

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
UNIT 3: MEMBUAT KARYA SENI RUPA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Seni Rupa**
Kelas / Fase /Semester : **XI/ F / Ganjil**
Alokasi Waktu : **16 x 45 menit (8 Pertemuan)**
Tahun Pelajaran : **2025 / 2026**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Sebelum memulai pembelajaran Unit 3 "Membuat Karya Seni Rupa", peserta didik diasumsikan telah memiliki pemahaman dasar tentang:

Pengetahuan:

- Konsep dasar seni rupa (unsur, prinsip, jenis-jenis seni rupa).
- Beberapa teknik dasar dalam berkarya seni rupa (misalnya, teknik menggambar, melukis, mencetak sederhana).
- Pengenalan terhadap berbagai media dan bahan yang umum digunakan dalam seni rupa.
- Memahami bahwa seni rupa dapat menjadi sarana ekspresi pribadi dan komunikasi visual.

Keterampilan:

- Keterampilan motorik halus untuk mengolah media dan alat seni rupa.
- Keterampilan dasar observasi untuk mengidentifikasi objek atau ide.
- Keterampilan sederhana dalam menuangkan ide visual.

Pemahaman:

- Menyadari bahwa proses berkarya seni rupa melibatkan eksplorasi dan eksperimen.
- Memahami pentingnya apresiasi terhadap karya seni rupa, baik karya sendiri maupun karya orang lain.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi pelajaran "Membuat Karya Seni Rupa" ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- **Jenis Pengetahuan:** Materi ini mencakup pengetahuan konseptual (pemahaman prinsip desain, estetika), prosedural (langkah-langkah berkarya), dan metakognitif (refleksi proses kreatif). Penekanan utama adalah pada pengembangan keterampilan praktis dan ekspresi melalui proses penciptaan.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata:** Sangat relevan dengan kehidupan nyata peserta didik karena seni rupa adalah bagian integral dari budaya dan kehidupan

sehari-hari (desain produk, arsitektur, ilustrasi, media visual). Berkarya seni juga melatih kemampuan problem-solving, ekspresi diri, dan observasi lingkungan.

- **Tingkat Kesulitan:** Tingkat kesulitan bersifat adaptif, memungkinkan diferensiasi. Konsep dasar dapat dipahami dengan mudah, namun penguasaan teknik dan kedalaman ekspresi dapat menjadi tantangan yang mendorong eksplorasi lebih lanjut.
- **Struktur Materi:** Materi distrukturkan secara progresif, dimulai dari gagasan, eksplorasi media dan teknik, proses penciptaan, hingga presentasi dan refleksi karya.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:** Mengintegrasikan nilai-nilai seperti ketekunan, kesabaran, orisinalitas, keberanian bereksperimen, apresiasi terhadap keindahan, dan tanggung jawab terhadap hasil karya.

D DIMENSI PROFIL LULUSAN PEMBELAJARAN

Berdasarkan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi, dimensi profil lulusan yang akan dicapai dalam pembelajaran ini adalah:

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan:** Melalui pengamatan keindahan alam dan ciptaan Tuhan sebagai inspirasi dalam berkarya seni, serta rasa syukur atas kemampuan kreatif yang diberikan.
- **Penalaran Kritis:** Mampu menganalisis dan mengevaluasi proses serta hasil karya seni, memberikan justifikasi atas pilihan artistik, dan mengidentifikasi kekuatan serta kelemahan dalam karyanya.
- **Kreativitas:** Mampu menghasilkan gagasan-gagasan orisinal, mengembangkan imajinasi, dan mewujudkan ide menjadi karya seni yang unik.
- **Kolaborasi:** Terlibat aktif dalam diskusi kelompok, memberikan masukan konstruktif, dan bekerja sama dalam proyek seni (jika ada proyek kelompok).
- **Kemandirian:** Mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses berkarya secara mandiri, serta bertanggung jawab terhadap hasil karyanya.
- **Komunikasi:** Mampu mengkomunikasikan gagasan, proses, dan makna di balik karya seninya, baik secara verbal maupun visual.

DESAIN PEMBELAJARAN

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

Pada akhir Fase F (kelas XI dan XII), peserta didik mampu:

- **Mengembangkan dan mengelola gagasan artistik-estetik dan kreativitas:** Mampu mengembangkan ide-ide yang kaya dan orisinal untuk karya seni rupa, serta mengelola proses kreatif dari awal hingga akhir.
- **Menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan karya seni rupa:** Mampu menganalisis berbagai aspek dalam karya seni, mengevaluasi efektivitasnya, dan secara mandiri menciptakan karya seni rupa yang menunjukkan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip seni dan penggunaan media.
- **Mengomunikasikan hasil karya seni rupa secara lisan, tertulis, dan/atau melalui media lainnya:** Mampu menyampaikan gagasan, proses, dan pesan dalam karyanya kepada orang lain dengan beragam cara.
- **Menghargai dan mengembangkan praktik dan gagasan artistik-estetik sebagai representasi identitas dan budaya bangsa:** Menumbuhkan sikap apresiatif terhadap kekayaan seni rupa Indonesia dan global, serta berpartisipasi aktif dalam pelestarian dan pengembangan seni budaya.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU YANG RELEVAN

Pembelajaran "Membuat Karya Seni Rupa" relevan dengan disiplin ilmu dan mata pelajaran lain, antara lain:

- **Bahasa Indonesia:** Untuk mengkomunikasikan ide, proses, dan refleksi karya seni secara lisan maupun tulisan, serta memahami teks deskriptif dan naratif terkait seni.
- **Sejarah:** Memahami konteks sejarah seni rupa dan bagaimana karya seni merefleksikan zaman dan budaya.
- **Antropologi/Sosiologi:** Memahami peran seni rupa dalam masyarakat dan kaitannya dengan aspek sosial dan budaya.
- **Informatika:** Pemanfaatan teknologi digital untuk eksplorasi referensi visual, desain, atau bahkan penciptaan karya seni digital.
- **Matematika/Fisika:** Penerapan konsep proporsi, perspektif, dan prinsip-prinsip cahaya dan warna dalam karya seni.
- **Biologi:** Inspirasi dari bentuk-bentuk alam dan kehidupan sebagai sumber ide.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Eksplorasi Gagasan dan Konsep

- **Tujuan Pembelajaran:** Peserta didik mampu mengidentifikasi dan mengembangkan berbagai gagasan orisinal untuk menciptakan karya seni rupa yang relevan dengan lingkungan sekitar dan isu personal, dengan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi (Penalaran Kritis, Kreativitas, Mandiri).

Pertemuan 2: Eksperimentasi Media dan Teknik

- **Tujuan Pembelajaran:** Peserta didik mampu memilih dan mengaplikasikan berbagai media dan teknik seni rupa secara eksploratif untuk mewujudkan gagasan awal, dengan menunjukkan keberanian bereksperimen (Kreativitas, Mandiri).

Pertemuan 3 & 4: Proses Penciptaan Karya Seni Rupa

- **Tujuan Pembelajaran:** Peserta didik mampu menciptakan karya seni rupa berdasarkan gagasan dan eksplorasi media yang telah dilakukan, dengan memperhatikan prinsip-prinsip seni rupa dan nilai-nilai estetika, serta menunjukkan ketekunan dan kesabaran dalam proses berkarya (Penalaran Kritis, Kreativitas, Mandiri).

Pertemuan 5: Presentasi dan Refleksi Karya

- **Tujuan Pembelajaran:** Peserta didik mampu mempresentasikan karya seni rupa yang telah dibuat, mengkomunikasikan gagasan dan prosesnya, serta memberikan dan menerima umpan balik secara konstruktif, dengan menunjukkan sikap percaya diri dan kolaboratif (Komunikasi, Kolaborasi, Penalaran Kritis).

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- **Seni dan Lingkungan Sekitar:** Menggunakan objek, fenomena, atau isu-isu yang ada di lingkungan sekitar peserta didik (misalnya, kondisi sosial, alam, perkotaan, tradisi lokal) sebagai inspirasi dan tema utama dalam berkarya.
- **Seni sebagai Ekspresi Diri dan Identitas:** Mengeksplorasi bagaimana seni dapat menjadi medium untuk mengungkapkan perasaan, pemikiran, dan identitas personal peserta didik.
- **Daur Ulang dan Seni Berkelanjutan:** Pemanfaatan bahan-bahan bekas atau alam sebagai media berkarya untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK:

- **Model Pembelajaran:** Project-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Proyek)
- **Metode Pembelajaran:**
 - **Eksplorasi Lapangan (Field Exploration):** Mengamati langsung objek atau fenomena di lingkungan sekitar sekolah atau lingkungan terdekat sebagai sumber ide.
 - **Wawancara (Interview):** Menggali informasi dari seniman lokal, pengrajin, atau tokoh masyarakat terkait seni rupa dan proses kreatif. (Disesuaikan dengan ketersediaan dan relevansi)
 - **Diskusi Kelompok (Group Discussion):** Berbagi gagasan, memberikan umpan balik, dan memecahkan masalah bersama dalam kelompok.
 - **Presentasi (Presentation):** Menyajikan gagasan, proses, dan hasil karya kepada teman dan guru.

MITRA PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru mata pelajaran lain (misalnya Guru Bahasa Indonesia untuk aspek komunikasi, Guru Informatika untuk pemanfaatan digital), pustakawan, staf sekolah.
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Seniman lokal, galeri seni, komunitas seni, pusat kerajinan, tokoh masyarakat yang relevan dengan seni dan budaya.
- **Masyarakat:** Orang tua/wali sebagai pendukung dan pemberi perspektif dalam diskusi.

LINGKUNGAN BELAJAR:

Ruang Fisik:

- **Studio/Ruang Seni:** Ruangan yang memfasilitasi kebebasan berekspresi, dilengkapi dengan meja kerja, area penyimpanan alat dan bahan, serta ruang pameran temporer.
- **Area Outdoor Sekolah:** Taman, halaman sekolah, atau area lain yang dapat dijadikan tempat observasi dan mencari inspirasi.
- **Lingkungan Sekitar Sekolah:** Memanfaatkan area di luar sekolah yang aman dan relevan untuk observasi langsung.

Ruang Virtual:

- **Platform Kolaborasi Online:** Google Classroom, Microsoft Teams untuk berbagi materi, mengunggah progres, dan diskusi asinkron.
- **Sumber Daya Online:** Perpustakaan digital, situs web galeri seni virtual, tutorial seni di YouTube, museum online.

Budaya Belajar:

- **Kolaboratif:** Mendorong kerja sama antar peserta didik dalam berbagi ide, bahan, dan memberikan umpan balik konstruktif.
- **Berpartisipasi Aktif:** Menciptakan suasana di mana setiap peserta didik merasa nyaman untuk bertanya, berpendapat, dan berkreasi.
- **Rasa Ingin Tahu:** Memprovokasi pertanyaan, mendorong eksplorasi mandiri, dan memfasilitasi penemuan baru.

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital:** Mengakses e-book, jurnal seni, atau artikel terkait seniman dan gaya seni.
- **Forum Diskusi Daring (Google Classroom/WhatsApp Group):** Untuk berdiskusi tentang ide, tantangan, dan solusi dalam proses berkarya.
- **Penilaian Daring (Google Forms/Quizzes):** Untuk asesmen awal atau formatif (misalnya kuesioner minat).
- **Kahoot!/Mentimeter:** Untuk memicu diskusi interaktif, menguji pemahaman singkat, atau mengumpulkan ide secara cepat.
- **Google Classroom:** Sebagai pusat manajemen pembelajaran untuk penugasan, pengumpulan karya, pengumuman, dan komunikasi.
- **Aplikasi Desain/Illustrasi Digital (opsional, disesuaikan dengan fasilitas):** Jika memungkinkan, pengenalan tools dasar untuk sketsa digital atau eksplorasi konsep.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

- **Mindful Learning (Berkesadaran):** Fokus pada pengalaman saat ini, perhatian penuh terhadap proses, dan refleksi diri.
- **Meaningful Learning (Bermakna):** Menghubungkan materi dengan kehidupan nyata peserta didik, nilai-nilai pribadi, dan relevansi masa depan.
- **Joyful Learning (Menggembirakan):** Menciptakan suasana belajar yang positif, menyenangkan, dan membebaskan ekspresi.

PERTEMUAN 1: EKSPLORASI GAGASAN DAN KONSEP

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **(Joyful Learning)** Guru menyapa peserta didik dengan antusias, memutar musik instrumental yang menenangkan atau inspiratif, dan memulai dengan pertanyaan pemantik: "Apa benda atau pemandangan di sekitar kita yang menurutmu menyimpan

kisah menarik dan bisa menjadi inspirasi karya seni?" atau "Jika kamu bisa menciptakan sesuatu yang mengungkapkan perasaanmu saat ini, itu akan seperti apa?".

- **(Mindful Learning)** Guru meminta peserta didik untuk melakukan "silent observation" selama 2-3 menit, melihat sekeliling kelas atau keluar jendela, dan memikirkan satu hal yang menarik perhatian mereka. Kemudian, peserta didik diminta untuk menuliskan kata kunci atau sketsa cepat dari pengamatan mereka.
- **(Meaningful Learning)** Guru mengaitkan pengamatan ini dengan unit pembelajaran: "Hari ini kita akan mulai petualangan menciptakan karya seni. Seni itu bukan hanya tentang teknik, tapi juga tentang bagaimana kita melihat dunia dan menyampaikan pesan. Setiap benda di sekitar kita, bahkan perasaan dalam diri, bisa jadi sumber inspirasi tak terbatas."

KEGIATAN INTI (70 MENIT)

- **(Meaningful Learning - Memahami)** Guru memfasilitasi diskusi singkat tentang sumber-sumber inspirasi dalam seni rupa (alam, sosial, personal, budaya). Guru dapat menampilkan beberapa contoh karya seni rupa dari seniman lokal atau internasional yang mengambil inspirasi dari hal-hal kontekstual.

(Berdiferensiasi Konten - Meaningful Learning) Guru menyediakan beragam referensi:

- Teks singkat tentang seniman dengan tema tertentu (misalnya, seniman yang peduli lingkungan, seniman yang mengangkat isu sosial).
- Galeri gambar digital berbagai jenis seni rupa (lukisan, patung, instalasi, fotografi) yang relevan dengan topik "Membuat Karya Seni Rupa".
- Video pendek tentang proses kreatif seniman.
- **(Berdiferensiasi Proses - Mindful Learning & Joyful Learning)** Peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil (3-4 orang). Setiap kelompok diberikan tugas eksplorasi gagasan:
 - **Pendekatan 1 (Eksplorasi Lapangan):** Kelompok diminta keluar kelas (misalnya ke taman sekolah, koridor) untuk mengamati dan mendokumentasikan (foto/sketsa) hal-hal yang menarik perhatian mereka sebagai potensi ide karya seni. (Bagi peserta didik yang cenderung kinestetik/visual).
 - **Pendekatan 2 (Wawancara Sederhana):** Kelompok merancang pertanyaan sederhana dan mewawancarai satu atau dua teman/guru tentang hal yang mereka anggap menarik atau penting dalam kehidupan sehari-hari yang bisa menjadi inspirasi karya seni. (Bagi peserta didik yang cenderung interpersonal/verbal).
 - **Pendekatan 3 (Refleksi Personal):** Kelompok melakukan brainstorming tentang pengalaman pribadi, emosi, atau isu yang relevan dengan kehidupan mereka yang ingin diungkapkan melalui seni. (Bagi peserta didik yang cenderung intrapersonal).
- **(Kolaborasi & Kreativitas) Setelah eksplorasi,** setiap kelompok mendiskusikan temuan mereka dan mulai mengembangkan 3-5 gagasan awal untuk karya seni. Mereka membuat mind map atau sketsa konsep sederhana untuk setiap gagasan. Guru berkeliling, memberikan bimbingan, dan memancing pertanyaan kritis.
- **(Mengaplikasi - Mindful Learning)** Peserta didik memilih satu gagasan terbaik dari kelompoknya untuk dikembangkan lebih lanjut secara individu. Mereka membuat sketsa detail dan menuliskan deskripsi singkat tentang gagasan tersebut, termasuk

media yang mungkin digunakan.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **(Umpan Balik Konstruktif - Mindful Learning)** Guru meminta beberapa peserta didik secara acak untuk mempresentasikan satu gagasan terbaik mereka dan alasannya. Guru memberikan umpan balik positif dan saran konstruktif.
- **(Menyimpulkan Pembelajaran)** Guru bersama peserta didik merangkum pentingnya gagasan dan eksplorasi dalam proses berkarya seni.
- **(Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya)** Guru menyampaikan bahwa pada pertemuan berikutnya, peserta didik akan mulai mengeksplorasi media dan teknik untuk mewujudkan gagasan mereka. Peserta didik diminta membawa alat dan bahan dasar yang mungkin mereka perlukan (misalnya pensil, penghapus, buku gambar, atau bahan bekas yang sudah dipersiapkan).

PERTEMUAN 2: EKSPERIMENTASI MEDIA DAN TEKNIK

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **(Joyful Learning)** Guru memulai dengan menampilkan video singkat "time-lapse" seniman yang sedang berkarya, menyoroti proses eksplorasi media yang dinamis dan terkadang "berantakan" namun menyenangkan.
- **(Mindful Learning)** Guru meminta peserta didik untuk mengingat kembali gagasan karya seni yang telah mereka pilih. "Apa tantangan utama yang kalian bayangkan saat akan mewujudkan ide tersebut?"
- **(Meaningful Learning)** Guru mengaitkan tantangan tersebut dengan pentingnya eksperimentasi: "Setiap karya seni adalah hasil dari eksplorasi. Hari ini, kita akan bermain-main dengan media dan teknik untuk menemukan cara terbaik mewujudkan ide kalian."

KEGIATAN INTI (70 MENIT)

- **(Meaningful Learning - Memahami)** Guru menjelaskan berbagai jenis media dan teknik dasar seni rupa (misalnya, melukis dengan cat air/akrilik, menggambar dengan arang/pastel, membuat kolase, teknik cetak sederhana). Guru dapat menyediakan contoh visual dari setiap teknik.
- **(Berdiferensiasi Proses - Mengaplikasi & Joyful Learning)** Peserta didik bekerja secara individu atau berpasangan. Guru menyiapkan beberapa "stasiun" media dan teknik berbeda di kelas (misalnya, Stasiun Cat Air, Stasiun Kolase, Stasiun Gambar Arang). Peserta didik bebas memilih 2-3 stasiun untuk bereksperimen.
 - Stasiun Cat Air: Eksplorasi gradasi, teknik basah di atas basah, basah di atas kering.
 - Stasiun Kolase: Eksplorasi tekstur, bentuk, dan komposisi menggunakan potongan kertas, kain, atau bahan bekas.
 - Stasiun Gambar Arang/Pastel: Eksplorasi gelap terang, sapuan garis, tekstur.
- **(Mindful Learning)** Saat bereksperimen, guru mendorong peserta didik untuk mencatat (secara mental atau di buku sketsa) apa yang mereka rasakan, apa yang berhasil, dan apa yang menantang dari setiap media/teknik. Guru berkeliling, memberikan saran teknis, dan memotivasi untuk "berani kotor".
- **(Merefleksi - Penalaran Kritis)** Setelah sesi eksperimen, peserta didik kembali ke

tempat masing-masing. Mereka memilih satu atau dua hasil eksperimen yang paling menarik bagi mereka dan menempelkannya di meja. Mereka diminta untuk menuliskan 2-3 kalimat refleksi: "Apa yang saya pelajari dari eksperimen ini?", "Bagaimana media/teknik ini bisa mendukung ide karya saya?".

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **(Umpan Balik Konstruktif - Kolaborasi)** Guru meminta beberapa peserta didik berbagi hasil eksperimen dan refleksinya. Teman lain memberikan komentar positif.
- **(Menyimpulkan Pembelajaran)** Guru bersama peserta didik menyimpulkan bahwa eksperimen adalah kunci menemukan media dan teknik yang tepat untuk mengekspresikan ide.
- **(Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya)** Guru mengingatkan peserta didik untuk membawa semua alat dan bahan yang akan mereka gunakan untuk memulai proses penciptaan karya seni di pertemuan berikutnya.

PERTEMUAN 3 & 4: PROSES PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **(Joyful Learning)** Guru memulai dengan sesi peregangan ringan atau "seni ekspresi bebas" singkat (misalnya, menggambar garis acak di kertas untuk melenturkan tangan).
- **(Mindful Learning)** Guru mengingatkan peserta didik tentang gagasan karya dan eksplorasi media mereka. "Hari ini, kita akan 'menyelam' lebih dalam ke dalam ide kita dan mulai mewujudkannya. Fokus pada proses, bukan hanya hasil akhir."
- **(Meaningful Learning)** Guru menekankan bahwa proses berkarya adalah perjalanan, bukan perlombaan. "Setiap goresan, setiap tempelan, adalah bagian dari cerita yang kalian bangun."

KEGIATAN INTI (70 MENIT PER PERTEMUAN)

- **(Berdiferensiasi Produk & Proses - Mengaplikasi)** Peserta didik bekerja secara individu untuk menciptakan karya seni rupa mereka. Guru memberikan kebebasan penuh pada peserta didik untuk memilih media dan teknik yang paling sesuai dengan ide mereka, berdasarkan eksplorasi sebelumnya.
- **(Mindful Learning)** Guru berkeliling, memberikan bimbingan individual, mengajukan pertanyaan pancingan untuk membantu peserta didik mengatasi hambatan kreatif (misalnya, "Apa yang kamu rasakan saat mengerjakan bagian ini?", "Jika kamu menghadapi kebuntuan, apa yang bisa kamu lakukan untuk mencari solusi?").
- **(Penalaran Kritis & Kreativitas)** Guru mendorong peserta didik untuk terus merefleksikan proses: "Apakah karya ini masih sejalan dengan gagasan awalmu? Jika tidak, bagaimana kamu bisa menyesuaikannya atau mengembangkan ide baru yang lebih menarik?"

(Berdiferensiasi Dukungan) Guru memberikan dukungan yang berbeda:

- **Dukungan Penuh:** Bagi peserta didik yang mungkin kesulitan memulai atau menghadapi blokir kreatif, guru dapat memberikan contoh-contoh visual tambahan, atau memberikan ide awal untuk teknik.
- **Dukungan Terarah:** Bagi peserta didik yang sudah punya ide jelas tapi butuh arahan

teknis, guru bisa memberikan tips atau demonstrasi singkat.

- **Dukungan Minimal:** Bagi peserta didik yang mandiri, guru cukup memonitor dan sesekali bertanya progres.
- **(Refleksi Berkesadaran)** Di akhir setiap sesi kerja, peserta didik diminta menulis jurnal singkat tentang progres mereka, tantangan yang dihadapi, dan solusi yang ditemukan.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT PER PERTEMUAN)

- **(Umpan Balik Konstruktif - Mindful Learning)** Peserta didik diminta untuk menaruh karyanya di meja. Mereka bisa melakukan "galeri berjalan" singkat di mana mereka melihat karya teman tanpa komentar. Guru memberikan umpan balik umum tentang semangat kerja dan kemajuan.
- **(Menyimpulkan Pembelajaran)** Guru menguatkan pentingnya ketekunan dan kesabaran dalam berkarya.
- **(Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya)** Guru mengingatkan untuk melanjutkan penyelesaian karya di pertemuan berikutnya, atau menyiapkan untuk presentasi di pertemuan terakhir.

PERTEMUAN 5: PRESENTASI DAN REFLEKSI KARYA

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **(Joyful Learning)** Guru menciptakan suasana "mini galeri" di kelas dengan menata karya-karya yang sudah jadi. Putar musik yang ceria.
- **(Mindful Learning)** Guru meminta peserta didik untuk melihat karya mereka dan bertanya pada diri sendiri: "Apa cerita di balik karyaku ini? Pesan apa yang ingin kusampaikan?"
- **(Meaningful Learning)** Guru menyampaikan: "Hari ini adalah puncaknya perjalanan kreatif kita. Saatnya kita berbagi cerita di balik karya-karya indah yang telah kalian ciptakan."

KEGIATAN INTI (70 MENIT)

- **(Mengaplikasi & Komunikasi)** Setiap peserta didik mempresentasikan karyanya. Presentasi mencakup:
 - Judul karya (jika ada).
 - Gagasan/inspirasi awal.
 - Media dan teknik yang digunakan.
 - Tantangan selama proses dan bagaimana mengatasinya.
 - Pesan atau makna yang ingin disampaikan.
- **(Kolaborasi & Penalaran Kritis)** Setelah setiap presentasi, peserta didik lain diberikan kesempatan untuk memberikan umpan balik konstruktif (misalnya, "Saya suka bagaimana kamu menggunakan warna ini untuk menciptakan suasana...", "Bagian ini membuat saya bertanya-tanya, apa yang kamu pikirkan saat membuatnya?"). Guru memfasilitasi agar umpan balik fokus pada aspek positif dan saran membangun.
- **(Merefleksi - Mindful Learning)** Setelah presentasi selesai, setiap peserta didik menuliskan "Jurnal Reflektif" pribadi (lihat asesmen akhir) yang merangkum seluruh

pengalaman belajar mereka selama unit ini.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **(Umpan Balik Konstruktif)** Guru memberikan apresiasi menyeluruh atas usaha dan kreativitas peserta didik, menyoroti keberanian mereka dalam bereksperimen dan mengkomunikasikan diri.
- **(Menyimpulkan Pembelajaran)** Guru bersama peserta didik menyimpulkan bahwa seni rupa adalah proses yang personal dan kolaboratif, di mana ide, teknik, dan refleksi saling berinteraksi.
- **(Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya)** Guru dapat meminta peserta didik untuk menuliskan satu topik seni rupa yang mereka ingin pelajari lebih dalam di masa depan.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN

5 SOAL OBSERVASI:

1. Amati bagaimana peserta didik memulai tugas eksplorasi gagasan. Apakah mereka langsung bersemangat, ragu-ragu, atau kesulitan memulai?
2. Perhatikan interaksi peserta didik dalam diskusi kelompok. Apakah mereka aktif berkontribusi ide atau cenderung pasif?
3. Cermati tingkat orisinalitas sketsa konsep awal yang dibuat peserta didik. Apakah ide-ide mereka cenderung umum atau sudah mulai menunjukkan keunikan?
4. Saat eksperimen media, perhatikan apakah peserta didik menunjukkan keberanian untuk mencoba teknik baru atau hanya terpaku pada apa yang sudah mereka kuasai.
5. Amati respons peserta didik terhadap instruksi yang diberikan. Apakah mereka memahami dengan cepat atau membutuhkan penjelasan berulang?

KUESIONER MINAT DAN PENGALAMAN AWAL:

SOAL KUESIONER:

1. Apakah kamu memiliki pengalaman sebelumnya dalam membuat karya seni rupa? (Ya/Tidak, jika ya, sebutkan jenisnya).
2. Apa yang membuatmu tertarik pada seni rupa? (Pilih satu: Ekspresi diri, keindahan visual, proses kreatif, lainnya).
3. Media seni rupa apa yang paling ingin kamu coba atau kuasai?
4. Menurutmu, apa tantangan terbesar saat memulai membuat karya seni?
5. Bagaimana perasaanmu ketika diminta untuk menghasilkan ide-ide baru? (Sangat bersemangat, biasa saja, sedikit cemas, tidak tahu harus mulai dari mana).

ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN

TUGAS HARIAN (PROGRES SKETSA DAN EKSPERIMEN):

SOAL/INDIKATOR PENILAIAN:

1. **Gagasan dan Sketsa Konsep:** Kejelasan gagasan yang divisualisasikan dalam sketsa awal. (Skala: Belum jelas, cukup jelas, jelas, sangat jelas).
2. **Eksplorasi Media dan Teknik:** Sejauh mana peserta didik bereksperimen dengan

beragam media dan teknik. (Skala: Hanya satu media/teknik, dua media/teknik, tiga atau lebih media/teknik).

3. **Progres Karya:** Konsistensi dan kemajuan dalam pengerjaan karya seni dari awal hingga pertengahan. (Skala: Belum ada progres, progres lambat, progres sedang, progres cepat).
4. **Refleksi Diri (Jurnal Singkat/Catatan):** Kedalaman refleksi peserta didik terhadap proses berkarya, tantangan, dan solusi. (Skala: Refleksi dangkal, cukup reflektif, reflektif, sangat reflektif).
5. **Ketekunan dan Kesabaran:** Sikap peserta didik dalam menghadapi kesulitan selama proses berkarya. (Skala: Mudah menyerah, butuh banyak dorongan, cukup tekun, sangat tekun).

DISKUSI KELOMPOK:

5 SOAL/INDIKATOR PENILAIAN:

1. **Kontribusi Ide:** Kualitas dan kuantitas ide yang disampaikan peserta didik dalam diskusi kelompok.
2. **Mendengarkan Aktif:** Kemampuan peserta didik mendengarkan dan merespons ide teman.
3. **Memberikan Umpan Balik:** Kualitas umpan balik yang diberikan kepada teman (konstruktif, spesifik).
4. **Kolaborasi:** Tingkat kerja sama dan dukungan terhadap anggota kelompok.
5. **Pemecahan Masalah Bersama:** Kemampuan kelompok dalam mencari solusi bersama untuk tantangan yang muncul.

PRESENTASI (PROGRES/KONSEP):

5 SOAL/INDIKATOR PENILAIAN:

1. **Kejelasan Penyampaian Gagasan:** Sejauh mana peserta didik dapat mengkomunikasikan gagasan karyanya dengan jelas.
2. **Keterkaitan Gagasan dengan Proses:** Mampu menjelaskan hubungan antara ide dan pilihan media/teknik.
3. **Sikap Percaya Diri:** Tingkat kepercayaan diri saat berbicara di depan kelas.
4. **Respons terhadap Pertanyaan:** Kemampuan menjawab pertanyaan dan menanggapi umpan balik.
5. **Penggunaan Bahasa Seni:** Penggunaan terminologi seni yang tepat dalam presentasi.

ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN

JURNAL REFLEKTIF:

POIN PANDUAN JURNAL:

1. Apa gagasan utama di balik karyamu dan bagaimana ide itu berkembang selama proses?
2. Media dan teknik apa yang kamu gunakan? Apa yang kamu pelajari dari eksperimen dengan media dan teknik tersebut?
3. Apa tantangan terbesar yang kamu hadapi saat membuat karya ini dan bagaimana kamu mengatasinya?

4. Apa pesan atau emosi yang ingin kamu sampaikan melalui karyamu? Apakah kamu merasa berhasil menyampaikannya?
5. Apa satu hal baru yang kamu pelajari tentang dirimu sendiri sebagai seniman atau sebagai individu melalui proses pembuatan karya ini?

TUGAS AKHIR (KARYA SENI RUPA):

KRITERIA PENILAIAN KARYA:

1. **Orisinalitas Gagasan:** Keunikan dan kedalaman ide yang diekspresikan dalam karya.
2. **Penguasaan Teknik:** Efektivitas penggunaan media dan teknik untuk mencapai efek visual yang diinginkan.
3. **Penerapan Prinsip Desain:** Keseimbangan, harmoni, irama, proporsi, dan penekanan dalam komposisi karya.
4. **Ekspresi dan Komunikasi Visual:** Kemampuan karya dalam menyampaikan pesan, emosi, atau makna yang diinginkan.
5. **Penyelesaian Karya:** Kerapian, ketuntasan, dan perhatian terhadap detail dalam penyelesaian akhir.

PROYEK (PRESENTASI AKHIR):

KRITERIA PENILAIAN PRESENTASI PROYEK:

1. **Struktur dan Alur Presentasi:** Organisasi presentasi yang logis dan mudah diikuti.
2. **Kejelasan Komunikasi:** Kemampuan berbicara dengan jelas, intonasi yang tepat, dan kontak mata.
3. **Substansi Presentasi:** Kedalaman penjelasan mengenai gagasan, proses, dan makna karya.
4. **Ketanggapan terhadap Umpan Balik:** Kemampuan menerima dan merespons pertanyaan serta komentar dengan baik.
5. **Visualisasi Pendukung:** Penggunaan sketsa, foto progres, atau media lain yang memperkaya presentasi.