

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
UNIT 5 KREASI KARYA SENI RUPA DUA DIMENSI

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Seni Rupa**
Kelas / Fase /Semester : **X/ E / Ganjil**
Alokasi Waktu : **8 x 45 menit (4 Pertemuan)**
Tahun Pelajaran : **2024 / 2025**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik di kelas X memiliki potensi kreatif yang beragam dan pengalaman seni rupa yang bervariasi. Identifikasi kesiapan dapat dilakukan sebagai berikut:

- **Pengetahuan Awal:**
 - Sebagian besar peserta didik mungkin sudah pernah membuat karya seni rupa dua dimensi (menggambar, melukis, kolase) di jenjang sebelumnya, namun pemahaman tentang prinsip desain, unsur seni rupa, dan eksplorasi teknik mungkin masih terbatas.
 - Beberapa mungkin memiliki bakat atau hobi menggambar/melukis secara mandiri.
 - Pemahaman tentang konsep seperti komposisi, warna, dan tekstur mungkin masih perlu diperdalam.
- **Minat:** Minat peserta didik terhadap seni rupa umumnya tinggi, terutama jika diberikan kebebasan berekspresi dan kesempatan untuk menciptakan karya yang personal. Mereka cenderung tertarik pada kegiatan yang melibatkan praktik langsung dan penggunaan berbagai media.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari latar belakang sosial-ekonomi dan budaya yang beragam, yang mungkin memengaruhi akses mereka terhadap alat dan bahan seni. Penting untuk menawarkan pilihan media yang bervariasi dan terjangkau, termasuk pemanfaatan material alam atau daur ulang.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - Beberapa peserta didik membutuhkan panduan langkah demi langkah yang jelas dalam proses berkarya.
 - Beberapa lebih suka belajar melalui eksplorasi mandiri dan eksperimen dengan berbagai media.
 - Ada pula yang termotivasi dengan contoh karya-karya seniman inspiratif dan kesempatan untuk memamerkan hasil karyanya.

C. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Materi "Kreasi Karya Seni Rupa Dua Dimensi" merupakan fondasi penting dalam pendidikan seni rupa yang berfokus pada praktik dan ekspresi.

- **Jenis Pengetahuan:** Materi ini mencakup pengetahuan konseptual (unsur seni rupa, prinsip desain, estetika), prosedural (teknik menggambar, melukis, mencetak, kolase), dan metakognitif (merefleksikan proses kreatif dan makna di balik karya). Materi ini sangat menekankan pada pengembangan keterampilan motorik halus, kognitif, dan afektif.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Seni rupa dua dimensi ada di sekitar peserta didik dalam bentuk poster, ilustrasi buku, desain grafis, fotografi, mural, hingga lukisan. Mempelajari kreasi karya 2D membantu mereka memahami visual di sekitar, mengembangkan kemampuan berekspresi, dan mungkin membuka minat pada profesi kreatif.
- **Tingkat Kesulitan:** Tingkat kesulitan materi ini bervariasi tergantung pada kompleksitas teknik dan konsep yang dipilih. Konsep dasar mudah dipahami, namun penguasaan teknik dan kemampuan merealisasikan ide menjadi karya yang kuat membutuhkan latihan, kesabaran, dan pemikiran kreatif.
- **Struktur Materi:** Materi akan diawali dengan pengenalan konsep dasar seni rupa 2D, eksplorasi bahan dan teknik, kemudian dilanjutkan dengan perancangan konsep karya, proses kreasi, hingga presentasi dan refleksi hasil karya. Fokus pada penggunaan berbagai media dan pendekatan personal.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:** Materi ini mengintegrasikan nilai-nilai seperti kreativitas (dalam menghasilkan ide dan karya), ketekunan (dalam proses berkarya), apresiasi (terhadap seni dan usaha orang lain), kejujuran (dalam ekspresi diri), tanggung jawab (terhadap alat dan bahan), serta rasa syukur (atas kemampuan berekspresi dan keindahan ciptaan).

D DIMENSI PROFIL LULUSAN

Berdasarkan tujuan pembelajaran, dimensi profil lulusan yang akan dicapai adalah:

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan:** Peserta didik dapat mensyukuri anugerah kemampuan berekspresi dan menciptakan keindahan melalui seni rupa sebagai wujud syukur kepada Tuhan.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis dan mengevaluasi karyanya sendiri dan karya orang lain berdasarkan prinsip seni rupa, serta mampu memecahkan masalah dalam proses berkarya.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menghasilkan ide-ide orisinal, mengeksplorasi berbagai teknik, dan menciptakan karya seni rupa dua dimensi yang unik.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama dalam diskusi, memberikan dan menerima umpan balik, serta menghargai karya teman.
- **Kemandirian:** Peserta didik mampu merencanakan, melaksanakan, dan menyelesaikan proyek karya seni rupa secara mandiri dan bertanggung jawab.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu mempresentasikan karyanya, menjelaskan konsep dan proses di baliknya, serta mengomunikasikan ide-ide seni rupa secara 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:** Memahami perkembangan seni rupa 2D dari berbagai era dan budaya.

- **Sastra/Bahasa Indonesia:** Konsep tema, simbolisme dalam karya, penulisan deskripsi karya atau konsep.
- **Matematika:** Konsep proporsi, simetri, dan geometri dalam komposisi.
- **Ilmu Pengetahuan Alam (Fisika/Kimia):** Memahami sifat bahan (pigmen, medium), efek cahaya dan warna.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi:** Penggunaan perangkat lunak desain grafis, fotografi digital.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Tujuan Pertemuan 1: Eksplorasi Konsep & Unsur Seni Rupa 2D**
 - Melalui pengamatan karya seni rupa 2D dan diskusi, peserta didik **dapat mengidentifikasi dan menjelaskan** berbagai unsur seni rupa (titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, ruang) serta prinsip desain (kesatuan, keseimbangan, irama, penekanan, proporsi) dengan **memberikan contoh yang relevan** (tingkat pencapaian: memahami dan mengidentifikasi).
 - Setelah melakukan eksplorasi media sederhana (misalnya, kolase dari bahan bekas), peserta didik **mampu memilih dan bereksperimen** dengan berbagai bahan dan teknik dalam menghasilkan efek visual 2D (tingkat pencapaian: mengaplikasi dan bereksperimen).
 - Melalui refleksi pribadi, peserta didik **dapat menyadari** bahwa seni rupa adalah media ekspresi yang personal dan bermakna (tingkat pencapaian: merefleksikan dan menginternalisasi).
- **Tujuan Pertemuan 2: Perancangan Konsep & Sketsa Karya 2D**
 - Melalui kegiatan studi kasus karya seniman, peserta didik **mampu menganalisis proses kreatif** seniman dalam menuangkan ide menjadi sketsa dan konsep awal (tingkat pencapaian: menganalisis).
 - Berdasarkan tema yang dipilih dan hasil eksplorasi media, peserta didik **dapat merancang dan membuat beberapa sketsa alternatif** untuk karya seni rupa 2D mereka dengan **menjelaskan ide dan komposisinya** (tingkat pencapaian: menciptakan dan merencanakan).
 - Melalui presentasi sketsa dan umpan balik teman sebaya, peserta didik **mampu mengomunikasikan** konsep karyanya secara jelas dan **bersikap terbuka** terhadap masukan konstruktif (tingkat pencapaian: mengkomunikasikan dan kolaborasi).
- **Tujuan Pertemuan 3: Proses Kreasi Karya Seni Rupa 2D**
 - Berdasarkan sketsa dan konsep yang telah matang, peserta didik **mampu merealisasikan ide karyanya** ke dalam media 2D yang dipilih (misalnya, lukisan, kolase, cetak datar) dengan **menggunakan teknik yang tepat** (tingkat pencapaian: mengaplikasi dan menciptakan).
 - Selama proses berkarya, peserta didik **mampu menunjukkan kemandirian dan ketekunan** dalam menyelesaikan karyanya, serta **mengatasi tantangan teknis** yang muncul (tingkat pencapaian: mandiri dan memecahkan masalah).
 - Melalui observasi dan interaksi di kelas, peserta didik **dapat saling membantu dan memberikan motivasi** dalam proses kreasi (tingkat pencapaian: kolaborasi).
- **Tujuan Pertemuan 4: Presentasi, Apresiasi & Refleksi Karya 2D**
 - Setelah menyelesaikan karya, peserta didik **mampu mempresentasikan**

karyanya di depan kelas dengan **menjelaskan konsep, proses, dan makna di baliknya** (tingkat pencapaian: mengkomunikasikan).

- Melalui kegiatan apresiasi dan kritik seni rupa, peserta didik **dapat memberikan umpan balik yang konstruktif** terhadap karya teman, serta **menerima masukan dengan lapang dada** (tingkat pencapaian: penalaran kritis dan kolaborasi).
- Melalui refleksi menyeluruh, peserta didik **dapat mengevaluasi proses dan hasil karyanya**, serta **mengidentifikasi pembelajaran yang didapat** dari keseluruhan proyek (tingkat pencapaian: merefleksikan dan mengevaluasi).

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- Menggambar atau melukis objek-objek di lingkungan sekitar sekolah (gedung, taman, kantin) dengan fokus pada komposisi dan warna.
- Membuat kolase dari bahan-bahan daur ulang (kertas bekas, plastik, kain perca) dengan tema lingkungan.
- Menciptakan ilustrasi untuk cerita pendek atau puisi yang relevan dengan kehidupan remaja.
- Membuat poster kampanye sosial (misalnya, anti-bullying, cinta lingkungan) menggunakan teknik seni rupa 2D.
- Eksplorasi motif atau simbol budaya lokal dalam kreasi seni rupa 2D.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

1. Praktik Pedagogik:

- Model Pembelajaran: Project-Based Learning, Inquiry-Based Learning, Studio-Based Learning.
- Strategi Pembelajaran: Demonstrasi teknik, eksplorasi mandiri, lokakarya (workshop), diskusi kelompok, kritik seni (critique session), refleksi diri.
- Metode Pembelajaran: Brainstorming ide, sketsa, pameran mini, presentasi.

2. Kemitraan Pembelajaran:

- Lingkungan Sekolah: Guru mata pelajaran lain (Bahasa Indonesia untuk penulisan konsep, Sejarah untuk konteks seni). Pihak kesiswaan untuk pameran karya di lingkungan sekolah.
- Lingkungan Luar Sekolah: Seniman lokal (jika memungkinkan, melalui sesi daring atau kunjungan ke studio), pengrajin, desainer grafis. Toko seni rupa untuk pengenalan bahan.
- Masyarakat: Mengamati mural di kota, mengunjungi galeri seni (virtual/fisik), melihat pameran seni lokal, memanfaatkan material alam sekitar.

3. Lingkungan Belajar:

- Ruang Fisik: Ruang kelas yang fleksibel atau studio seni rupa (jika ada) yang memungkinkan gerakan bebas, pencahayaan yang cukup, area kerja yang bersih, dan tempat untuk memajang karya.
- Ruang Virtual: Pemanfaatan Google Classroom untuk berbagi referensi gambar/video inspiratif, tutorial teknik, forum diskusi ide, dan pengumpulan progres sketsa/karya digital.
- Budaya Belajar: Mendorong budaya eksplorasi, eksperimen, tidak takut salah, saling menghargai proses dan hasil karya, serta bertanggung jawab terhadap alat dan bahan.

4. Pemanfaatan Digital:

- Perpustakaan Digital: Menggunakan buku digital "Seni Rupa Unit 5 Kreasi Karya Seni Rupa Dua Dimensi" dan sumber online terpercaya (website museum seni, platform portofolio seniman, tutorial seni di YouTube).
- Platform Berbagi Inspirasi: Pinterest, Instagram, Behance untuk mencari referensi visual dan ide.
- Forum Diskusi Daring: Google Classroom untuk berbagi sketsa, meminta umpan balik awal, atau mendiskusikan masalah teknis.
- Aplikasi Desain/Gambar: Google Drawings, Canva, atau aplikasi sketsa sederhana untuk perencanaan digital (opsional, sebagai diferensiasi).
- Dokumentasi Digital: Mengambil foto progres karya dan karya jadi untuk portofolio digital.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1: EKSPLORASI KONSEP & UNSUR SENI RUPA 2D

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

Mindful Learning:

- Guru mengajak peserta didik untuk melakukan latihan observasi. Minta mereka memandang sekeliling kelas, fokus pada satu objek (misalnya, kursi, meja, jendela), dan deskripsikan secara verbal unsur-unsur seni rupa yang mereka lihat (garis, bentuk, warna, tekstur). "Apa yang kalian lihat dari garis pada meja ini? Bagaimana bentuknya?" (Melatih kepekaan visual dan kesadaran akan lingkungan).
- Guru memutar musik instrumental yang menenangkan untuk membantu fokus.

Meaningful Learning:

- Guru menampilkan beberapa gambar karya seni rupa 2D yang sangat berbeda (misalnya, lukisan abstrak, ilustrasi komik, motif batik).
- Guru bertanya: "Apa yang membuat karya-karya ini menarik bagi kalian? Apakah ada pola atau elemen yang sama di dalamnya?" (Menghubungkan dengan pengalaman visual sehari-hari dan memancing rasa ingin tahu).

Joyful Learning:

- Guru memulai dengan "Permainan Detektif Seni": Guru menunjukkan detail kecil dari sebuah karya seni 2D yang terkenal, dan peserta didik menebak karya aslinya. (Menciptakan suasana bermain dan antusiasme).
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan semangat, menekankan bahwa mereka akan belajar "bahasa visual" untuk menciptakan karya mereka sendiri.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

Memahami: Diferensiasi Konten:

- Guru menyajikan materi tentang unsur-unsur seni rupa (titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, ruang) dan prinsip desain (kesatuan, keseimbangan, irama, penekanan, proporsi) menggunakan slide presentasi yang dilengkapi contoh visual yang kaya.
- Guru menayangkan video singkat tentang bagaimana seniman menggunakan unsur dan prinsip ini dalam karya mereka.
- Guru menyediakan lembar kerja dengan contoh-contoh visual yang perlu dianalisis

peserta didik untuk mengidentifikasi unsur dan prinsip.

- Buku "Seni Rupa Unit 5 Kreasi Karya Seni Rupa Dua Dimensi" menjadi acuan utama.

Eksplorasi Media "Blind Contour Drawing" (Kreativitas, Penalaran Kritis):

- Guru mendemonstrasikan teknik "blind contour drawing" (menggambar kontur tanpa melihat kertas) dengan objek sederhana di depan kelas.
- Peserta didik diminta mencoba teknik ini secara individu.
- Tujuan: Melatih mata untuk mengamati detail dan menyadari hubungan antara penglihatan dan garis.

Mengaplikasi:

Eksplorasi Bahan & Teknik Sederhana (Kolaborasi, Kemandirian, Kreativitas):

- Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (4-5 orang).
- Setiap kelompok diberikan "kotak eksplorasi" berisi berbagai bahan sederhana (kertas bekas, benang, daun kering, pasir, krayon, pensil warna, spidol, dll.).
- Tugas kelompok: Membuat beberapa sampel kecil karya 2D dengan eksplorasi berbagai teknik dan bahan (misalnya, kolase tekstur, gambar dengan satu garis tanpa putus, pewarnaan gradasi).
- Diferensiasi Proses: Guru memberikan panduan singkat tentang potensi teknik untuk setiap bahan, namun membiarkan kebebasan eksplorasi. Guru juga berkeliling memberikan bantuan personal bagi yang kesulitan.
- Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan 2-3 sampel terbaik mereka dan menjelaskan teknik yang digunakan serta unsur seni rupa yang paling menonjol.

Merefleksi:

Refleksi Individu (Kemandirian):

- Guru meminta setiap peserta didik untuk menuliskan di buku catatan:
- "Unsur seni rupa mana yang paling menarik perhatian saya hari ini dan mengapa?"
- "Teknik eksplorasi mana yang paling saya nikmati? Mengapa?"
- "Bagaimana eksplorasi ini membuka mata saya tentang potensi seni rupa?"
- Beberapa peserta didik berbagi refleksinya.

PERTEMUAN 2: PERANCANGAN KONSEP & SKETSA KARYA 2D

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

Mindful Learning:

- Guru memutar suara-suara alam (misalnya, gemericik air, kicauan burung) dan meminta peserta didik untuk membayangkan pemandangan atau suasana yang terlintas di pikiran mereka. "Bagaimana kalian akan 'menggambar' suara ini?" (Memicu imajinasi dan koneksi dengan ide).

Meaningful Learning:

- Guru menampilkan beberapa contoh karya seni rupa 2D dari berbagai seniman yang memiliki konsep kuat di baliknya (misalnya, lukisan yang menggambarkan protes sosial, atau karya yang menceritakan sebuah kisah).
- Guru bertanya: "Menurut kalian, apa yang ingin disampaikan oleh seniman ini? Bagaimana ide itu diwujudkan dalam gambarnya?" (Menghubungkan seni dengan gagasan dan makna).

Joyful Learning:

- Guru mengajak peserta didik bermain "Pictionary Tematik" di mana mereka menggambar ide-ide yang terkait dengan tema tertentu dalam waktu singkat. (Mengasah kecepatan berpikir kreatif).

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

Memahami:

Studi Kasus Seniman & Proses Kreatif (Penalaran Kritis):

- Guru menunjukkan video atau presentasi tentang proses kreatif beberapa seniman (lokal/internasional) dalam merancang karyanya, dari ide awal, sketsa, hingga karya jadi.
- Guru menjelaskan pentingnya membuat konsep dan sketsa sebelum berkarya.

Mengaplikasi:

Brainstorming & Pemilihan Tema (Kreativitas, Kemandirian):

- Guru memberikan beberapa pilihan tema umum (misalnya, "Lingkungan di Sekitarku", "Perasaanku Hari Ini", "Mimpi Masa Depan"). Peserta didik dapat memilih salah satu atau mengajukan tema sendiri (dengan persetujuan guru).
- Peserta didik melakukan brainstorming ide secara individu, menuliskan kata kunci, objek, atau suasana yang ingin mereka gambarkan.

Pembuatan Sketsa Alternatif (Kreativitas, Kemandirian):

- Setiap peserta didik diminta membuat minimal 3-5 sketsa alternatif (berbagai komposisi, sudut pandang, atau penekanan unsur) untuk karyanya.
- Guru memberikan alat dan bahan sketsa yang memadai (kertas, pensil, penghapus).
- Guru berkeliling, memberikan umpan balik personal, dan membantu peserta didik mengembangkan ide dari sketsa awal.

Merefleksi:

Presentasi Sketsa & Peer Feedback (Komunikasi, Kolaborasi, Penalaran Kritis):

- Peserta didik secara berpasangan atau kelompok kecil saling mempresentasikan sketsanya dan menjelaskan ide/konsep di baliknya.
- Teman sebaya memberikan umpan balik konstruktif (misalnya, "Saya suka idenya, mungkin bisa coba komposisi ini...", "Warna ini akan bagus untuk menggambarkan suasana itu...").
- Guru memfasilitasi dan memastikan umpan balik dilakukan secara positif.

PERTEMUAN 3: PROSES KREASI KARYA SENI RUPA 2D

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

Mindful Learning:

- Guru memutar musik klasik yang tenang dan mengajak peserta didik untuk melakukan peregangan ringan pada tangan dan pergelangan tangan. "Biarkan tangan kalian siap untuk berkarya." (Mempersiapkan fisik dan mental untuk berkarya).
- Guru mengingatkan pentingnya fokus dan menikmati proses.

Meaningful Learning:

- Guru menampilkan beberapa kutipan inspiratif dari seniman terkenal tentang proses kreatif dan pentingnya ketekunan.

- Guru bertanya: "Apa yang kalian harapkan dari proses membuat karya ini? Tantangan apa yang mungkin kalian hadapi?" (Membangkitkan kesadaran akan proses dan tantangan).

Joyful Learning:

- Guru menampilkan "Tips & Trik Cepat" untuk menggunakan alat/bahan tertentu (misalnya, cara mencampur warna dasar, teknik arsir sederhana). Ini memberikan inspirasi dan rasa percaya diri.
- Guru menyampaikan bahwa hari ini adalah waktu untuk mewujudkan ide, dan kesalahan adalah bagian dari proses belajar.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

Memahami:

Review Teknik & Bahan (Kemandirian):

- Guru mereview kembali berbagai teknik yang dapat digunakan untuk karya 2D (menggambar, melukis cat air/poster, kolase, cetak sederhana).
- Guru memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih teknik dan bahan yang paling sesuai dengan konsep sketsa yang telah mereka buat (diferensiasi berdasarkan produk akhir yang diinginkan).

Mengaplikasi:

Proses Kreasi Karya (Kreativitas, Kemandirian, Ketekunan):

- Peserta didik mulai merealisasikan sketsa dan konsep mereka menjadi karya seni rupa 2D.
- Guru menyediakan berbagai pilihan alat dan bahan (sesuai ketersediaan sekolah: pensil warna, krayon, cat air, cat poster, kuas, kertas gambar, kertas karton, bahan kolase, dll.).
- Guru berkeliling kelas, memberikan bimbingan individual (scaffolding) sesuai kebutuhan masing-masing peserta didik (misalnya, membantu dalam pencampuran warna, memberikan saran komposisi, mengatasi kesalahan teknis).

Diferensiasi Proses:

- Bagi yang sudah mahir, guru memberikan tantangan tambahan (misalnya, mengeksplorasi teknik baru, menambahkan detail kompleks).
- Bagi yang kesulitan, guru memberikan panduan lebih terstruktur atau demonstrasi ulang secara personal.

Merefleksi:

Jurnal Proses (Kemandirian, Penalaran Kritis):

- Di akhir sesi, peserta didik menuliskan "Jurnal Proses" singkat, mencatat:
- Progres yang telah dicapai.
- Tantangan yang dihadapi dan bagaimana mengatasinya.
- Perasaan selama berkarya.
- Rencana untuk pertemuan berikutnya.
- Guru mengumpulkan jurnal ini untuk melihat progres dan memberikan umpan balik non-verbal.

PERTEMUAN 4: PRESENTASI, APRESIASI & REFLEKSI KARYA 2D

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

Mindful Learning:

- Guru meminta peserta didik untuk menatap karya yang telah mereka buat. "Rasakan energi dari karya kalian. Apa yang ingin kalian sampaikan melalui karya ini?" (Menghubungkan kembali dengan emosi dan makna personal).
- Guru mengingatkan untuk bersikap santun dan menghargai saat memberikan dan menerima umpan balik.

Meaningful Learning:

- Guru menampilkan gambar pameran seni sederhana di sekolah atau komunitas.
- Guru bertanya: "Mengapa seniman perlu memamerkan karyanya? Apa tujuan kita mengapresiasi karya orang lain?" (Menghubungkan dengan fungsi seni di masyarakat).

Joyful Learning:

- Guru menyalakan lampu panggung (jika ada) atau menata ruangan agar karya bisa dipajang dengan baik. "Selamat datang di galeri seni kita!" (Menciptakan suasana pameran yang menggembirakan).

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

Memahami:

Persiapan Presentasi & Umpan Balik (Komunikasi):

- Guru menjelaskan rubrik penilaian presentasi dan apresiasi.
- Peserta didik diberi waktu singkat untuk mempersiapkan presentasi singkat tentang karyanya (konsep, proses, pesan).

Mengaplikasi:

Pameran Mini & Presentasi Karya (Komunikasi, Kreativitas):

- Peserta didik memajang karyanya di tempat yang telah disediakan (papan tulis, dinding kelas, meja).
- Setiap peserta didik secara bergantian mempresentasikan karyanya.
- Setelah presentasi, peserta didik lain dan guru memberikan umpan balik konstruktif (2-3 poin positif, 1-2 saran pengembangan).
- Diferensiasi Proses: Guru dapat membagi kelas menjadi dua sesi presentasi jika jumlah siswa banyak.
- Diferensiasi Produk: Beberapa siswa dapat merekam video presentasi mereka dan mengunggahnya ke Google Classroom jika merasa lebih nyaman daripada presentasi langsung.

Merefleksi:

Refleksi Menyeluruh (Kemandirian, Penalaran Kritis):

- Guru meminta peserta didik untuk menuliskan refleksi akhir tentang keseluruhan proyek:
- "Apa pembelajaran terbesar yang saya dapatkan dari proses membuat karya 2D ini?"
- "Bagaimana karya ini merepresentasikan ide atau perasaan saya?"
- "Apa yang akan saya tingkatkan jika membuat karya serupa lagi?"
- "Bagaimana saya merasa setelah menerima umpan balik? Apa yang saya pelajari dari umpan balik teman?"

- Beberapa peserta didik dapat membagikan refleksi ini secara sukarela.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

Umpan Balik yang Konstruktif:

- Guru memberikan apresiasi yang mendalam atas setiap karya dan proses kreatif peserta didik.
- Guru menyoroti kemajuan yang telah dicapai oleh setiap peserta didik.
- Guru memberikan motivasi untuk terus berkarya dan mengeksplorasi seni rupa.
- Menyimpulkan Pembelajaran:
- Guru bersama peserta didik menyimpulkan bahwa seni rupa 2D adalah media ekspresi yang kuat, dan proses kreasi adalah perjalanan penemuan diri.
- Guru menekankan bahwa setiap karya adalah unik dan memiliki nilai tersendiri.
- Terlibat dalam Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:
- Guru mengajak peserta didik untuk memikirkan tema atau teknik apa lagi yang ingin mereka eksplorasi di masa depan (misalnya, seni rupa 3D, fotografi).
- Guru menutup pembelajaran dengan ucapan terima kasih dan harapan agar mereka terus mengasah kreativitas.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

a. Asesmen Awal Pembelajaran (Diagnostik Non-Kognitif & Kognitif)

- **Format:** Observasi, Tanya Jawab Singkat, Kuis Gambar (Google Forms/Jamboard).
- **Pertanyaan/Tugas:**
 - **Observasi:** Guru mengamati keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pemantik dan eksplorasi "Blind Contour Drawing".
 - **Tanya Jawab Singkat (Lisan):**
 - "Apa yang kalian pahami tentang 'garis' dalam gambar?"
 - "Pernahkah kalian membuat kolase? Dari bahan apa?"
 - "Menurut kalian, apa yang membuat sebuah lukisan terlihat 'seimbang'?"
 - **Kuis Gambar (Google Forms/Jamboard):**
 - Menunjukkan beberapa gambar karya seni 2D, kemudian meminta peserta didik mengidentifikasi unsur (misalnya, "Gambar ini menonjolkan unsur apa?").
 - "Gambar apa yang ingin kalian buat jika diberikan kebebasan penuh?" (Melihat minat dan ide awal).

b. Asesmen Proses Pembelajaran (Formatif)

- **Format:** Observasi, Penilaian Lembar Kerja (Analisis Unsur Seni), Penilaian Sketsa, Jurnal Proses, Peer Feedback.
- **Pertanyaan/Tugas:**
 - **Observasi (Guru):**
 - Pertemuan 1: Keaktifan dalam eksplorasi bahan, ketelitian dalam "Blind Contour Drawing".
 - Pertemuan 2: Kemandirian dalam brainstorming ide, kelengkapan sketsa alternatif.
 - Pertemuan 3: Ketekunan, kemandirian, dan kemampuan mengatasi kesulitan

teknis selama berkarya.

- (Gunakan rubrik observasi partisipasi dan keterampilan teknis).
- **Penilaian Lembar Kerja Analisis Unsur Seni (Pertemuan 1):** Ketepatan identifikasi unsur dan prinsip seni rupa.
- **Penilaian Sketsa (Pertemuan 2):**
 - Kreativitas ide dan konsep.
 - Keberagaman sketsa alternatif.
 - Kejelasan visual sketsa.
 - Kemampuan menjelaskan konsep di balik sketsa.
- **Jurnal Proses (Pertemuan 3):** Keteraturan penulisan, kedalaman refleksi tentang tantangan dan solusi, kesadaran akan progres.
- **Peer Feedback (Pertemuan 2 & 4):** Penilaian terhadap kualitas umpan balik yang diberikan (konstruktif, spesifik, santun).

c. Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif)

- **Format:** Penilaian Produk (Karya Seni Rupa 2D), Presentasi Karya, Refleksi Akhir.
- **Pertanyaan/Tugas:**
 - **Penilaian Produk (Karya Seni Rupa 2D):**
 - **Rubrik Penilaian Karya:**
 - **Konsep/Ide:** Orisinalitas, kedalaman pesan, relevansi dengan tema.
 - **Kualitas Visual:** Penggunaan unsur seni rupa dan prinsip desain (komposisi, warna, tekstur, dll.).
 - **Teknik:** Penguasaan dan kerapian teknik yang digunakan.
 - **Kreativitas:** Inovasi dalam penggunaan bahan/teknik, keunikan karya.
 - **Penyelesaian:** Kerapian dan kelengkapan karya.
 - **Presentasi Karya (Pertemuan 4):**
 - **Rubrik Penilaian Presentasi:**
 - Kejelasan penjelasan konsep dan ide.
 - Kemampuan menjelaskan proses berkarya.
 - Penggunaan bahasa seni rupa yang tepat.
 - Kepercayaan diri dalam menyampaikan.
 - Kemampuan merespons pertanyaan dan umpan balik.
 - **Refleksi Akhir (Tertulis):**
 - "Bagaimana proses membuat karya ini mengubah pandangan saya tentang seni rupa?"
 - "Apa tantangan terbesar yang saya hadapi dan bagaimana saya mengatasinya?"
 - "Bagaimana saya akan menerapkan pembelajaran dari proyek ini dalam kehidupan saya sehari-hari?"
 - "Pelajaran apa yang paling berkesan dari unit Kreasi Karya Seni Rupa Dua Dimensi?"