

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
UNIT 2 MENGAMATI DAN MENDESKRIPSIKAN KARYA SENI RUPA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Seni Rupa**
Kelas / Fase /Semester : **X/ E / Ganjil**
Alokasi Waktu : **6 Jam Pelajaran (3 Pertemuan @ 2 JP)**
Tahun Pelajaran : **2024 / 2025**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

● **Pengetahuan Awal:**

- Peserta didik umumnya memiliki pengalaman mengamati berbagai objek visual dalam kehidupan sehari-hari (gambar, foto, iklan, benda-benda di sekitar).
- Mereka mungkin sudah mengenal beberapa jenis karya seni rupa (lukisan, patung, fotografi, desain grafis) secara umum, namun belum memahami elemen-elemen dasar seni rupa (garis, bentuk, warna, tekstur) secara mendalam atau bagaimana elemen-elemen tersebut membentuk suatu karya.
- Pemahaman tentang konteks sejarah atau budaya di balik sebuah karya seni rupa kemungkinan masih terbatas.

● **Minat:**

- Minat terhadap seni rupa bervariasi. Beberapa peserta didik mungkin memiliki hobi menggambar/melukis, sementara yang lain mungkin lebih tertarik pada seni digital atau instalasi.
- Membawa contoh karya seni rupa yang relevan dengan minat mereka (misalnya, ilustrasi komik, desain fashion, mural jalanan) dapat meningkatkan minat.
- Kesempatan untuk mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan berkreasi visual (walaupun sederhana) akan sangat menarik.

● **Latar Belakang:**

- Peserta didik berasal dari latar belakang yang beragam, sehingga eksposur terhadap jenis karya seni rupa juga bervariasi (seni tradisional, seni modern, seni pop kultur).
- Beberapa mungkin pernah mengunjungi pameran seni atau galeri, sementara yang lain mungkin hanya terpapar seni melalui media sosial.

● **Kebutuhan Belajar:**

- **Visual:** Membutuhkan banyak contoh gambar/foto karya seni rupa dari berbagai periode, gaya, dan budaya. Video dokumenter tentang seniman atau proses berkarya.

- **Auditori:** Membutuhkan penjelasan yang jelas, diskusi kelompok, mendengarkan presentasi analisis karya, dan sesi tanya jawab.
- **Kinestetik:** Membutuhkan aktivitas observasi langsung (jika ada karya seni di sekitar sekolah), membuat sketsa cepat, atau melakukan eksperimen sederhana dengan elemen seni rupa.
- **Diferensiasi:** Perlu adanya variasi dalam jenis karya yang diamati (misalnya, seni dua dimensi vs. tiga dimensi), tingkat kedalaman deskripsi/analisis (identifikasi elemen vs. interpretasi makna), dan cara menyajikan hasil observasi (tulisan, lisan, visual).

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Konseptual:** Pemahaman tentang definisi seni rupa dan fungsinya, elemen-elemen dasar seni rupa (garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, gelap-terang), prinsip-prinsip desain (keseimbangan, proporsi, irama, kesatuan), serta pengelompokan perkembangan seni rupa (tradisional, modern, kontemporer).
 - **Prosedural:** Kemampuan mengamati sebuah karya seni rupa secara detail, mengidentifikasi elemen dan prinsip seni rupa yang digunakan, mendeskripsikan karya secara objektif dan subjektif, serta mengaitkan karya dengan konteks budaya/sejarah.
 - **Metakognitif:** Apresiasi terhadap seni rupa sebagai bentuk ekspresi manusia, kesadaran akan pentingnya observasi dalam kehidupan, dan keberanian untuk menginterpretasi serta mengemukakan pendapat tentang karya seni.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:**
 - Meningkatkan kemampuan literasi visual dalam mengamati berbagai gambar, iklan, desain produk, atau lingkungan sekitar secara lebih mendalam.
 - Membantu mereka memahami pesan visual yang disampaikan dalam berbagai media.
 - Mengembangkan kepekaan estetik dan apresiasi terhadap keindahan di sekitar.
 - Memberi dasar bagi mereka yang tertarik pada bidang kreatif (desain, arsitektur, fotografi, dll.).
 - Memahami seni sebagai cerminan masyarakat dan budaya.
- **Tingkat Kesulitan:** Materi ini memiliki tingkat kesulitan menengah. Mengidentifikasi elemen dasar mungkin mudah, tetapi mendeskripsikan secara objektif, menganalisis hubungan antar elemen, dan menafsirkan makna membutuhkan penalaran kritis dan kepekaan yang lebih dalam.
- **Struktur Materi:** Materi akan disajikan secara sistematis: dimulai dari pengenalan definisi dan fungsi seni rupa, dilanjutkan dengan pengenalan elemen dan prinsip seni rupa sebagai "bahasa visual", kemudian praktik mengamati dan mendeskripsikan karya, hingga mengaitkan karya dengan konteks perkembangan seni rupa.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME:** Mensyukuri kemampuan melihat dan mengapresiasi keindahan ciptaan Tuhan melalui seni rupa.
 - **Kewargaan:** Menghargai keragaman seni rupa tradisional dan modern dari berbagai budaya di Indonesia dan dunia.
 - **Penalaran Kritis:** Menganalisis elemen visual, menafsirkan makna, dan

mengevaluasi kualitas karya seni rupa.

- **Kreativitas:** Mengembangkan cara pandang baru dalam mengamati, serta menghasilkan deskripsi yang imajinatif.
- **Kolaborasi:** Berdiskusi dan berbagi pandangan tentang karya seni dalam kelompok.
- **Kemandirian:** Mencari referensi karya seni secara mandiri, mengembangkan perspektif pribadi.
- **Komunikasi:** Mengekspresikan hasil pengamatan dan interpretasi secara lisan maupun tulisan.
- **Estetika:** Mengembangkan kepekaan terhadap keindahan visual dan harmoni.

D DIMENSI PROFIL LULUSAN

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

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME:** Peserta didik mampu mengagumi dan mensyukuri anugerah indra penglihatan dan kemampuan berkreasi yang merefleksikan kebesaran Tuhan.
- **Kewargaan:** Peserta didik mampu menghargai dan melestarikan warisan seni rupa budaya bangsa serta menghormati karya seni dari berbagai budaya dunia.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis elemen-elemen dan prinsip-prinsip seni rupa pada sebuah karya serta mengaitkannya dengan konteks penciptaannya.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu mengeksplorasi berbagai cara pandang dalam mengamati dan mendeskripsikan karya seni rupa, serta mengembangkan ide deskripsi yang unik.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok untuk mengamati, mendiskusikan, dan menyajikan deskripsi karya seni rupa.
- **Kemandirian:** Peserta didik memiliki inisiatif untuk mencari, mengamati, dan mempelajari berbagai karya seni rupa secara mandiri.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu mendeskripsikan dan mempresentasikan hasil pengamatan dan interpretasi mereka tentang karya seni rupa secara jelas dan efektif.

DESAIN PEMBELAJARAN

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

Pada akhir Fase E, peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan perasaan, minat, pengetahuan, peristiwa aktual, pengalaman, dan respons terhadap isu sosial dalam masyarakat, menggunakan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan mengembangkan variasi unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik tertentu yang dipilihnya, serta pengetahuan interdisipliner.

Peserta didik mampu mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat mengenai karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Peserta didik mengeksplorasi unsur-unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya dan pada sebuah karya seni rupa. Peserta didik mengeksplorasi gaya seni rupa yang digunakan pada sebuah karya seni rupa. Peserta didik menyimpulkan hasil eksplorasi unsur-unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Peserta didik mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat mengenai karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	Peserta didik mengeksplorasi dan mengembangkan gagasan atau rencana untuk menciptakan karya seni rupa berdasarkan pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh dalam mata pelajaran seni rupa atau mata pelajaran lain. Peserta didik berkolaborasi dengan individu, kelompok, atau bidang keilmuan lain untuk menciptakan karya seni rupa. Peserta didik secara terampil menggunakan jenis alat, bahan, dan teknik spesifik yang dipilih untuk menciptakan karya seni rupa.
Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)	Peserta didik membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik tertentu yang dipilihnya.
Berdampak (<i>Impacting</i>)	Peserta didik memberikan respons terhadap kejadian sehari-hari, keadaan lingkungan sekitar, isu-isu kontemporer di masyarakat, perasaan atau emosinya, minat, dan pengalaman dirinya melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi diri dan lingkungan sekitarnya.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Sejarah:** Konteks sejarah dan budaya di balik penciptaan karya seni rupa dari berbagai zaman dan peradaban.
- **Bahasa Indonesia:** Penggunaan kosakata deskriptif yang tepat, penyusunan kalimat yang efektif untuk mendeskripsikan karya.
- **Sosiologi/Antropologi:** Fungsi seni rupa dalam masyarakat, seni rupa sebagai cerminan nilai-nilai budaya.
- **Psikologi:** Pengaruh warna dan bentuk terhadap emosi, persepsi visual.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Penggunaan platform digital untuk mencari gambar karya seni, membuat presentasi visual, menggunakan alat bantu visualisasi (misalnya, Miro, Jamboard).

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Mengenal Seni Rupa dan Bahasa Visualnya (2 JP)

- Melalui diskusi dan pengamatan visual, peserta didik mampu **mendefinisikan** seni rupa dan **menjelaskan** eksistensinya dalam kehidupan manusia (C2).
- Melalui eksplorasi gambar dan benda-benda sekitar, peserta didik mampu **mengidentifikasi** elemen-elemen dasar seni rupa (garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, gelap-terang) pada sebuah karya (C3).
- Melalui latihan sederhana, peserta didik mampu **mengaplikasikan** penggunaan elemen garis dan bentuk untuk menciptakan pola visual sederhana (P3).

Pertemuan 2: Mengamati dan Mendeskripsikan Karya Seni Rupa (2 JP)

- Melalui pengamatan mendalam terhadap sebuah karya seni rupa, peserta didik mampu **mendeskripsikan** secara objektif (apa yang terlihat) elemen-elemen seni rupa yang digunakan pada karya tersebut (C3).
- Melalui diskusi interpretatif, peserta didik mampu **mengemukakan** pandangan subjektif (apa yang dirasakan/dimaknai) terhadap sebuah karya seni rupa (A4).
- Melalui penugasan praktik, peserta didik mampu **menuliskan** deskripsi singkat sebuah karya seni rupa, mencakup deskripsi objektif dan subjektif (P4).

Pertemuan 3: Konteks dan Presentasi Analisis Karya Seni Rupa (2 JP)

- Melalui studi kasus dan diskusi, peserta didik mampu **mengelompokkan** perkembangan seni rupa berdasarkan masa perkembangannya (tradisional, modern, kontemporer)¹ dan **memberi contoh** karya dari setiap masa (C4).
- Melalui proyek kelompok, peserta didik mampu **menganalisis** hubungan antara elemen seni rupa yang digunakan pada sebuah karya dengan konteks sejarah/budaya penciptaannya (C4).
- Melalui presentasi, peserta didik mampu **mengomunikasikan** hasil pengamatan dan deskripsi karya seni rupa secara lugas dan menarik (A5).

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- Mural/grafiti di kota Tegal: Bagaimana elemen seni rupa digunakan untuk menyampaikan pesan?
- Desain logo UMKM lokal di Tegal: Analisis elemen visualnya.
- Karya seni rupa tradisional khas Tegal/Jawa Tengah (misalnya, batik Tegal, kerajinan tanah liat): Identifikasi elemen dan maknanya.

- Sampul album musik atau poster film favorit: Bagaimana elemen seni rupa mempengaruhi kesan pertama?
- Instalasi seni di ruang publik (jika ada di Tegal atau kota terdekat): Mengamati dan mendeskripsikan pengalaman visualnya.
- Seni rupa dari barang bekas di lingkungan sekitar: Eksplorasi kreativitas dari benda-benda sehari-hari.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

1. Praktik Pedagogik

- **Model Pembelajaran:** Visual Thinking, Inquiry-Based Learning, Project-Based Learning (PBL).
- **Strategi Pembelajaran:**
 - **Mindful Learning:** Dimulai dengan aktivitas "Mindful Observation" terhadap objek sederhana di kelas (misalnya, sehelai daun, sebuah pena) atau sebuah karya seni rupa. Guru memandu untuk fokus pada detail, bentuk, warna, tekstur, sebelum membuat penilaian. Menumbuhkan kesadaran akan pentingnya melihat secara mendalam.
 - **Meaningful Learning:** Mengaitkan pembelajaran mengamati dan mendeskripsikan karya seni rupa dengan karya-karya yang relevan dengan kehidupan peserta didik (seni di media sosial, desain produk, seni jalanan) atau karya-karya yang memiliki nilai budaya lokal.
 - **Joyful Learning:** Penggunaan berbagai jenis karya seni rupa yang menarik dan beragam (termasuk yang kontemporer atau pop kultur), aktivitas "galeri kelas" (mengamati karya teman), sesi berbagi pendapat yang terbuka dan tanpa penghakiman, serta kesempatan untuk melakukan eksplorasi visual sederhana.
- **Metode Pembelajaran:**
 - Pengamatan Aktif (Visual Analysis)
 - Diskusi Kelompok dan Pleno
 - Analisis Visual (Gambar/Foto/Video Karya)
 - Latihan Deskripsi (Verbal & Tertulis)
 - Studi Kasus Karya Seni Rupa
 - Penugasan Proyek (Analisis Karya, Kurasi Galeri Mini)
 - Presentasi
 - Tanya jawab

2. Kemitraan Pembelajaran

- **Lingkungan Sekolah:** Guru Bahasa Indonesia (untuk aspek deskripsi dan penulisan), Guru Sejarah (untuk konteks perkembangan seni), Guru TIK (untuk penggunaan aplikasi digital), Perpustakaan sekolah (untuk buku seni rupa), area sekitar sekolah (untuk mengamati seni di lingkungan fisik).
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Seniman lokal di Tegal, pengelola galeri seni/komunitas seni di Tegal (sebagai narasumber virtual/tamu), museum atau galeri seni virtual (misalnya, Google Arts & Culture), seniman mural/grafiti.
- **Masyarakat:** Mengajak orang tua/anggota keluarga yang memiliki latar belakang atau minat dalam seni rupa untuk berbagi.

3. Lingkungan Belajar

- **Ruang Fisik:** Ruang kelas yang dapat diatur fleksibel untuk diskusi kelompok dan aktivitas observasi. Dinding kelas yang dapat digunakan untuk menempelkan gambar karya. Alat tulis dan kertas untuk sketsa atau catatan.
- **Ruang Virtual:** Pemanfaatan Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom untuk berbagi gambar karya seni resolusi tinggi, tautan ke video dokumenter/galeri virtual, pengumpulan tugas, dan forum diskusi daring. Penggunaan platform visual kolaboratif (misalnya, Jamboard, Miro) untuk analisis bersama.
- **Budaya Belajar:**
 - Budaya melihat secara mendalam dan penuh perhatian.
 - Budaya menghargai keragaman interpretasi dan sudut pandang.
 - Budaya berani mengemukakan pendapat dan menganalisis secara kritis.
 - Budaya berbagi pengetahuan dan menginspirasi melalui visual.
 - Keterbukaan terhadap berbagai bentuk seni rupa, termasuk yang tidak konvensional.

4. Pemanfaatan Digital

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mengarahkan peserta didik ke situs web museum seni dunia (misalnya, MoMA, Louvre, Rijksmuseum), Google Arts & Culture, atau platform kurasi seni (misalnya, Artnet, Artsy).
- **Forum Diskusi Daring:** Google Classroom atau platform lain untuk diskusi asinkron, berbagi temuan karya seni yang menarik, atau mengunggah deskripsi awal untuk mendapatkan umpan balik.
- **Penilaian Daring:** Google Forms untuk kuis identifikasi elemen seni, Kahoot/Mentimeter untuk kuis interaktif tentang karya seni terkenal.
- **Multimedia:** Menampilkan gambar karya seni rupa dengan resolusi tinggi, video dokumenter tentang seniman dan aliran seni, tur virtual galeri.
- **Alat Bantu Visual:** Jamboard atau Miro untuk analisis visual kolaboratif (menarik garis, menandai bentuk, menambahkan catatan pada gambar karya seni).

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1: MENGENAL SENI RUPA DAN BAHASA VISUALNYA

KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING, JOYFUL LEARNING):

- **Pembukaan & Kesadaran (Mindful):** Guru memulai dengan aktivitas "Mindful Observation" sederhana. Letakkan sebuah benda di tengah kelas (misalnya, sebuah vas bunga, sepatu, atau buah). Minta peserta didik untuk mengamati benda tersebut selama 1 menit tanpa berbicara, hanya fokus pada detailnya. Setelah itu, minta mereka menyebutkan apa saja yang mereka lihat (bentuk, warna, tekstur, garis). Ini untuk melatih fokus observasi dan membuka kesadaran terhadap detail.
- **Apersepsi & Motivasi (Joyful & Meaningful):** Guru menampilkan beberapa gambar yang sangat berbeda: foto sebuah gunung, sebuah lukisan abstrak, sebuah desain logo, sebuah patung tradisional. Ajukan pertanyaan: "Apa kesamaan semua gambar ini?", "Bagaimana gambar-gambar ini bisa kita sebut 'seni'?", "Apa yang membuat satu gambar lebih 'menarik' dari yang lain?". Membangkitkan rasa ingin tahu tentang definisi dan elemen seni rupa.
- **Tujuan Pembelajaran:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
- **Asesmen Diagnostik (Awal):** Kuis gambar singkat (lisan/tertulis): Tampilkan 3-4 gambar objek/karya. Minta peserta didik mengidentifikasi 1-2 elemen visual yang

paling menonjol (misalnya, "Gambar ini dominan warna merah" atau "Gambar ini banyak garis melengkung"). Ini untuk mengidentifikasi pengetahuan awal mereka tentang elemen seni.

KEGIATAN INTI (MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREFLEKSI):

- **Eksplorasi (Memahami):** Guru membagi kelompok. Setiap kelompok diberikan kartu bergambar berbagai contoh garis, bentuk, warna, tekstur (misalnya, pola batik, foto permukaan kayu, spektrum warna).
 - **Diferensiasi Konten/Proses:**
 - Kelompok A (Visual): Ditugaskan untuk mencari contoh-contoh elemen seni rupa di lingkungan kelas/sekolah dan memotretnya (misalnya, garis pada jendela, tekstur dinding).
 - Kelompok B (Analitis): Diberikan sebuah karya seni rupa yang relatif sederhana. Mereka diminta untuk mengidentifikasi dan menandai elemen-elemen seni rupa yang mereka temukan pada karya tersebut (menggunakan Jamboard/aplikasi anotasi).
 - Kelompok C (Praktis): Diberikan kertas dan pensil warna. Mereka diminta membuat sketsa sederhana atau kolase dari beberapa elemen seni rupa (misalnya, menggambar berbagai jenis garis, membuat komposisi bentuk).
- **Konseptualisasi (Memahami):** Guru menjelaskan secara interaktif definisi seni rupa, fungsi seni rupa dalam kehidupan, dan memperkenalkan elemen-elemen dasar seni rupa (garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, gelap-terang) dengan menampilkan contoh visual yang jelas.
- **Aplikasi (Mengaplikasi):**
 - **Diferensiasi Produk:**
 - Setiap kelompok memilih satu objek sehari-hari (misalnya, botol minum, kursi, tas).
 - Tugas: Membuat "Peta Elemen Visual" dari objek tersebut, dengan mengidentifikasi dan memberi label elemen-elemen seni rupa yang ada pada objek (misalnya, "garis lurus di pinggir", "warna biru dominan", "tekstur permukaan halus").
 - Produk dapat berupa: sketsa objek dengan anotasi, foto objek dengan label digital, atau daftar deskripsi tertulis.
- **Refleksi (Merefleksi):** Peserta didik menuliskan dalam buku catatan: "Saya sekarang lebih mengerti bahwa... (seni rupa ada di sekitar kita)", "Elemen seni rupa yang paling menarik bagi saya adalah... karena...".

KEGIATAN PENUTUP (UMPAN BALIK, MENYIMPULKAN, PERENCANAAN):

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan apresiasi terhadap hasil eksplorasi elemen seni rupa. Mengklarifikasi miskonsepsi umum tentang definisi dan fungsi seni rupa.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Bersama peserta didik, merangkum poin-poin penting tentang seni rupa sebagai bahasa visual dan elemen-elemen dasarnya.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru memberikan penugasan mandiri: mencari 1-2 gambar karya seni rupa (bebas, boleh lukisan, patung, fotografi, atau

desain) yang mereka sukai untuk pertemuan berikutnya.

PERTEMUAN 2: MENGAMATI DAN MENDESKRIPSIKAN KARYA SENI RUPA

KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING, JOYFUL LEARNING):

- **Review & Kesadaran (Mindful):** Guru meminta peserta didik untuk duduk tenang dan memejamkan mata. Minta mereka membayangkan salah satu karya seni yang mereka cari. Fokus pada warna, bentuk, dan kesan yang muncul. Ini untuk mengaktifkan imajinasi visual dan koneksi emosional.
- **Apersepsi & Motivasi (Joyful & Meaningful):** Guru menampilkan sebuah karya seni rupa yang provokatif atau multi-interpretasi (misalnya, lukisan surealis atau patung modern). Ajukan pertanyaan: "Apa yang pertama kali kamu lihat?", "Apa yang kamu rasakan saat melihatnya?", "Menurutmu, apa pesan dari karya ini?". Membangkitkan rasa ingin tahu dan keinginan untuk berpendapat.
- **Tujuan Pembelajaran:** Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

KEGIATAN INTI (MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREFLEKSI):

- **Eksplorasi (Memahami):** Guru menampilkan sebuah karya seni rupa (yang belum pernah dilihat peserta didik). Guru memandu observasi secara objektif: "Lihat garisnya, apakah lurus/melengkung/patah?", "Warna apa yang dominan?", "Bagaimana bentuk-bentuk tersusun?", "Apakah ada tekstur yang terlihat?".
- **Konseptualisasi (Memahami):** Guru menjelaskan perbedaan antara deskripsi objektif (fakta visual) dan deskripsi subjektif/interpretasi (kesan, emosi, makna personal). Memberikan panduan langkah-langkah dalam mendeskripsikan karya seni rupa secara sistematis (misalnya, identifikasi judul/seniman, media, ukuran; deskripsi elemen; interpretasi).
- **Aplikasi (Mengaplikasi):**
 - **Diferensiasi Proses & Produk:**
 - Setiap peserta didik memilih satu dari karya seni rupa yang sudah mereka cari di rumah.
 - **Tugas:** Membuat deskripsi tertulis dari karya tersebut, minimal 1 paragraf objektif dan 1 paragraf subjektif.
 - **Diferensiasi:**
 - Peserta didik yang membutuhkan dukungan dapat diberikan template pertanyaan panduan yang lebih detail untuk deskripsi objektif.
 - Peserta didik yang lebih mahir dapat diminta untuk menganalisis juga prinsip-prinsip desain (keseimbangan, proporsi, irama) yang mereka temukan pada karya.
 - Produk dapat berupa: tulisan tangan, ketikan di dokumen digital, atau rekaman audio mereka mendeskripsikan karya.
- **Refleksi (Merefleksi):** Peserta didik secara berpasangan saling membacakan/menceritakan deskripsi mereka. Mereka kemudian menuliskan: "Saya belajar bahwa... (cara melihat seni dari berbagai sudut pandang)", "Hal paling sulit dalam mendeskripsikan karya adalah...".

KEGIATAN PENUTUP (UMPAN BALIK, MENYIMPULKAN, PERENCANAAN):

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan apresiasi terhadap upaya deskripsi peserta didik. Memberikan contoh deskripsi yang baik. Memperkuat pemahaman bahwa interpretasi seni bisa beragam.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Bersama peserta didik, menyimpulkan pentingnya mengamati secara teliti dan berani menginterpretasi karya seni.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru memberikan pengantar singkat tentang perkembangan seni rupa (tradisional, modern, kontemporer). Memberikan penugasan: mencari contoh karya seni rupa dari ketiga periode tersebut.

PERTEMUAN 3: KONTEKS DAN PRESENTASI ANALISIS KARYA SENI RUPA

KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING, JOYFUL LEARNING):

- **Review & Kesadaran (Mindful):** Guru memutarkan sebuah lagu yang memiliki melodi yang berubah-ubah seiring waktu (misalnya, dari musik tradisional ke musik pop). Minta peserta didik merenungkan: "Bagaimana seni (musik, rupa) bisa berubah dari masa ke masa?". Ini untuk membangun pemahaman tentang evolusi seni.
- **Apersepsi & Motivasi (Joyful & Meaningful):** Guru menampilkan tiga karya seni rupa dari periode yang sangat berbeda (misalnya, lukisan gua prasejarah, lukisan naturalis abad ke-19, dan instalasi seni kontemporer). Ajukan pertanyaan: "Apa yang membuat ketiga karya ini berbeda?", "Karya mana yang paling relevan dengan zaman kita?", "Apa yang memengaruhi perubahan gaya seni?". Membangkitkan rasa penasaran terhadap konteks sejarah dan budaya seni.
- **Tujuan Pembelajaran:** Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

KEGIATAN INTI (MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREFLEKSI):

- **Eksplorasi (Memahami):** Peserta didik dalam kelompok menganalisis karya seni rupa dari periode yang berbeda.
 - **Diferensiasi Konten/Proses:**
 - Kelompok A (Tradisional): Diberikan gambar karya seni rupa tradisional Indonesia (misalnya, patung candi, topeng, batik). Mereka mencari tahu fungsi, bahan, dan makna budaya.
 - Kelompok B (Modern): Diberikan gambar karya seni rupa modern (misalnya, lukisan impresionisme, kubisme, atau aliran modern Indonesia). Mereka mencari tahu ide/konsep, gaya, dan seniman utama.
 - Kelompok C (Kontemporer): Diberikan gambar karya seni rupa kontemporer (misalnya, instalasi, street art, seni video). Mereka mencari tahu pesan, medium, dan respons publik.
- **Konseptualisasi (Memahami):** Guru memfasilitasi diskusi hasil eksplorasi kelompok. Kemudian menjelaskan secara rinci pengelompokan perkembangan seni rupa (tradisional, modern, kontemporer) dengan menyoroti ciri khas, konteks sosial-budaya, dan contoh-contoh karya ikonik dari setiap masa.
- **Aplikasi (Mengaplikasi):**
 - **Diferensiasi Produk (Project-Based Learning):** Setiap kelompok memilih satu karya seni rupa (yang mereka cari atau dari contoh guru) dan menyiapkan

presentasi analisis.

- **Tugas:** Menganalisis karya tersebut berdasarkan:
 - Deskripsi objektif (elemen seni rupa yang digunakan).
 - Deskripsi subjektif/interpretasi.
 - Konteks masa perkembangan seni rupa (tradisional/modern/kontemporer) dan alasannya.
 - Kaitan antara karya dengan isu/nilai-nilai di masyarakat (jika ada).
- Produk dapat berupa: presentasi PowerPoint/Google Slides, poster analisis, atau video pendek presentasi.
- **Refleksi (Merefleksi):** Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis mereka. Setelah presentasi, guru memandu diskusi: "Bagaimana seni rupa bisa menjadi 'cermin' suatu zaman?", "Apa peran kita dalam mengapresiasi dan melestarikan seni?".

KEGIATAN PENUTUP (UMPAN BALIK, MENYIMPULKAN, PERENCANAAN):

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik apresiatif terhadap presentasi dan analisis peserta didik. Memperkuat pemahaman tentang seni rupa sebagai ekspresi budaya dan sejarah.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Bersama peserta didik, menyimpulkan keseluruhan materi tentang mengamati, mendeskripsikan, dan menganalisis karya seni rupa dalam konteks perkembangannya.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru mendorong peserta didik untuk terus mengembangkan kepekaan estetik dan menjadi pengamat seni yang kritis dalam kehidupan sehari-hari. Bisa juga menyarankan untuk mengunjungi pameran seni lokal atau membuat "galeri virtual" sendiri.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

a. Asesmen Awal Pembelajaran (Diagnostik):

- **Tujuan:** Mengukur pengetahuan awal peserta didik tentang definisi seni rupa dan elemen visual dasar.
- **Format:**
 - **Kuis Pra-Materi (Google Forms/Lisan):**
 - Contoh Pertanyaan: "Apa itu seni rupa menurutmu?", "Sebutkan warna-warna primer!", "Apakah foto bisa disebut karya seni rupa?".
 - **Jamboard/Padlet:** Meminta peserta didik mengunggah "satu gambar yang mereka anggap seni" dan menuliskan satu alasan singkat mengapa.
 - **Diskusi Terbuka:** Mengajukan pertanyaan pemantik tentang "gambar apa yang paling sering kamu lihat hari ini?".

b. Asesmen Proses Pembelajaran (Formatif):

- **Tujuan:** Memantau pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran, memberikan umpan balik berkelanjutan, dan menyesuaikan strategi pengajaran.
- **Format:**
 - **Observasi Partisipasi (Lampiran Rubrik Observasi):** Guru mengamati keaktifan dalam diskusi, kualitas observasi terhadap karya, kemampuan

mengidentifikasi elemen seni, dan kerja sama kelompok.

■ *Contoh Indikator:*

- Menunjukkan fokus dalam mengamati karya seni.
- Mampu menggunakan kosakata yang tepat untuk mendeskripsikan elemen seni.
- Berani mengemukakan interpretasi pribadi.
- Memberikan kontribusi yang relevan dalam diskusi kelompok.

○ **Penilaian Kinerja Kelompok/Individu (Rubrik Penilaian):**

- **Pertemuan 1:** Penilaian "Peta Elemen Visual" dari objek sehari-hari.
- **Pertemuan 2:** Penilaian Tulisan Deskripsi Karya Seni Rupa (objektif & subjektif).
- **Pertemuan 3:** Penilaian Presentasi Analisis Karya Seni Rupa.

■ *Contoh Kriteria:*

- Ketepatan identifikasi elemen dan prinsip seni.
 - Kejelasan dan kedalaman deskripsi/analisis.
 - Kreativitas dalam penyajian.
 - Kerja sama tim (untuk proyek kelompok).
- **Jurnal Refleksi:** Peserta didik menuliskan pemahaman, kesulitan, dan insight baru setelah setiap sesi.
- **Kuis Singkat Lisan/Tertulis:** Pertanyaan spontan atau kuis singkat untuk mengecek pemahaman konsep kunci (misalnya, perbedaan garis dan bentuk, ciri seni tradisional).

c. Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif):

- **Tujuan:** Mengukur pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan setelah materi selesai.

● **Format:**

○ **Penilaian Proyek "Kurasi Galeri Mini Daring/Fisik" (Proyek Akhir):**

- **Tugas:** Setiap kelompok (atau individu, disesuaikan) "mengurasi" sebuah galeri mini (daring/fisik) yang berisi 3-5 karya seni rupa (bisa foto karya dari internet, reproduksi, atau karya buatan sendiri) yang mewakili tema "Seni Rupa sebagai Cerminan Kehidupan" atau "Evolusi Seni Rupa". Untuk setiap karya, mereka harus menyertakan:

- Gambar/foto karya.
- Judul, seniman, tahun, media, ukuran.
- Deskripsi objektif dan subjektif dari karya.
- Analisis singkat tentang elemen dan prinsip seni rupa yang menonjol.
- Penjelasan mengapa karya ini dipilih dan bagaimana ia merepresentasikan tema atau konteks perkembangannya (tradisional, modern, kontemporer).

■ **Rubrik Penilaian Proyek "Kurasi Galeri Mini":**

■ **Pemahaman Konsep Seni Rupa (30%):**

- Akurasi dalam identifikasi elemen dan prinsip seni.
- Ketepatan dalam mengelompokkan karya berdasarkan masa perkembangan.

- **Kualitas Deskripsi dan Analisis (30%):**
 - Kedalaman dan kejelasan deskripsi objektif dan subjektif.
 - Kualitas analisis hubungan antara karya dan konteksnya.
 - **Kreativitas dan Penyajian (20%):**
 - Ide kurasi yang menarik dan kohesif.
 - Estetika dan kejelasan tata letak galeri (fisik/daring).
 - **Komunikasi dan Kolaborasi (20%):**
 - Kemampuan mempresentasikan ide dan karya secara jelas.
 - Kerja sama tim yang efektif (untuk proyek kelompok).
- **Tes Tertulis (Esai Analitis):**
- **Tugas:** Peserta didik diberikan 2-3 gambar karya seni rupa dari masa perkembangan yang berbeda. Mereka diminta untuk memilih salah satu dan menganalisisnya secara mendalam.
 - *Contoh Pertanyaan:*
 - "Amati lukisan '[Judul Lukisan]' karya '[Nama Seniman]'. Deskripsikan lukisan tersebut secara objektif, kemudian berikan interpretasi subjektif Anda. Jelaskan elemen-elemen seni rupa (garis, bentuk, warna, tekstur, dll.) dan prinsip-prinsip desain (keseimbangan, proporsi, dll.) yang digunakan dalam karya tersebut. Kaitkan lukisan ini dengan masa perkembangannya (tradisional/modern/kontemporer) dan jelaskan mengapa lukisan ini penting dalam sejarah seni rupa."