cat air dalam satu karya. Teknik yang digunakan oleh seniman tersebut adalah...
- A. Kolase
 - B. Montase
 - C. Mixed Media
 - D. Asemblase
 - E. Cetak Saring

Soal Esai

1. Jelaskan menurut pemahamanmu, mengapa seorang seniman atau desainer perlu membuat Jurnal Visual! Apa saja manfaat yang bisa didapatkan dari kebiasaan tersebut?
2. Bayangkan kamu sedang menggambar sebuah gedung tinggi di tepi jalan. Jelaskan bagaimana kamu akan menerapkan prinsip perspektif (minimal 1 titik hilang) dan prinsip pencahayaan (naungan dan bayangan) agar gambar gedung tersebut terlihat realistis dan tiga dimensi!

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 / Semester	: IX / Ganjil
Alokasi Waktu	: 16 JP (8 kali pertemuan @ 2 JP)
Tahun Pelajaran	: 2026 / 2027

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah mempelajari dasar-dasar desain logo, tipografi (kelas 7), dan membuat poster sederhana serta ragam hias daerah (kelas 8). Mereka memiliki pemahaman awal tentang elemen dan prinsip desain.
- **Minat** : Peserta didik menunjukkan antusiasme dalam kegiatan yang bersifat proyek dan relevan dengan acara nyata, seperti pameran. Minat bervariasi antara desain manual (gambar tangan) dan desain digital (menggunakan aplikasi).
- **Latar Belakang** : Peserta didik memiliki kemampuan kolaborasi dan perencanaan yang beragam. Beberapa sudah terbiasa bekerja dalam tim, sementara yang lain mungkin memerlukan bimbingan lebih dalam manajemen proyek.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Membutuhkan banyak contoh visual poster dan desain dekorasi yang baik untuk dianalisis.
 - **Auditori**: Membutuhkan diskusi kelompok untuk curah ide (brainstorming) dan penjelasan konsep prinsip-prinsip desain.
 - **Kinestetik**: Membutuhkan kegiatan praktik langsung dalam membuat sketsa, merancang di komputer, dan membuat maket/purwarupa dekorasi.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami prinsip-prinsip desain lanjutan (keseimbangan, kontras, kesejajaran, kedekatan, hierarki) dan fungsinya dalam poster. Memahami konsep tema dan perannya dalam menyatukan elemen pameran.
 - **Prosedural**: Mampu menerapkan prinsip desain dalam karya, merancang poster yang efektif, dan membuat perencanaan dekorasi ruang pameran (termasuk properti dan *display*).
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Peserta didik belajar merancang media promosi (poster) dan menata ruang untuk sebuah acara (pameran), sebuah keterampilan yang sangat aplikatif dalam berbagai kegiatan sekolah maupun di luar sekolah.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang hingga Tinggi. Materi ini menuntut kemampuan menerapkan konsep abstrak (prinsip desain) dan keterampilan manajemen proyek

serta kolaborasi tim.

- **Struktur Materi:** Dimulai dari pemahaman prinsip desain, penerapan pada desain poster, lalu berkembang ke skala yang lebih besar yaitu desain ruang (dekorasi pameran).
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menghargai keindahan dalam keteraturan dan harmoni desain.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis efektivitas sebuah desain poster dan merencanakan penataan ruang pameran secara logis dan fungsional.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan konsep desain poster dan dekorasi yang orisinal dan menarik.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja dalam tim untuk menentukan tema, membagi tugas, dan menyatukan berbagai elemen desain untuk pameran.
 - **Kemandirian:** Mengambil inisiatif dalam proses desain dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan.
 - **Kepedulian:** Memastikan desain yang dibuat komunikatif dan dapat dipahami oleh audiens (pengunjung pameran).

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik menerapkan nilai-nilai etika dalam berkomunikasi visual dan menghargai hasil karya kolaboratif.
- **Kewargaan:** Peserta didik merancang pameran yang dapat dinikmati dan memberikan nilai tambah bagi komunitas sekolah.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu mengevaluasi pilihan desain berdasarkan prinsip-prinsip yang telah dipelajari untuk mencapai tujuan komunikasi tertentu.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menghasilkan solusi desain yang inovatif untuk poster dan dekorasi dengan memanfaatkan sumber daya yang ada.
- **Kolaborasi:** Peserta didik secara aktif bekerja sama dalam tim pameran, berkomunikasi secara efektif, dan saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama.
- **Kemandirian:** Peserta didik mampu mengelola waktu dan tugas dalam sebuah proyek desain, dari konsep hingga produk akhir.
- **Kesehatan:** Peserta didik menjaga dinamika kelompok yang sehat dan suportif selama proses kerja proyek.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu menyampaikan pesan secara efektif melalui desain visual (poster) dan menata ruang pameran agar komunikatif.

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

- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Penggunaan perangkat lunak desain grafis (Canva, Photoshop, dll) untuk membuat poster.
- **Bahasa Indonesia:** Kemampuan merangkai kalimat yang efektif dan persuasif untuk teks pada poster.
- **Kewirausahaan:** Memahami fungsi poster sebagai alat promosi dan pemasaran sebuah acara.
- **Matematika:** Penerapan skala dan proporsi dalam merancang dekorasi ruang pameran.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu menjelaskan prinsip desain **keseimbangan** (simetri & asimetri) dan **kontras** dalam sebuah poster. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu menjelaskan prinsip desain **kesejajaran** (*alignment*), **kedekatan** (*proximity*), dan **hierarki** visual. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu merancang konsep dan tema untuk poster pameran secara kolaboratif. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu membuat beberapa sketsa awal (thumbnail sketches) untuk desain poster sesuai tema yang disepakati. (2 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu mengembangkan satu sketsa terpilih menjadi desain poster yang utuh (manual atau digital). (2 JP)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai jenis properti dan cara penataan (*display*) karya untuk dekorasi pameran. (2 JP)

- **Pertemuan 7:** Peserta didik mampu membuat sketsa atau denah sederhana untuk perencanaan desain dekorasi ruang pameran. (2 JP)
- **Pertemuan 8:** Peserta didik mampu mempresentasikan rancangan desain poster dan dekorasi pameran secara kelompok. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Merancang identitas visual (poster dan dekorasi) untuk acara pameran karya akhir semester siswa kelas IX, dengan tema yang diangkat dari isu lokal, budaya, atau identitas sekolah.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek)
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Peserta didik secara sadar memperhatikan setiap elemen desain, bagaimana penempatannya memengaruhi keseluruhan komposisi dan pesan yang disampaikan.
 - **Meaningful Learning:** Proyek mendesain poster dan dekorasi pameran adalah tugas nyata yang hasilnya akan digunakan, sehingga prosesnya terasa bermakna dan relevan.
 - **Joyful Learning:** Peserta didik menikmati proses kreatif dalam bermain dengan tata letak, warna, dan tipografi, serta merasakan keseruan bekerja dalam tim.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, studi kasus (analisis poster), demonstrasi, kerja kelompok, presentasi proyek.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Memberikan pilihan tema pameran yang beragam. Menyediakan contoh poster dari berbagai gaya (minimalis, ramai, retro, dll).
 - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat memilih untuk mendesain poster secara manual (gambar tangan) atau digital. Pembagian peran dalam kelompok disesuaikan dengan minat dan keahlian (konseptor, desainer, presenter).
 - **Diferensiasi Produk:** Hasil akhir berupa poster dengan gaya visual yang berbeda-beda dan rancangan dekorasi yang bervariasi (misal: fokus pada *backdrop*, instalasi gantung, atau penataan meja *display*).

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Bekerja sama dengan OSIS atau panitia acara sekolah lainnya dalam mempromosikan pameran.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang orang tua atau komunitas lokal untuk menghadiri pameran, menjadikan mereka sebagai audiens nyata dari desain yang dibuat.
- **Mitra Digital:** Menggunakan aplikasi desain gratis seperti Canva, Figma, atau Photopea. Mencari inspirasi tata letak pameran di Pinterest atau situs web desain interior.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Menata meja menjadi kelompok-kelompok besar untuk memudahkan kerja tim.

- Menyediakan dinding kelas sebagai "dinding ide" untuk menempelkan sketsa dan referensi.
- Jika memungkinkan, melakukan survei ke lokasi yang akan dijadikan tempat pameran.
- **Ruang Virtual:**
 - Membuat grup proyek di WhatsApp atau LMS untuk koordinasi di luar jam pelajaran.
 - Menggunakan Google Drive atau Dropbox untuk menyimpan dan berbagi aset desain.
- **Budaya Belajar:**
 - Membangun budaya tim yang solid, di mana setiap pendapat dihargai dan kritik disampaikan secara konstruktif.
 - Mendorong sikap profesional dalam mengerjakan proyek, termasuk manajemen waktu dan tanggung jawab.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Behance, Dribbble, Pinterest untuk referensi desain poster dan pameran.
- **Forum Diskusi Daring:** Fitur *chat* grup untuk diskusi dan pengambilan keputusan tim.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan rubrik digital untuk penilaian presentasi proyek.
- **Media Presentasi Digital:** Kelompok menggunakan Google Slides, Canva, atau Prezi untuk mempresentasikan proposal desain mereka.
- **Media Publikasi Digital:** Poster final diunggah di media sosial sekolah untuk promosi acara.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Prinsip Desain: Keseimbangan dan Kontras

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi:** Guru menampilkan dua poster: satu sangat simetris, satu lagi asimetris. Guru bertanya, "Mana yang lebih menarik? Mengapa? Apa yang membuat keduanya terasa 'pas' meski tatanannya berbeda?"
- **Motivasi:** Guru menjelaskan bahwa desainer hebat seperti koki, mereka tahu cara menyeimbangkan "rasa" visual agar "lezat" dipandang.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Mengamati (Mindful):** Guru menjelaskan konsep **keseimbangan** (simetris, asimetris) dan **kontras** (perbedaan mencolok untuk menarik perhatian) menggunakan contoh-contoh visual yang jelas.
- **Analisis Kasus (Meaningful):** Secara berpasangan, peserta didik diberikan beberapa contoh poster. Mereka diminta untuk mengidentifikasi dan menandai penerapan prinsip keseimbangan dan kontras pada poster-poster tersebut.
- **Diskusi:** Pasangan-pasangan tersebut berbagi hasil analisisnya dengan kelas.

- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Disediakan poster dari berbagai produk/acara (film, musik, sosial) agar relevan dengan minat peserta didik.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik diminta menggambar dua kotak dan membuat komposisi sederhana di dalamnya: satu menerapkan keseimbangan simetris, satu lagi asimetris.
- **Rangkuman:** Guru merangkum bagaimana keseimbangan memberi stabilitas dan kontras memberi penekanan pada desain.
- **Tindak Lanjut:** Mengamati poster di jalan atau internet dan menganalisis keseimbangan dan kontrasnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Prinsip Desain: Kesejajaran, Kedekatan, dan Hierarki

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi:** Guru menunjukkan teks yang berantakan dan teks yang rapi. Bertanya, "Mana yang lebih mudah dan nyaman dibaca? Mengapa?"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan bahwa hari ini akan belajar "merapikan" desain agar pesan tersampaikan dengan jelas.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Demonstrasi (Joyful):** Guru menjelaskan prinsip **kesejajaran** (membuat elemen-elemen lurus dan terhubung), **kedekatan** (mengelompokkan informasi terkait), dan **hierarki** (membuat yang penting terlihat lebih menonjol) melalui contoh "sebelum" dan "sesudah" pada sebuah desain.
- **Latihan Praktis (Kinestetik):** Peserta didik diberikan potongan-potongan kertas bertuliskan info pameran (judul, tanggal, tempat, bintang tamu, dll). Mereka diminta untuk menata potongan-potongan tersebut di atas selembar kertas kosong dengan menerapkan ketiga prinsip yang baru dipelajari.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik dapat bekerja individu atau berpasangan. Peserta didik yang cepat bisa mencoba beberapa alternatif tata letak.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Gallery Walk:** Hasil tata letak ditempel di dinding, peserta didik berkeliling melihat karya temannya.
- **Refleksi:** "Prinsip mana yang menurutmu paling berpengaruh dalam membuat desain jadi lebih mudah dipahami?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa kerapian desain bukan hanya soal estetika, tapi juga soal kejelasan komunikasi.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Merancang Konsep dan Tema Poster Pameran

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Pembukaan: Salam, doa, presensi.
- Apersepsi: Guru memulai dengan pertanyaan, "Jika kita akan mengadakan pameran karya seluruh siswa kelas 9, kira-kira tema apa yang cocok untuk menyatukan semua karya kita?"
- Penyampaian Tujuan: Guru menjelaskan bahwa hari ini, secara kolaboratif, kelas akan menentukan satu tema besar untuk proyek pameran akhir semester.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- Curah Ide (Joyful & Meaningful): Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok melakukan curah ide (brainstorming) untuk menemukan minimal 3 usulan tema pameran. Tema bisa berasal dari identitas sekolah, budaya lokal, atau isu yang relevan dengan remaja.
- Diskusi Kelompok: Setiap kelompok mendiskusikan kelebihan dan kekurangan dari setiap usulan tema, lalu memilih satu tema terbaik untuk diusulkan ke kelas.
- Presentasi Konsep: Setiap kelompok mempresentasikan tema pilihan mereka, lengkap dengan alasan, usulan judul pameran, dan *tagline* singkat.
- Voting: Kelas melakukan voting untuk memilih satu tema final yang akan digunakan bersama.
- Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Proses: Kelompok bisa menggunakan *mind map* atau daftar poin untuk sesi curah ide. Guru memberikan contoh-contoh tema pameran untuk memantik ide.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Refleksi: Peserta didik berbagi perasaan tentang tema yang terpilih.
- Rangkuman: Guru mengumumkan tema, judul, dan *tagline* final yang akan menjadi landasan desain poster dan dekorasi.
- Tindak Lanjut: Peserta didik diminta untuk mulai mencari referensi visual yang sesuai dengan tema terpilih untuk pertemuan selanjutnya.
- Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Membuat Sketsa Awal Poster (Thumbnail Sketches)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Pembukaan: Salam, doa, presensi.
- Apersepsi: Guru mengingatkan kembali tema pameran yang sudah disepakati bersama.
- Penyampaian Tujuan: Guru menjelaskan bahwa sebelum membuat desain final, desainer profesional selalu membuat banyak sketsa kecil untuk mengeksplorasi ide tata letak. Hari ini mereka akan melakukan hal yang sama.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- Mengeksplorasi (Joyful): Setiap peserta didik (atau dalam kelompok desain poster) diminta untuk membuat minimal 4-6 sketsa kecil (*thumbnail sketches*) di kertas. Fokusnya adalah eksplorasi komposisi dan tata letak informasi (judul, gambar, tanggal, dll).
- Menerapkan Prinsip: Guru mengingatkan untuk mencoba menerapkan 5 prinsip desain yang telah dipelajari dalam sketsa-sketsa tersebut.

- Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Produk: Peserta didik yang lebih cepat dapat membuat lebih banyak alternatif sketsa dengan variasi yang lebih signifikan.
 - Proses: Guru memberikan lembar kerja dengan kotak-kotak sketsa yang sudah tersedia untuk membantu peserta didik fokus pada komposisi.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- *Gallery Walk*: Sketsa-sketsa ditempel di "dinding ide". Peserta didik berkeliling, melihat, dan memberikan tanda bintang pada sketsa teman yang mereka anggap paling menarik.
- Refleksi: Peserta didik memilih satu sketsa terbaiknya untuk dikembangkan, berdasarkan masukan dari teman dan guru.
- Tindak Lanjut: Mempersiapkan alat untuk membuat desain final (kertas gambar/komputer).
- Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Mengembangkan Desain Poster Final

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Pembukaan: Salam, doa, presensi.
- Apersepsi: Peserta didik menunjukkan sketsa terbaik pilihan mereka dari pertemuan sebelumnya.
- Penyampaian Tujuan: Guru menyampaikan bahwa hari ini adalah saatnya mengubah sketsa tersebut menjadi sebuah desain poster yang utuh dan menarik.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- Mencipta (Mindful & Meaningful): Peserta didik mulai mengerjakan desain poster final berdasarkan sketsa yang telah dipilih. Mereka fokus pada detail, pemilihan warna, jenis huruf (tipografi), dan ilustrasi/gambar.
- Bimbingan: Guru berkeliling memberikan bimbingan teknis, baik untuk desain manual (teknik pewarnaan, kerapian) maupun digital (penggunaan alat pada aplikasi).
- Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Proses/Produk: Peserta didik bebas memilih mengerjakan secara manual di kertas gambar atau secara digital menggunakan aplikasi seperti Canva. Ini memungkinkan peserta didik bekerja sesuai dengan minat dan keahlian mereka.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Refleksi: Peserta didik berbagi kesulitan dan keberhasilan dalam proses eksekusi desain. "Apa bagian tersulit saat mengubah sketsa menjadi desain final?"
- Rangkuman: Guru memberikan apresiasi atas proses dan karya yang sedang dikerjakan.
- Tindak Lanjut: Menyelesaikan poster di rumah jika belum selesai.
- Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Identifikasi Properti dan Display Pameran

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- Pembukaan: Salam, doa, presensi.
- Apersepsi: Guru menunjukkan foto-foto pameran seni (dari yang sederhana di sekolah hingga yang profesional di galeri). Guru bertanya, "Selain karya seninya, apa lagi yang kalian lihat di pameran ini? Apa yang membuat suasana terasa khusus?"
- Penyampaian Tujuan: Hari ini peserta didik akan menjadi "desainer interior" untuk pameran mereka, dengan merencanakan dekorasi dan cara memajang karya.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- Mengamati: Guru menjelaskan berbagai cara penataan (*display*) karya (misal: digantung, diletakkan di meja, ditempel di panel) dan jenis-jenis properti pendukung (panel, *backdrop*, pencahayaan, hiasan).
- Curah Ide (Meaningful Learning): Dalam kelompok, peserta didik melakukan curah ide properti apa saja yang dibutuhkan untuk pameran mereka, dengan penekanan pada pemanfaatan bahan bekas atau murah (kardus, botol, kain perca, bambu, dll).
- Diskusi: Kelompok mendiskusikan dan membuat daftar properti yang realistis untuk dibuat atau dicari.
- Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Konten: Guru menyediakan katalog gambar properti dan contoh *display* untuk inspirasi.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- Refleksi: Setiap kelompok membagikan satu ide pemanfaatan bahan bekas yang paling kreatif.
- Rangkuman: Guru menyimpulkan bahwa dekorasi yang baik tidak harus mahal, tapi harus kreatif dan sesuai tema.
- Tindak Lanjut: Memikirkan bagaimana properti tersebut akan ditata di dalam ruangan.
- Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Merancang Desain Dekorasi Ruang Pameran

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Pembukaan: Salam, doa, presensi.
- Apersepsi: Guru menampilkan denah kosong sebuah ruangan dan bertanya, "Jika ini ruang pameran kita, di mana kita harus meletakkan pintu masuk, alur pengunjung, dan karya utama?"
- Penyampaian Tujuan: Guru menyampaikan bahwa hari ini setiap kelompok akan merancang tata letak (*layout*) ruang pameran.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- Mencipta (Kinestetik): Setiap kelompok diberikan selembar kertas besar untuk membuat sketsa denah atau *layout* ruang pameran.
- Praktik Perencanaan: Dalam denah tersebut, mereka harus merencanakan:
 - Posisi panel *display* atau area penempelan karya.
 - Alur pengunjung (bagaimana pengunjung akan berjalan melihat pameran).

- Penempatan properti dekoratif (*backdrop*, hiasan, dll).
- Area khusus (meja registrasi, pojok foto).
- Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Produk: Kelompok bisa membuat denah 2D (tampak atas) atau sketsa perspektif 3D sederhana untuk menggambarkan suasana ruang.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Peer-Review: Kelompok saling bertukar denah dan memberikan masukan singkat mengenai kejelasan alur dan penataan.
- Refleksi: "Apa tantangan terbesar dalam menata sebuah ruangan agar fungsional dan indah?"
- Tindak Lanjut: Mempersiapkan bahan presentasi untuk pertemuan terakhir.
- Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Presentasi Rancangan Desain Poster dan Dekorasi

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Pembukaan: Salam, doa, presensi.
- Persiapan: Setiap kelompok mempersiapkan bahan presentasi mereka (poster final dan denah dekorasi).
- Penyampaian Tujuan: Guru menjelaskan bahwa hari ini adalah "pitching day", di mana setiap kelompok akan "menjual" ide desain pameran mereka.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- Presentasi (Meaningful): Secara bergantian, setiap kelompok maju ke depan untuk mempresentasikan hasil kerja mereka selama bab ini. Presentasi mencakup:
 - Tema pameran yang diusung.
 - Desain poster final dan penjelasan pilihan desainnya.
 - Konsep dekorasi dan denah tata letak ruang pameran.
- Tanya Jawab: Setelah setiap presentasi, audiens (kelompok lain dan guru) diberikan kesempatan untuk bertanya.
- Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Proses: Kelompok dapat memilih format presentasi, apakah menggunakan media digital (slide) atau menjelaskan langsung dengan alat peraga fisik (poster dan denah).

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Apresiasi dan Umpan Balik: Guru memberikan umpan balik menyeluruh untuk semua kelompok, mengapresiasi kerja keras, kolaborasi, dan kreativitas mereka.
- Refleksi Bab: Peserta didik secara singkat merefleksikan keterampilan baru apa yang mereka peroleh di Bab Mendesain (misalnya: kerja tim, berpikir strategis, dll).
- Penutup: Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** "Menurut kalian, apa saja informasi yang wajib ada di poster sebuah acara?", "Apa fungsi dekorasi dalam sebuah pameran?"

- **Kuis Singkat:** Memasangkan istilah desain (misal: logo, tipografi) dengan definisinya.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti “Bagaimana cara menciptakan hierarki visual tanpa harus mengubah ukuran tulisan?”
- **Diskusi Kelompok:** Menilai kemampuan berkolaborasi dan menyumbangkan ide saat sesi curah ide tema pameran.
- **Latihan Soal/LKPD:** Analisis poster berdasarkan 5 prinsip desain.
- **Observasi:** Guru mengamati dinamika kerja kelompok, pembagian tugas, dan penyelesaian masalah.
- **Produk (Proses):**
 - Sketsa-sketsa awal poster.
 - Denah atau rancangan awal dekorasi.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Poster Final:** Poster pameran yang sudah jadi (manual atau digital). Dinilai berdasarkan penerapan 5 prinsip desain, orisinalitas, dan efektivitas komunikasi.
 - **Rancangan Dekorasi:** Proposal desain dekorasi (berisi sketsa, denah, dan daftar properti). Dinilai berdasarkan kreativitas, kesesuaian dengan tema, dan kelogisan perencanaan.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Proyek:** Kemampuan kelompok dalam mempresentasikan dan mempertahankan konsep desain poster dan dekorasi mereka.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual tentang prinsip-prinsip desain.

Contoh Tes Tertulis :

Soal Pilihan Ganda

1. Penempatan elemen-elemen desain yang terkesan seimbang secara optik namun posisi kiri dan kanannya tidak sama persis merupakan penerapan prinsip...
 - A. Keseimbangan Simetris
 - B. Keseimbangan Asimetris
 - C. Kontras
 - D. Hierarki
 - E. Repetisi
2. Agar informasi utama seperti "JUDUL PAMERAN" lebih dulu menarik perhatian pembaca dibandingkan informasi "Tanggal & Waktu", seorang desainer menerapkan prinsip...
 - A. Kedekatan (Proximity)
 - B. Kesejajaran (Alignment)
 - C. Kontras
 - D. Hierarki
 - E. Keseimbangan
3. Mengelompokkan informasi alamat, kontak, dan media sosial menjadi satu di bagian bawah poster adalah penerapan dari prinsip...

- A. Hierarki
 - B. Kontras
 - C. Kedekatan (Proximity)
 - D. Keseimbangan
 - E. Ruang Kosong (White Space)
4. Tujuan utama dari prinsip kesejajaran (alignment) dalam desain poster adalah untuk...
 - A. Membuat poster terlihat lebih ramai
 - B. Menciptakan koneksi visual dan keteraturan antar elemen
 - C. Menunjukkan elemen mana yang paling tidak penting
 - D. Mengisi semua ruang kosong yang ada
 - E. Membuat semua tulisan berukuran sama
 5. Peralatan yang dibutuhkan untuk mendukung sebuah dekorasi pameran, seperti panel, meja display, atau lampu sorot, disebut...
 - A. Properti
 - B. Aset
 - C. Elemen
 - D. Komposisi
 - E. Instalasi

Soal Esai

1. Jelaskan 3 dari 5 prinsip desain (Keseimbangan, Kontras, Kesejajaran, Kedekatan, Hierarki) yang telah kamu pelajari dan berikan contoh penerapannya dalam sebuah desain poster!
2. Anda dan kelompok Anda ditugaskan untuk membuat dekorasi panggung sederhana untuk acara pentas seni dengan tema "Nusantara Futuristik". Tuliskan konsep dekorasi Anda, properti apa saja yang akan digunakan (utamakan dari bahan bekas/murah), dan bagaimana Anda akan menatanya!

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) / I (Ganjil)

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

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Abdul Hannan, S.Pd
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Kelas / Semester	: IX / Genap
Alokasi Waktu	: 16 JP (8 kali pertemuan @ 2 JP)
Tahun Pelajaran	: 2026 / 2027

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah memiliki pengetahuan dasar tentang elemen seni rupa (Unit 1: Menggambar) dan prinsip-prinsip dasar desain (Unit 2: Mendesain) dari pembelajaran kelas 7 dan 8. Mereka juga pernah diperkenalkan pada kegiatan apresiasi sederhana.
- **Minat** : Peserta didik memiliki minat yang beragam, mulai dari menggambar, mengoleksi gambar/stiker, menulis, hingga ketertarikan pada budaya visual populer (film, game, komik).
- **Latar Belakang** : Peserta didik berasal dari lingkungan sosial dan budaya yang beragam, yang memengaruhi referensi visual dan cara mereka berekspresi.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Peserta didik belajar dengan baik melalui contoh visual, gambar, video, dan demonstrasi langsung.
 - **Auditori**: Peserta didik dapat memahami konsep melalui penjelasan lisan, diskusi kelompok, dan mendengarkan presentasi.
 - **Kinestetik**: Peserta didik membutuhkan pengalaman praktik langsung seperti membuat sketsa, menempel kolase, dan mengatur karya.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami fungsi jurnal visual, konsep apresiasi karya seni, tujuan umpan balik yang konstruktif, dan kaitan antara karya seni dengan latar belakang senimannya.
 - **Prosedural**: Mampu membuat jurnal visual secara sistematis, menerapkan rutinitas berpikir visibel untuk menganalisis karya, dan mempraktikkan langkah-langkah dalam "Tangga Umpan Balik".
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Kemampuan mengapresiasi dan memberi umpan balik yang konstruktif sangat relevan dalam interaksi sosial sehari-hari. Membuat jurnal visual membantu peserta didik mendokumentasikan ide dan perasaan, yang merupakan bagian dari pengembangan diri.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang. Materi ini menuntut kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan empati, namun disajikan melalui aktivitas yang terstruktur dan menyenangkan.

- **Struktur Materi:** Materi dimulai dari kegiatan personal (membuat jurnal visual) lalu berkembang ke kegiatan yang lebih komunal (apresiasi karya dan memberikan umpan balik kepada teman).
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menghargai keindahan alam dan budaya sebagai ciptaan Tuhan yang dituangkan dalam jurnal visual, serta menjaga etika saat memberi umpan balik.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis karya seni secara mendalam dan memberikan argumen yang logis saat berpendapat.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan ide-ide orisinal dalam jurnal visual dan menemukan cara-cara baru untuk mengekspresikan diri.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam diskusi kelompok dan kegiatan saling memberikan umpan balik.
 - **Kemandirian:** Mengambil inisiatif untuk mengisi jurnal visual secara rutin dan merumuskan pendapat pribadi tentang sebuah karya.
 - **Kepedulian:** Menunjukkan empati saat mencoba memahami karya teman dan memberikan masukan yang membangun.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik diajak untuk mengamati dan mensyukuri keindahan alam, lingkungan, dan budaya di sekitarnya sebagai inspirasi dalam berkarya, serta mengamalkan akhlak mulia dengan memberikan umpan balik yang santun dan menghargai karya orang lain.
- **Kewargaan:** Dengan mempelajari karya dari berbagai seniman (lokal dan dunia), peserta didik mengembangkan rasa hormat terhadap keberagaman budaya dan perspektif, yang merupakan esensi dari kewargaan global.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik dilatih untuk tidak hanya melihat, tetapi juga menganalisis, menginterpretasi, dan mengevaluasi karya seni menggunakan rutinitas berpikir visibel dan argumen yang kuat.
- **Kreativitas:** Peserta didik didorong untuk menghasilkan gagasan dan karya yang orisinal melalui jurnal visual, serta menemukan solusi kreatif dalam mengekspresikan ide-ide mereka.
- **Kolaborasi:** Peserta didik belajar bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan karya seni dan mempraktikkan cara memberi dan menerima umpan balik yang efektif.
- **Kemandirian:** Peserta didik bertanggung jawab atas proses kreatif mereka sendiri, terutama dalam mengelola dan mengisi jurnal visual secara konsisten.
- **Kesehatan:** Kegiatan membuat jurnal visual dan apresiasi seni menjadi sarana relaksasi dan ekspresi emosi yang sehat, mendukung kesehatan mental dan kesejahteraan jiwa peserta didik.
- **Komunikasi:** Peserta didik melatih kemampuan komunikasi verbal dan tulisan dalam mendeskripsikan karya, menyampaikan pendapat, dan memberikan umpan balik yang jelas dan membangun.

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:** Keterampilan menulis deskripsi, interpretasi, dan kritik seni. Kemampuan menyampaikan pendapat secara lisan dengan runtut dan jelas.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):** Memahami konteks sejarah dan budaya di balik sebuah karya seni.
- **Pendidikan Kewarganegaraan (PKn):** Mengembangkan sikap toleransi dan menghargai perbedaan melalui apresiasi karya yang beragam.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu merancang konsep dan struktur jurnal visual sebagai media dokumentasi ide dan proses berkarya. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu mengaplikasikan teknik observasi objek dan lingkungan sekitar untuk dituangkan menjadi sketsa atau foto dalam jurnal visual. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu mengaplikasikan teknik kolase menggunakan berbagai media (label, potongan gambar, benda unik) dalam jurnal visualnya. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu mengintegrasikan teks (kutipan, tulisan tangan kreatif) secara harmonis dengan elemen visual dalam jurnal visual. (2 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu menerapkan rutinitas berpikir visibel ("See, Think, Wonder") untuk mengapresiasi karya seni rupa dari seniman Indonesia. (2 JP)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu membandingkan karya seni rupa dari seniman Indonesia dan seniman dunia untuk menemukan persamaan dan perbedaan gagasan atau gaya. (2 JP)

- **Pertemuan 7:** Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan tahapan dalam "Tangga Umpan Balik" (Ladder of Feedback) sebagai metode apresiasi yang konstruktif. (2 JP)
- **Pertemuan 8:** Peserta didik mampu mempraktikkan pemberian umpan balik yang konstruktif terhadap karya teman sekelas menggunakan "Tangga Umpan Balik". (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- "Duniaku dalam Sketsa": Mendokumentasikan objek dan sudut favorit di sekolah atau rumah.
- "Playlist Visual": Menginterpretasikan lagu favorit ke dalam bentuk gambar dan kolase.
- "Kritikus Seni Sehari": Menulis ulasan singkat tentang sebuah film atau video musik yang sedang populer.
- "Identitasku": Membuat halaman jurnal visual yang merepresentasikan diri sendiri melalui gambar, warna, dan benda-benda favorit.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** Project-Based Learning (Pembuatan Jurnal Visual), Discovery Learning (Saat mengapresiasi karya).
- **Pendekatan:** Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk fokus dan hadir sepenuhnya saat melakukan observasi objek untuk jurnal visual (mengamati detail, tekstur, warna) dan saat mendengarkan pendapat teman.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan materi apresiasi dengan pengalaman dan perasaan pribadi, sehingga karya seni tidak lagi terasa asing melainkan memiliki makna personal.
 - **Joyful Learning:** Pembelajaran dikemas dalam suasana yang santai dan ekspresif, di mana tidak ada jawaban "salah" dalam berekspresi. Kegiatan kolase dan diskusi kelompok dibuat menyenangkan.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, Tanya Jawab, Demonstrasi, Praktik, Presentasi Galeri (Gallery Walk).
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Peserta didik diberi kebebasan memilih tema dan objek untuk jurnal visual mereka. Guru menyediakan pilihan karya seni dengan tingkat kompleksitas yang berbeda untuk diapresiasi.
 - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat mengerjakan jurnal visual secara individu atau berpasangan. Saat apresiasi, peserta didik bisa memilih untuk menuliskan analisisnya atau menyampaikannya secara lisan.
 - **Diferensiasi Produk:** Hasil akhir jurnal visual akan sangat beragam sesuai kreativitas masing-masing. Produk apresiasi dapat berupa tulisan esai, rekaman audio/video, atau presentasi infografis.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan guru Bahasa Indonesia untuk penilaian aspek tulisan dalam apresiasi, dan dengan perpustakaan untuk mencari referensi buku seni.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang seniman lokal (jika memungkinkan) untuk berbagi pengalaman atau mengunjungi galeri seni/pameran terdekat.
- **Mitra Digital:** Memanfaatkan platform seperti Pinterest atau Google Arts & Culture untuk mencari inspirasi dan referensi karya seni.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Penataan meja dan kursi yang fleksibel (bentuk U atau kelompok) untuk memudahkan diskusi.
 - "Dinding Apresiasi" atau "Pojok Karya" untuk memajang proses dan hasil jurnal visual siswa.
 - Menyediakan area kerja yang nyaman untuk kegiatan menggambar dan kolase.
- **Ruang Virtual:**
 - Menggunakan Google Classroom atau Padlet sebagai platform untuk berbagi foto proses jurnal visual.
 - Memanfaatkan Google Arts & Culture untuk tur virtual museum atau galeri.
 - Menonton video analisis karya seni dari kanal YouTube edukatif.
- **Budaya Belajar:**
 - Menciptakan suasana yang aman secara psikologis, di mana siswa berani berpendapat dan tidak takut salah.
 - Membudayakan sikap saling menghargai dan mendengarkan saat sesi umpan balik.
 - Merayakan proses dan usaha, bukan hanya hasil akhir yang "sempurna".

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Google Arts & Culture, Pinterest, DeviantArt, museum online.
- **Forum Diskusi Daring:** Padlet, Jamboard, atau grup WhatsApp kelas untuk berbagi ide dan umpan balik awal.
- **Penilaian Daring:** Google Forms atau Quizizz untuk kuis pemahaman konsep (misal: tentang Tangga Umpan Balik).
- **Media Presentasi Digital:** Canva, Google Slides, atau video singkat untuk mempresentasikan hasil analisis karya.
- **Media Publikasi Digital:** Mengunggah karya jurnal visual terbaik di media sosial sekolah (Instagram/blog) sebagai bentuk apresiasi.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Merancang Jurnal Visual

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi & Doa:** Guru membuka pelajaran dengan salam dan mengajak peserta didik berdoa.

- **Apersepsi:** Guru menunjukkan beberapa contoh jurnal visual yang menarik (milik seniman atau contoh dari internet) dan bertanya, "Apa yang kalian lihat dari buku ini? Apa kira-kira fungsinya?"
- **Motivasi (Meaningful):** Guru menjelaskan bahwa jurnal visual adalah 'taman rahasia' untuk ide-ide kita, tempat kita bisa bebas berekspresi tanpa takut dinilai.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: hari ini kita akan merancang konsep jurnal visual kita masing-masing.

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Eksplorasi Konsep (Mindful):** Guru mengajak peserta didik memikirkan tema besar untuk jurnal mereka (misal: "Identitasku", "Dunia Fantasi", "Perjalananku"). Peserta didik menuliskan beberapa ide di kertas.
- **Curah Ide (Joyful):** Secara berkelompok, peserta didik berbagi ide tema mereka. Ini membantu siswa yang masih bingung untuk mendapatkan inspirasi.
- **Perancangan Struktur:** Guru memberikan panduan struktur dasar jurnal: akan ada bagian untuk sketsa, kolase, dan tulisan.
- **Praktik Awal:** Peserta didik mulai membuat halaman sampul (cover) untuk jurnal visual mereka menggunakan bahan yang telah disiapkan (buku gambar/notes).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Siswa yang cepat selesai dapat mulai membuat daftar isi atau halaman pembuka. Siswa yang butuh bantuan dapat dibimbing guru untuk menemukan tema yang sesuai dengan minatnya.
 - **Konten:** Siswa bebas menentukan tema dan gaya visual sampul jurnalnya.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik diminta menuliskan satu kata di sticky note tentang perasaan mereka setelah merancang jurnalnya.
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa jurnal visual adalah 'rumah' bagi kreativitas kita yang akan kita 'hias' bersama selama beberapa pertemuan ke depan.
- **Tindak Lanjut:** Guru meminta siswa untuk mulai mengumpulkan bahan-bahan untuk kolase (label, majalah bekas, dll) untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Mengisi Jurnal: Observasi & Sketsa

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi & Doa:** Guru membuka dengan salam dan doa.
- **Apersepsi (Mindful Learning):** Guru meminta siswa untuk diam sejenak dan mengamati satu benda di sekitar mereka dengan detail. "Apa yang kamu lihat yang sebelumnya tidak kamu sadari?"
- **Motivasi (Joyful Learning):** "Hari ini kita akan menjadi detektif visual! Tugas kita adalah menemukan hal-hal menarik di sekitar kita dan 'menangkapnya' dalam sketsa."
- **Penyampaian Tujuan:** Menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu praktik observasi dan membuat sketsa di jurnal visual.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Instruksi:** Guru menjelaskan teknik sketsa cepat (quick sketch) dan pentingnya

menangkap esensi bentuk, bukan detail sempurna.

- **Praktik Observasi di Luar Kelas (Joyful & Kinestetik):** Guru mengajak siswa ke luar kelas (taman sekolah/lapangan) untuk mencari objek yang menarik (daun, batu, tekstur tembok, sudut bangunan).
- **Menggambar:** Siswa membuat minimal 3 sketsa dari objek yang berbeda di jurnal visual mereka.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Siswa bebas memilih objek apa pun yang menarik bagi mereka.
 - **Proses:** Siswa yang tidak percaya diri menggambar boleh memotret objek tersebut lalu menempelkannya di jurnal dan memberikan catatan observasi. Siswa yang mahir dapat mencoba teknik arsir sederhana.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi (Gallery Walk):** Siswa meletakkan jurnal mereka di meja, lalu berkeliling untuk melihat karya teman.
- **Rangkuman:** Guru menekankan bahwa sketsa adalah latihan untuk 'mata' dan 'tangan' kita agar lebih peka.
- **Tindak Lanjut:** Meminta siswa untuk membawa bahan-bahan kolase yang sudah dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Mengisi Jurnal: Seni Kolase

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi & Doa:** Guru membuka dengan salam dan doa.
- **Apersepsi:** Guru menunjukkan contoh kolase yang artistik dan bertanya, "Menurut kalian, bagaimana cara menyusun potongan-potongan gambar ini agar terlihat harmonis?"
- **Motivasi (Joyful):** "Hari ini kita akan bermain 'puzzle' dengan gambar-gambar dan benda-benda yang kalian bawa. Kita akan menciptakan sebuah cerita visual baru!"
- **Penyampaian Tujuan:** Menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu membuat komposisi kolase yang menarik di jurnal visual.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Demonstrasi:** Guru mendemonstrasikan cara memilih palet warna yang serasi dari bahan kolase dan tips komposisi (misal: fokus utama, latar belakang).
- **Praktik Kolase (Mindful & Kinestetik):** Siswa mulai menyeleksi, menggunting, dan menata bahan kolase mereka di halaman jurnal.
- **Proses Menempel:** Setelah puas dengan komposisinya, siswa menempelkan bahan-bahan tersebut.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Siswa bisa membuat kolase yang abstrak (fokus pada warna dan tekstur) atau representasional (membentuk objek/pemandangan).
 - **Proses:** Guru memberikan bimbingan individual kepada siswa yang kesulitan menemukan ide komposisi.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Siswa berbagi cerita singkat tentang makna di balik kolase yang mereka buat kepada teman sebangkunya.
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa kolase adalah cara unik untuk 'mendaur ulang' makna dari gambar-gambar yang sudah ada.
- **Tindak Lanjut:** Meminta siswa untuk memikirkan satu kutipan atau kalimat yang mereka sukai untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Mengisi Jurnal: Integrasi Teks

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi & Doa:** Guru membuka dengan salam dan doa.
- **Apersepsi:** Guru menampilkan beberapa contoh *hand lettering* atau tipografi kreatif. "Apa yang membuat tulisan ini lebih dari sekadar teks biasa?"
- **Motivasi (Meaningful):** "Tulisan bisa menjadi gambar. Hari ini, kita akan membuat kata-kata favorit kita 'berbicara' lebih kuat melalui seni."
- **Penyampaian Tujuan:** Menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu mengintegrasikan elemen teks secara artistik ke dalam jurnal visual.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Eksplorasi Tipografi (Joyful):** Guru mengajarkan beberapa gaya huruf sederhana (misal: bubble, block, script) di papan tulis. Siswa berlatih di kertas buram.
- **Praktik Integrasi Teks:** Siswa memilih satu halaman di jurnal mereka (bisa halaman sketsa, kolase, atau halaman kosong) untuk ditambahkan teks/kutipan.
- **Proses Kreatif:** Siswa mendesain tata letak teks agar menyatu dengan elemen visual yang sudah ada. Mereka bisa menulis langsung, atau menulis di kertas lain, digunting, lalu ditempel.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Siswa bebas memilih kutipan dari buku, lagu, film, atau tulisan mereka sendiri.
 - **Produk:** Gaya tulisan sangat bebas, dari yang sederhana hingga yang paling dekoratif.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Beberapa siswa secara sukarela membacakan kutipan yang mereka pilih dan menjelaskan mengapa kutipan itu bermakna bagi mereka.
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa teks dan gambar dapat saling menguatkan untuk menyampaikan sebuah pesan atau perasaan.
- **Tindak Lanjut:** Meminta siswa untuk menyelesaikan jurnal mereka dan mempersiapkan diri untuk materi baru tentang apresiasi karya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Apresiasi Karya Seniman Indonesia (See, Think, Wonder)

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi & Doa:** Guru membuka dengan salam dan doa.
- **Apersepsi:** Guru bertanya, "Saat kalian melihat sebuah lukisan, apa yang biasanya pertama kali kalian perhatikan?"
- **Motivasi (Meaningful):** "Setiap lukisan adalah sebuah cerita yang dibisikkan oleh pelukisnya. Hari ini, kita akan belajar bagaimana cara 'mendengarkan' cerita itu dengan lebih baik."
- **Penyampaian Tujuan:** Memperkenalkan dan mempraktikkan rutinitas berpikir visibel "See, Think, Wonder" untuk mengapresiasi karya seni.

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Pengenalan Konsep:** Guru menjelaskan 3 langkah "See, Think, Wonder":
 - **SEE (Lihat):** Sebutkan semua yang kamu lihat secara objektif (warna, bentuk, objek, tanpa interpretasi).
 - **THINK (Pikirkan):** Apa pendapatmu tentang ini? Apa yang sedang terjadi? Apa pesannya? (Interpretasi).
 - **WONDER (Tanyakan):** Pertanyaan apa yang muncul di benakmu? Apa yang membuatmu penasaran?
- **Praktik Terbimbing:** Guru menampilkan lukisan "Pengorbanan Ibu" karya Hendra Gunawan. Bersama-sama, kelas mengisi kolom SEE, THINK, dan WONDER di papan tulis.
- **Praktik Kelompok (Joyful & Kolaboratif):** Siswa dibagi menjadi kelompok. Setiap kelompok diberikan gambar karya seniman Indonesia yang berbeda (misal: karya Affandi, S. Sudjojono). Mereka mendiskusikan dan mengisi lembar kerja "See, Think, Wonder".
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Kelompok bisa memilih juru bicara untuk presentasi, atau semua anggota berbagi bagiannya.
 - **Konten:** Guru memilihkan karya dengan kompleksitas visual yang bervariasi untuk tiap kelompok.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Setiap kelompok membagikan satu hal paling menarik dari kolom "WONDER" mereka.
- **Rangkuman:** Guru menegaskan bahwa mengapresiasi bukan soal "suka" atau "tidak suka", tapi tentang proses memahami dan bertanya.
- **Tindak Lanjut:** Siswa diminta mencari satu karya dari seniman luar negeri yang mereka sukai untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Membandingkan Karya Seni Lokal dan Global

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi & Doa:** Guru membuka dengan salam dan doa.

- **Apersepsi:** Guru menampilkan dua karya dengan tema serupa tapi dari budaya berbeda (misal: potret ibu dan anak karya Basuki Abdullah dan Mary Cassatt). "Apa persamaan dan perbedaan yang kalian lihat?"
- **Motivasi:** "Seni adalah bahasa universal, tapi setiap budaya punya 'dialek' yang unik. Hari ini kita akan menjadi penerjemah antar budaya."
- **Penyampaian Tujuan:** Menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu mampu membandingkan karya seni dari konteks budaya yang berbeda.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Presentasi Siswa:** Beberapa siswa yang sudah siap berbagi karya seniman luar negeri yang mereka temukan dan menjelaskan mengapa mereka menyukainya.
- **Analisis Perbandingan:** Guru menampilkan karya "Goldie Merlion at the Rainbows Ends" (Erica Hestu) dan "Bicycle Wheel" (Marcel Duchamp).
- **Diskusi Terpimpin:** Guru memandu diskusi menggunakan diagram Venn untuk membandingkan kedua karya berdasarkan:
 - **Media & Teknik:** Apa bahan yang digunakan?
 - **Gagasan/Konsep:** Apa kira-kira ide di baliknya?
 - **Gaya Visual:** Bagaimana tampilannya? (ramai/serderhana, berwarna/monokrom, dll)
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Siswa bisa fokus pada aspek yang paling menarik bagi mereka (visual, konsep, atau teknik).
 - **Proses:** Siswa bisa bekerja dalam kelompok kecil untuk mengisi diagram Venn sebelum diskusi kelas.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Siswa menjawab pertanyaan: "Setelah membandingkan, apakah pemahamanmu tentang 'apa itu seni' berubah? Bagaimana?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa seni bisa berbentuk apa saja, dari lukisan yang rumit hingga benda sehari-hari, tergantung pada gagasan senimannya.
- **Tindak Lanjut:** Guru memberikan teaser tentang materi selanjutnya: "Bagaimana cara memberi komentar yang baik untuk karya teman?"
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Mengetahui "Tangga Umpan Balik"

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi & Doa:** Guru membuka dengan salam dan doa.
- **Apersepsi (Role Playing):** Guru meminta dua siswa maju. Siswa A menunjukkan gambar, Siswa B hanya berkomentar "Bagus". Guru bertanya ke kelas, "Apakah komentar itu membantu Siswa A? Mengapa?" Lalu Siswa B berkomentar "Warnanya kurang rapi". Guru bertanya lagi, "Bagaimana perasaan Siswa A? Apakah komentar ini lebih membantu?"
- **Motivasi (Meaningful):** "Memberi masukan itu seperti memberi hadiah. Jika dibungkus dengan baik, hadiah itu akan diterima dengan senang hati dan bermanfaat."
- **Penyampaian Tujuan:** Memperkenalkan "Tangga Umpan Balik" sebagai cara

memberi masukan yang baik dan membangun.

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan 4 anak tangga "Ladder of Feedback" dengan visual yang menarik:
 - **Anak Tangga 1: Klarifikasi (Clarify):** Tanyakan hal yang belum kamu pahami. "Bisa ceritakan lebih banyak tentang bagian ini?"
 - **Anak Tangga 2: Nilai (Value):** Sampaikan bagian yang kamu sukai/anggap berhasil dan alasannya. "Saya suka penggunaan warnamu di sini karena..."
 - **Anak Tangga 3: Sampaikan Kekhawatiran (Express Concerns):** Ungkapkan bagian yang mungkin bisa dikembangkan dengan santun. "Aku sedikit bertanya-tanya tentang..."
 - **Anak Tangga 4: Beri Saran (Suggest):** Tawarkan ide atau saran untuk pengembangan. "Bagaimana jika kamu mencoba...?"
- **Studi Kasus:** Guru memberikan contoh kasus (sebuah gambar sederhana) dan meminta siswa secara berkelompok merumuskan kalimat untuk setiap anak tangga.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Kelompok yang lebih cepat bisa membuat 2-3 contoh kalimat untuk tiap anak tangga. Guru mendampingi kelompok yang kesulitan merangkai kata.
 - **Produk:** Hasil diskusi bisa ditulis di papan tulis atau di Jamboard.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Siswa menjawab, "Anak tangga mana yang menurutmu paling sulit dilakukan? Mengapa?"
- **Rangkuman:** Guru mengulang kembali 4 anak tangga dan menekankan pentingnya urutan (mulai dari klarifikasi, bukan langsung ke kritik).
- **Tindak Lanjut:** Meminta siswa untuk membawa jurnal visual mereka pada pertemuan terakhir untuk sesi apresiasi.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Praktik Apresiasi dengan Tangga Umpan Balik

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi & Doa:** Guru membuka dengan salam dan doa.
- **Apersepsi:** Guru secara singkat me-review 4 anak tangga umpan balik.
- **Motivasi (Joyful):** "Hari ini adalah perayaan karya kalian! Kita akan saling berbagi 'hadiah' berupa masukan yang berharga agar kita semua bisa berkembang bersama."
- **Penyampaian Tujuan:** Mempraktikkan "Tangga Umpan Balik" secara langsung pada karya teman.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Persiapan (Gallery Walk):** Setiap siswa memilih satu halaman terbaik dari jurnal visualnya dan memajangkannya di atas meja.
- **Praktik Umpan Balik:** Siswa berkeliling melihat karya teman. Setiap siswa diwajibkan untuk memberikan umpan balik tertulis (menggunakan format Tangga Umpan Balik di sticky note) untuk minimal 3 karya teman.
- **Sesi Berbagi Lisan (Kolaboratif):** Siswa kembali ke tempat duduk. Guru secara acak

memilih beberapa siswa untuk membacakan umpan balik yang mereka terima dan memberikan tanggapan.

- **Diskusi:** Guru memandu diskusi tentang pengalaman memberi dan menerima umpan balik. "Bagaimana rasanya menerima masukan yang terstruktur?"
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Siswa yang kurang nyaman berbicara di depan kelas cukup memberikan umpan balik tertulis. Siswa yang percaya diri didorong untuk berbagi secara lisan.
 - **Produk:** Umpan balik bisa ditulis lengkap atau poin-poin singkat.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi (Meaningful):** Peserta didik menuliskan satu hal baru yang mereka pelajari tentang karya mereka sendiri setelah mendapat masukan dari teman.
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa apresiasi dan umpan balik adalah alat yang kuat untuk belajar dan bertumbuh sebagai seorang seniman dan individu.
- **Tindak Lanjut:** Guru mengapresiasi seluruh proses belajar siswa selama Bab 3.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru bertanya tentang pengalaman siswa dalam menggambar dan mengapresiasi seni untuk mengukur pengetahuan awal.
- **Kuis Singkat:** Kuis sederhana (lisan atau tulisan) tentang definisi jurnal visual dan apresiasi.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti "Dari karya Hendra Gunawan tadi, pesan apa yang paling kuat kalian tangkap?"
- **Diskusi Kelompok:** Mengamati keaktifan, kemampuan berkolaborasi, dan cara siswa menyampaikan argumen saat diskusi kelompok (misal: saat praktik "See, Think, Wonder").
- **Observasi:** Guru mengamati proses kerja siswa saat membuat jurnal visual, mencatat perkembangan, kreativitas, dan kemandirian mereka.
- **Latihan Soal/LKPD:** Lembar kerja "See, Think, Wonder" dan lembar kerja latihan membuat kalimat untuk "Tangga Umpan Balik".
- **Produk (Proses):**
 - Perkembangan isi Jurnal Visual dari pertemuan ke pertemuan.
 - Kualitas sketsa dan komposisi kolase.
 - Sticky note berisi umpan balik yang ditulis saat sesi *gallery walk*.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Jurnal Visual:** Penilaian akhir terhadap keseluruhan jurnal visual berdasarkan kriteria: kreativitas, kelengkapan komponen (sketsa, kolase, teks), dan perkembangan ide.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Apresiasi Lisan:** Kemampuan siswa dalam memberikan umpan balik secara lisan kepada temannya menggunakan "Tangga Umpan Balik" secara runtut dan santun.

- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual siswa terhadap materi apresiasi. (Soal Pilihan Ganda dan Esai)

Contoh Tes Tertulis :

Pilihan Ganda

1. Seorang siswa menunjukkan karyanya padamu. Langkah pertama yang paling tepat untuk dilakukan menurut "Tangga Umpan Balik" adalah...
 - a. Langsung memberikan saran perbaikan.
 - b. Menanyakan bagian mana yang paling ia sukai.
 - c. Menanyakan hal yang belum kamu pahami dari karyanya (klarifikasi).
 - d. Memberitahu bagian mana yang menurutmu kurang bagus.
 - e. Membandingkan karyanya dengan karya siswa lain.
2. Fungsi utama dari rutinitas berpikir visibel "See, Think, Wonder" adalah...
 - a. Untuk menilai sebuah karya bagus atau jelek.
 - b. Untuk memperlambat proses pengamatan dan mendorong analisis yang lebih dalam.
 - c. Untuk menghafal nama-nama seniman terkenal.
 - d. Untuk mengkritik kesalahan teknik dalam sebuah lukisan.
 - e. Untuk menentukan harga jual sebuah karya seni.
3. Ketika kamu diminta untuk melakukan tahap "SEE" pada sebuah lukisan, aktivitas yang kamu lakukan adalah...
 - a. Menjelaskan perasaanmu saat melihat lukisan itu.
 - b. Menceritakan kisah hidup pelukisnya.
 - c. Menebak makna tersembunyi di balik lukisan.
 - d. Menyebutkan semua objek yang terlihat secara faktual tanpa interpretasi.
 - e. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang membuatmu penasaran.
4. Berikut ini yang BUKAN merupakan tujuan utama dari pembuatan jurnal visual dalam pembelajaran seni rupa adalah...
 - a. Mendokumentasikan ide dan inspirasi.
 - b. Melatih keterampilan menggambar dan komposisi.
 - c. Menghasilkan sebuah karya akhir yang sempurna untuk dijual.
 - d. Mengeksplorasi berbagai media dan teknik dalam skala kecil.
 - e. Menjadi sarana refleksi dan ekspresi diri.
5. Seorang seniman menggunakan roda sepeda dan bangku untuk dijadikan sebuah karya seni (seperti karya Marcel Duchamp). Hal ini menunjukkan bahwa...
 - a. Seniman tersebut kehabisan kanvas dan cat.
 - b. Semua karya seni harus dibuat dari bahan-bahan mahal.
 - c. Gagasan atau konsep di balik sebuah karya bisa lebih penting daripada wujud fisiknya.
 - d. Karya seni yang bagus harus selalu terlihat indah dan rumit.
 - e. Roda sepeda adalah objek yang paling sulit untuk digambar.

Esai

1. Jelaskan dengan bahasamu sendiri, mengapa penting untuk memulai umpan balik dengan "Klarifikasi" dan "Menilai (Value)" sebelum memberikan "Saran"? Kaitkan jawabanmu dengan perasaan orang yang menerima umpan balik!
2. Bayangkan kamu sedang melihat sebuah lukisan abstrak yang penuh dengan coretan dan warna-warni yang tidak beraturan. Bagaimana kamu akan menggunakan tiga langkah "See, Think, Wonder" untuk mencoba memahami dan mengapresiasi karya tersebut? Berikan contoh kalimat untuk setiap langkahnya!

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 : UNJUK KERJA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Abdul Hannan, S.Pd
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Kelas / Semester	: IX/ Genap
Alokasi Waktu	: 16 JP (8 kali pertemuan @ 2 JP)
Tahun Pelajaran	: 2026 / 2027

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah memiliki portofolio karya dari kelas 7, 8, dan 9. Mereka juga telah merancang konsep poster dan dekorasi di Bab 2. Peserta didik memiliki pemahaman dasar tentang kerja tim dan perencanaan.
- **Minat** : Peserta didik memiliki minat yang beragam tidak hanya dalam seni, tetapi juga dalam peran-peran lain seperti manajemen acara, dokumentasi, atau komunikasi. Bab ini mengakomodasi berbagai minat tersebut.
- **Latar Belakang** : Kemampuan organisasi, kepemimpinan, dan komunikasi peserta didik bervariasi. Beberapa mungkin sudah aktif di OSIS atau ekstrakurikuler lain, sementara yang lain baru pertama kali terlibat dalam kepanitiaan.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Membutuhkan contoh *layout* pameran, foto dokumentasi acara, dan contoh jadwal/timeline visual.
 - **Auditori**: Membutuhkan sesi rapat, diskusi, dan presentasi untuk menyamakan persepsi dan merancang acara.
 - **Kinestetik**: Membutuhkan praktik langsung dalam menata ruang, memasang karya, menjalankan tugas kepanitiaan, dan evaluasi lapangan.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami tahapan manajemen proyek pameran, fungsi kepanitiaan, dan pentingnya evaluasi.
 - **Prosedural**: Mampu membuat perencanaan (konsep, jadwal, pembagian tugas), melakukan kurasi karya, menata ruang pameran, melaksanakan acara, dan menyusun laporan evaluasi.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Memberikan pengalaman nyata dalam mengorganisir sebuah acara dari awal hingga akhir. Mengasah keterampilan *soft skill* yang sangat penting seperti kepemimpinan, kerja tim, komunikasi, dan pemecahan masalah.
- **Tingkat Kesulitan**: Tinggi. Materi ini menuntut tingkat kemandirian, tanggung jawab, dan kolaborasi yang tinggi. Keberhasilan proyek sangat bergantung pada partisipasi aktif seluruh peserta didik.

- **Struktur Materi:** Terstruktur secara kronologis mengikuti alur manajemen proyek: Perencanaan (konsep, panitia, jadwal), Persiapan (kurasi, properti), Pelaksanaan (hari-H), dan Evaluasi.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Bersyukur atas kesempatan untuk berkarya dan merayakannya, serta menjaga etika dan kerja sama yang baik dalam tim.
 - **Bernalar Kritis:** Memecahkan masalah yang muncul selama persiapan dan pelaksanaan pameran.
 - **Kreativitas:** Menemukan cara-cara kreatif untuk menata pameran dan mengatasi keterbatasan sumber daya.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Esensi utama dari bab ini, di mana keberhasilan pameran adalah hasil kerja keras seluruh tim.
 - **Kemandirian:** Bertanggung jawab atas tugas masing-masing dalam kepanitiaan tanpa harus selalu diingatkan.
 - **Kepedulian:** Memastikan acara berjalan lancar dan memberikan pengalaman yang baik bagi pengunjung (teman, guru, orang tua).

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menjunjung tinggi sportivitas, kejujuran, dan sikap saling membantu dalam kerja tim.
- **Kewargaan:** Menciptakan sebuah acara yang positif dan membanggakan bagi komunitas sekolah.
- **Penalaran Kritis:** Mampu mengevaluasi jalannya acara secara objektif dan memberikan saran perbaikan yang logis.
- **Kreativitas:** Menghasilkan sebuah pameran yang unik dan berkesan meskipun dengan sumber daya yang terbatas.
- **Kolaborasi:** Bekerja secara efektif dalam struktur kepanitiaan, menghargai peran setiap anggota, dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama.
- **Kemandirian:** Melaksanakan tugas yang menjadi tanggung jawabnya dengan inisiatif dan manajemen waktu yang baik.
- **Kesehatan:** Mengelola stres dan menjaga dinamika tim yang positif selama tekanan persiapan acara.
- **Komunikasi:** Mampu berkomunikasi dengan jelas antar panitia, dengan guru, dan dengan pengunjung pameran.

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

- **Manajemen & Kewirausahaan:** Merancang dan mengelola sebuah proyek/acara, termasuk perencanaan, pengorganisasian, dan evaluasi.
- **Bahasa Indonesia:** Membuat teks untuk undangan, deskripsi karya, dan menjadi pembawa acara.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Membuat undangan digital, promosi di media sosial, dan dokumentasi acara.
- **Sosiologi:** Memahami interaksi sosial dalam kerja tim dan saat berinteraksi dengan pengunjung.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu merancang konsep dan tema final pameran secara kolaboratif. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu menyusun struktur kepanitiaan, menjelaskan peran setiap seksi, dan membagi tugas. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu membuat jadwal kerja (timeline) pameran dari tahap persiapan hingga pasca-acara. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu melakukan proses kurasi (memilih dan memilah) karya yang akan dipamerkan dan membuat deskripsi/label karya. (2 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu mempersiapkan properti, *display*, dan elemen dekoratif sesuai dengan rancangan. (2 JP)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu melakukan penataan (layout) ruang pameran dan melaksanakan gladi resik. (2 JP)

- **Pertemuan 7:** Peserta didik mampu melaksanakan acara puncak pameran unjuk kerja sesuai dengan perannya masing-masing. (2 JP)
- **Pertemuan 8:** Peserta didik mampu melakukan evaluasi dan refleksi terhadap keseluruhan proses dan pelaksanaan pameran. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Manajemen Proyek Pameran Seni Rupa Kelas IX: Dari Ide Menjadi Aksi.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek)
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - ***Mindful Learning:*** Peserta didik fokus dan teliti dalam setiap tahap perencanaan dan eksekusi, sadar akan pentingnya setiap detail untuk keberhasilan acara.
 - ***Meaningful Learning:*** Proyek ini adalah puncak dari perjalanan belajar seni rupa mereka selama 3 tahun, memberikan rasa kepemilikan dan kebanggaan yang mendalam.
 - ***Joyful Learning:*** Merayakan proses belajar melalui sebuah acara yang menyenangkan, merasakan keseruan bekerja sama mewujudkan ide besar.
- **Metode Pembelajaran:** Rapat kerja, simulasi, kerja tim, praktik langsung, unjuk kerja.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik memilih peran dalam kepanitiaan sesuai minat dan bakat (misal: seksi acara, dekorasi, dokumentasi, humas). Ini memungkinkan setiap orang berkontribusi secara optimal.
 - **Diferensiasi Produk:** "Produk" akhir adalah kontribusi setiap seksi yang beragam namun saling melengkapi (misal: seksi dekorasi menghasilkan tata ruang, seksi acara menghasilkan susunan acara, seksi humas menghasilkan materi promosi).

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Melibatkan guru lain sebagai pengunjung/penilai, kepala sekolah untuk membuka acara, dan OSIS untuk membantu promosi.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang orang tua sebagai apresiator utama karya peserta didik.
- **Mitra Digital:** Memanfaatkan media sosial sekolah untuk publikasi, Google Forms untuk pendaftaran pengunjung (jika perlu), dan aplikasi edit video untuk membuat dokumentasi acara.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:** Kelas diubah menjadi "markas panitia" dengan papan jadwal, daftar tugas, dan denah pameran. Lokasi pameran (aula, selasar, atau ruang kelas) menjadi kanvas nyata untuk ditata.
- **Ruang Virtual:** Grup koordinasi menjadi pusat komunikasi utama untuk pembaruan informasi, pengingat, dan diskusi cepat di luar jam pelajaran.
- **Budaya Belajar:** Menekankan budaya profesionalisme, tanggung jawab, komunikasi terbuka, dan saling mendukung. Kegagalan atau masalah dilihat sebagai tantangan

untuk dipecahkan bersama, bukan kesalahan individu.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mencari referensi tambahan untuk *display* dan alur acara pameran.
- **Forum Diskusi Daring:** Grup panitia di WhatsApp/Telegram.
- **Penilaian Daring:** Penilaian antar teman mengenai kinerja dalam tim bisa dilakukan melalui Google Forms.
- **Media Presentasi Digital:** Notulen rapat dan laporan evaluasi dibuat dan dibagikan secara digital.
- **Media Publikasi Digital:** Membuat video *teaser*, poster digital, dan video dokumentasi pameran untuk diunggah di media sosial.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Finalisasi Konsep dan Tema Pameran

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, dan motivasi awal tentang pentingnya merayakan kerja keras.
- **Apersepsi:** Guru menampilkan kembali rancangan poster dan dekorasi dari Bab 2. Bertanya, "Dari rancangan ini, mari kita finalisasi. Apa nama pameran kita? Apa pesan utama yang ingin kita sampaikan?"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan bahwa hari ini adalah rapat kerja pertama untuk mematangkan konsep pameran.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Diskusi Kelas (Meaningful):** Berdasarkan hasil voting di bab sebelumnya, kelas mendiskusikan dan menetapkan:
 1. Judul Final Pameran.
 2. Tema/Pesan Utama.
 3. Target Pengunjung (Orang tua, adik kelas, guru, dll).
 4. Waktu dan Tempat Pelaksanaan.
- **Curah Ide:** Peserta didik memberikan ide-ide kegiatan pendukung pameran (misal: ada musik akustik, pojok foto, dll).

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik menuliskan harapannya untuk acara pameran ini di secarik kertas.
- **Rangkuman:** Guru menuliskan poin-poin konsep yang disepakati di papan tulis.
- **Tindak Lanjut:** Memikirkan posisi apa yang paling diminati dalam kepanitiaan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Pembentukan Kepanitiaan dan Pembagian Tugas

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.

- **Apersepsi:** Guru bertanya, "Agar sebuah acara besar berhasil, apa yang paling dibutuhkan?" (Jawaban diarahkan ke organisasi/tim kerja).
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan hari ini kelas akan membentuk tim kerja (kepanitiaan) pameran.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Penjelasan Struktur:** Guru menjelaskan struktur kepanitiaan sederhana: Ketua, Sekretaris, Bendahara, dan beberapa seksi (Acara, Dekorasi & Display, Humas & Publikasi, Dokumentasi, Perlengkapan).
- **Pemilihan (Joyful & Meaningful):** Kelas melakukan musyawarah atau pemilihan untuk menentukan Koordinator/Ketua Panitia.
- **Pembagian Peran (Diferensiasi Proses):** Dipandu Ketua terpilih dan guru, peserta didik lainnya memilih seksi yang paling sesuai dengan minat dan bakat mereka.
- **Diskusi Seksi:** Setiap seksi berkumpul untuk pertama kali, berkenalan, dan mendiskusikan gambaran umum tugas mereka.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Setiap ketua seksi secara singkat menyebutkan rencana pertama mereka.
- **Rangkuman:** Guru mengumumkan susunan panitia final.
- **Tindak Lanjut:** Setiap seksi mulai membuat daftar tugas detail mereka.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Membuat Jadwal Kerja (Timeline) Pameran

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi:** Guru bertanya, "Agar semua pekerjaan selesai tepat waktu, apa yang harus kita buat?" (Jawaban: Jadwal).
- **Penyampaian Tujuan:** Hari ini setiap seksi akan membuat jadwal kerja dan akan digabungkan menjadi sebuah *master timeline*.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Kerja Kelompok (Seksi):** Setiap seksi membuat daftar pekerjaan detail mereka dan perkiraan waktu yang dibutuhkan.
- **Membuat Timeline (Mindful):** Sekretaris dan Ketua, dibantu guru, mengumpulkan jadwal dari setiap seksi dan menyusunnya menjadi satu jadwal besar (*master timeline*) di papan tulis atau kertas besar. Jadwal dibuat mundur dari Hari-H.
 - H-1: Gladi bersih, finalisasi dekorasi.
 - H-7: Poster mulai disebar, properti 80% jadi.
 - H-14: Karya selesai dikurasi, undangan mulai dibuat.
 - dst.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:** Seksi yang lebih visual dapat membuat *timeline* dalam bentuk diagram alur atau grafis.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Melihat jadwal ini, apa tantangan terbesar kita?"
- **Rangkuman:** Guru menempel *master timeline* di dinding kelas sebagai pengingat bersama.

- **Tindak Lanjut:** Setiap panitia mulai mengerjakan tugas pertama sesuai jadwal.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Kurasi dan Persiapan Materi Pameran

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi:** Guru menanyakan progres kerja setiap seksi sesuai *timeline*.
- **Penyampaian Tujuan:** Hari ini fokus pada " bintang utama " pameran, yaitu karya seni.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Kerja Tim Kurasi (Meaningful):** Seksi Dekorasi & Display (atau tim kurasi khusus) memimpin proses pemilihan karya. Semua peserta didik membawa karya-karya terbaik mereka dari kelas 7-9.
- **Proses Seleksi:** Tim kurasi memilih karya yang paling sesuai dengan tema, beragam secara teknik, dan layak pamer.
- **Membuat Label:** Setelah karya terpilih, semua siswa (pemilik karya) bertugas menulis deskripsi/label untuk karyanya masing-masing (Judul, Media, Ukuran, Deskripsi singkat).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:** Peserta didik bisa mengetik atau menulis tangan label karya. Bagi yang karyanya tidak terpilih untuk *display* utama, karyanya dapat ditampilkan dalam bentuk portofolio digital di sebuah laptop di area pameran.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Bagaimana perasaanmu saat karyamu dipilih? Atau saat karyamu tidak dipilih? Apa yang bisa kita pelajari dari proses seleksi ini?"
- **Rangkuman:** Guru mencatat jumlah karya final yang akan dipamerkan.
- **Tindak Lanjut:** Seksi Dekorasi & Display mulai memikirkan penempatan setiap karya. Seksi Humas mulai membuat draf undangan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Produksi Properti dan Dekorasi

KEGIATAN PENDAHULUAN (5 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi & Tujuan:** Guru langsung mengarahkan, "Sesuai jadwal, hari ini adalah hari kerja bakti! Mari kita wujudkan rancangan dekorasi kita."

KEGIATAN INTI (65 MENIT)

- **Kerja Bakti (Joyful & Kinestetik):** Seluruh kelas, dipimpin oleh Seksi Dekorasi dan Perlengkapan, bekerja bersama untuk:
 - Membuat properti (misal: mengecat panel dari kardus, membuat hiasan gantung).
 - Membersihkan dan mempersiapkan lokasi pameran.
 - Menguji coba *display* untuk memastikan kekuatannya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi (Proses):** Pembagian tugas disesuaikan dengan

keterampilan (ada yang mengecat, menggunting, menempel, mengangkat barang).

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Evaluasi Progres:** Ketua seksi Dekorasi melaporkan progres pekerjaan.
- **Refleksi:** "Apa yang berjalan baik hari ini? Apa yang perlu kita percepat di luar jam pelajaran?"
- **Tindak Lanjut:** Menyelesaikan properti dan dekorasi yang belum selesai. Seksi Humas finalisasi dan menyebar undangan.
- **Penutup:** Salam dan doa, dilanjutkan dengan membersihkan area kerja.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Penataan Ruang (Layouting) dan Gladi Resik

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi:** Guru menampilkan denah yang sudah dibuat. "Hari ini kita akan mengubah denah ini menjadi kenyataan."
- **Penyampaian Tujuan:** Menata ruang pameran dan simulasi acara.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Penataan Ruang (Mindful):** Seksi Dekorasi & Display memimpin penataan ruang sesuai denah. Memasang panel, meja, *backdrop*, dan mulai menggantung/memajang karya.
- **Gladi Resik:** Seksi Acara memimpin simulasi jalannya acara. MC berlatih, penanggung jawab musik mencoba audio, penerima tamu berlatih di posisinya.
- **Problem Solving:** Jika ada masalah (misal: karya tidak muat, alur tidak jelas), seluruh tim berdiskusi cepat untuk mencari solusi.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Evaluasi Akhir:** Rapat singkat seluruh panitia. Mengecek daftar Periksa terakhir.
- **Refleksi:** "Bagaimana perasaan kalian melihat pameran ini hampir jadi?"
- **Tindak Lanjut:** Istirahat yang cukup untuk persiapan hari-H.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Pelaksanaan Pameran Unjuk Kerja

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Briefing Final:** Sebelum pengunjung datang, seluruh panitia berkumpul. Guru dan Ketua Panitia memberikan semangat dan pengingat tugas terakhir.
- **Doa Bersama:** Memohon kelancaran acara.

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Unjuk Kerja (Meaningful & Joyful):**
 - Pameran dibuka untuk pengunjung.
 - Setiap panitia menjalankan perannya masing-masing: MC memandu acara, penerima tamu menyambut, pemandu pameran menjelaskan karya, seksi dokumentasi mengambil foto/video.
 - Peserta didik berinteraksi dengan pengunjung, menjelaskan proses di balik karya mereka.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Penutupan Acara:** Acara ditutup secara resmi.
- **Evaluasi Cepat:** Panitia berkumpul sebentar untuk saling mengucapkan terima kasih dan merayakan keberhasilan.
- **Tugas:** Mulai membereskan dan mengamankan karya dan properti.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Evaluasi dan Refleksi Proyek Pameran

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, apresiasi dari guru atas kerja keras seluruh siswa.
- **Apersepsi:** Guru menunjukkan beberapa foto terbaik dari acara pameran.
- **Penyampaian Tujuan:** Hari ini adalah sesi evaluasi untuk belajar dari pengalaman dan refleksi untuk memaknai proses.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Rapat Evaluasi:** Dipimpin oleh Ketua Panitia, setiap seksi menyampaikan laporan: apa yang berhasil, apa yang menjadi kendala, dan saran untuk ke depannya.
- **Diskusi Terbuka:** Seluruh kelas memberikan masukan dan kesan terhadap jalannya proyek. Diskusi fokus pada proses, bukan menyalahkan.
- **Refleksi Individu (Meaningful):** Peserta didik menulis refleksi akhir di jurnal mereka:
 1. Apa peranmu di pameran dan apa yang kamu pelajari dari peran itu?
 2. Momen apa yang paling membanggakan/berkesan selama proyek ini?
 3. Jika diberi kesempatan lagi, apa yang akan kamu lakukan secara berbeda?

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Berbagi Refleksi:** Beberapa siswa membacakan refleksinya.
- **Penutup Proyek:** Guru secara resmi menutup proyek pameran, memberikan penghargaan (bisa berupa sertifikat sederhana) kepada seluruh panitia, dan menekankan bahwa keterampilan yang mereka dapatkan akan berguna di masa depan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** "Siapa yang pernah menjadi panitia sebuah acara? Apa tugasmu saat itu?"

ASESMEN FORMATIF

- **Observasi:** Penilaian utama pada bab ini. Guru mengamati dan mencatat kinerja individu dalam kerja kelompok: inisiatif, tanggung jawab, kemampuan komunikasi, kolaborasi.
- **Ceklis Keterlaksanaan:** Guru menggunakan jadwal dan daftar tugas sebagai ceklis untuk memantau kemajuan proyek.
- **Produk (Proses):** Kualitas notulen rapat, kerapian daftar tugas, dan kejelasan *timeline* yang dibuat.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Kualitas Pelaksanaan Acara:** Penilaian keseluruhan acara berdasarkan konsep

yang direncanakan, kerapian tata letak, dan kelancaran acara.

- **Praktik (Kinerja):**

- **Kinerja Individu dalam Tim:** Penilaian berdasarkan observasi guru dan penilaian teman sebaya (opsional) terhadap kontribusi, tanggung jawab, dan sikap selama proyek.

- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual tentang manajemen pameran.

Contoh Tes Tertulis :

Soal Pilihan Ganda

1. Tahap pertama yang harus dilakukan dalam merencanakan sebuah pameran adalah...
 - A. Mencetak undangan
 - B. Memilih ketua panitia
 - C. Menentukan konsep dan tema
 - D. Menata ruang pameran
 - E. Mencari sponsor
2. Seksi dalam kepanitiaan yang bertugas merancang dan menyebarkan poster serta membuat pengumuman di media sosial adalah seksi...
 - A. Acara
 - B. Dekorasi
 - C. Perlengkapan
 - D. Humas dan Publikasi
 - E. Dokumentasi
3. Proses memilih dan memilah karya seni yang akan ditampilkan dalam pameran disebut...
 - A. Kurasi
 - B. Seleksi
 - C. Apresiasi
 - D. Evaluasi
 - E. Instalasi
4. Jadwal kerja yang dibuat dengan menghitung mundur dari tanggal pelaksanaan acara (Hari-H) disebut...
 - A. Agenda
 - B. Timeline
 - C. Notulen
 - D. Prosedur
 - E. Proposal
5. Tujuan utama dari kegiatan evaluasi setelah pameran selesai adalah...
 - A. Mencari siapa yang berbuat salah
 - B. Menghitung keuntungan acara
 - C. Menentukan panitia terbaik
 - D. Belajar dari pengalaman untuk perbaikan di masa depan
 - E. Menghabiskan sisa anggaran

Soal Esai

1. Jelaskan mengapa pembentukan kepanitiaan dengan pembagian tugas yang jelas sangat penting untuk keberhasilan sebuah pameran!
2. Anda adalah ketua panitia sebuah pameran. Satu hari sebelum acara, diketahui bahwa beberapa panel *display* yang seharusnya dipakai ternyata rusak. Sebagai pemimpin, langkah-langkah apa yang akan Anda ambil untuk mengatasi masalah tersebut bersama tim Anda?

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Pamekasan, ... 2026
Guru Mata Pelajaran

ABD. RAHMAN, S.Pd.I
NIP.

Abdul Hannan, S.Pd
NIP.