RINCIAN KEBUTUHAN DIGITALISASI PEMBELAJARAN

Fokus: Papan Interaktif Digital – Mata Pelajaran Seni Rupa

Satuan Pendidikan: SMP Negeri 3 Cikembar
Mata Pelajaran: Seni Rupa
Guru: Djuwitasari, S.Pd.

A. Dasar Analisis

Analisis ini disusun berdasarkan dokumen LK.02 – Analisis Panduan Mata Pelajaran yang memuat Capaian Pembelajaran dan materi esensial Seni Rupa. Dokumen sumber menetapkan lima elemen CP, yaitu Mengalami, Merefleksikan, Berpikir dan Bekerja Artistik, Menciptakan, dan Berdampak. Materi esensial mencakup unsur rupa, prinsip desain, apresiasi karya, fungsi karya seni rupa, alat dan bahan, teknik berkarya, pengamatan lingkungan, serta karya yang merespons pengalaman, perasaan, minat, dan isu sosial.

Papan Interaktif Digital (PID) diposisikan sebagai media utama untuk menampilkan, mengamati, mengeksplorasi, memberi anotasi, mendemonstrasikan proses berkarya, mendokumentasikan hasil, serta memfasilitasi refleksi dan apresiasi karya peserta didik.

B. Rincian Kebutuhan Digitalisasi Pembelajaran

Komponen	Kebutuhan	Fungsi Pembelajaran	Contoh Implementasi dengan Papan Interaktif Digital
Perangkat utama	Papan Interaktif Digital berlayar sentuh, pena/stylus, komputer/OPS, speaker, dan koneksi internet.	Menjadi pusat tampilan dan interaksi pembelajaran sehingga guru dan peserta didik dapat mengamati serta memanipulasi materi secara langsung.	Guru menampilkan materi unsur rupa; peserta didik maju ke PID untuk memberi tanda pada titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan gelap-terang.
Konten visual Seni Rupa	Gambar/foto karya seni, contoh unsur rupa, prinsip desain, motif, teknik, dan karya peserta didik dalam format digital.	Memperkuat pembelajaran visual dan membantu peserta didik menganalisis karya secara konkret.	Guru memperbesar detail sebuah karya di PID, kemudian peserta didik mengidentifikasi unsur rupa dan prinsip desain dengan anotasi langsung.
Anotasi dan markup	Fitur pena digital, highlight, bentuk/geometri, teks, penghapus, dan tangkapan layar.	Mendukung analisis, diskusi, koreksi, dan pemberian umpan balik secara langsung.	Pada gambar karya, peserta didik memberi lingkaran pada bagian yang menunjukkan keseimbangan, garis, kontras, atau penekanan.
Demonstrasi teknik berkarya	Video tutorial, gambar langkah kerja, aplikasi menggambar sederhana, dan kamera/dokumen kamera bila tersedia.	Memvisualisasikan proses penggunaan alat dan bahan serta tahapan teknik berkarya.	Guru mendemonstrasikan teknik menggambar melalui PID; langkah-langkah dapat dihentikan, diperbesar, dan diberi anotasi agar mudah diikuti.
Eksplorasi unsur rupa dan prinsip desain	Media interaktif untuk mengubah warna, ukuran, posisi, bentuk, atau susunan objek.	Mendorong eksplorasi dan pemahaman hubungan antarunsur dan prinsip desain.	Peserta didik menggeser bentuk/objek pada layar untuk membandingkan komposisi seimbang dan tidak seimbang, lalu menjelaskan perbedaannya.
Apresiasi dan refleksi karya	Galeri digital, foto hasil karya, lembar refleksi digital, serta fitur komentar/anotasi.	Memfasilitasi apresiasi karya diri sendiri dan teman serta penggunaan kosa kata seni rupa yang tepat.	Karya peserta didik ditampilkan bergiliran di PID. Teman memberikan apresiasi dengan menyebut unsur, prinsip, fungsi, dan alasan penilaiannya.
Kegiatan kolaboratif	Papan tulis digital bersama, sticky notes digital, dan dokumen/kanvas bersama.	Mendorong diskusi, kerja kelompok, pengelompokan ide, dan pengambilan keputusan bersama.	Kelompok mengelompokkan contoh karya ke dalam kategori seni murni, seni terapan, atau media baru pada kanvas PID.
Observasi lingkungan	Foto/video lingkungan sekitar sekolah dan kamera untuk dokumentasi.	Menghubungkan pengalaman nyata peserta didik dengan kegiatan menganalisis dan menciptakan karya.	Guru menampilkan foto lingkungan sekolah; peserta didik menemukan objek visual yang dapat menjadi sumber ide karya.
Penciptaan karya digital	Aplikasi menggambar/kanvas digital yang dapat digunakan	Memberi alternatif eksplorasi alat dan bahan serta memungkinkan peserta didik	Peserta didik membuat sketsa sederhana pada kanvas digital, mencoba beberapa

	melalui komputer atau perangkat yang terhubung ke PID.	mencoba ide sebelum berkarya secara manual.	komposisi, lalu memilih rancangan untuk dikembangkan menjadi karya.
Presentasi karya	Template presentasi digital, galeri karya, dan fitur layar penuh.	Melatih peserta didik menjelaskan proses, pilihan unsur/prinsip, fungsi, dan pengalaman yang mendasari karya.	Setiap kelompok mempresentasikan karya melalui PID dan menjelaskan teknik, unsur rupa, prinsip desain, serta pesan yang ingin disampaikan.
Umpan balik formatif	Kuis interaktif, pertanyaan cepat, voting/cek pemahaman, dan anotasi jawaban.	Memberikan informasi cepat tentang pemahaman peserta didik dan membantu guru menyesuaikan pembelajaran.	Guru menampilkan beberapa contoh gambar; peserta didik memilih atau menandai bagian yang menunjukkan kontras, penekanan, atau keseimbangan.
Dokumentasi pembelajaran	Screenshot, foto kegiatan, penyimpanan hasil anotasi, dan folder digital kelas.	Merekam proses dan hasil belajar untuk bahan refleksi serta portofolio.	Hasil analisis karya dan sketsa peserta didik disimpan sebagai dokumentasi perkembangan proses berkarya.
Aksesibilitas dan diferensiasi	Perbesar tampilan, kontras tampilan, audio/video, teks pendukung, dan materi dalam beberapa format.	Memberikan akses yang lebih beragam sesuai kebutuhan belajar peserta didik.	Guru memperbesar detail karya, menyediakan teks singkat dan video demonstrasi sehingga peserta didik dapat belajar melalui visual, teks, dan audio.

C. Pemetaan dengan Elemen Capaian Pembelajaran

Elemen CP	Fokus dalam Dokumen	Pemanfaatan Papan Interaktif Digital
Mengalami	Menganalisis unsur rupa dan prinsip desain.	Menampilkan karya secara besar, zoom, anotasi langsung, dan eksplorasi visual pada PID.
Merefleksikan	Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman serta membandingkan unsur, prinsip, dan fungsi karya.	Galeri digital, presentasi karya, komentar/anotasi, dan refleksi bersama.
Berpikir dan Bekerja Artistik	Mengaplikasikan variasi teknik alat dan bahan serta mengeksplorasi alternatif/potensi alat dan bahan.	Video demonstrasi, simulasi, aplikasi gambar, dan dokumentasi langkah kerja.
Menciptakan	Membuat karya berdasarkan pengalaman/pengamatan lingkungan dengan mempertimbangkan fungsi dan teknik/gaya yang dipelajari.	Foto lingkungan sebagai stimulus, sketsa digital, perencanaan komposisi, dan presentasi proses.
Berdampak	Menghasilkan karya untuk merespons pengalaman sehari-hari dan mengekspresikan perasaan/minat serta isu sosial di masyarakat.	Menampilkan stimulus isu/pengalaman, membuat rancangan karya, mempresentasikan pesan, dan melakukan refleksi.

D. Prioritas Kebutuhan

Prioritas	Kebutuhan	Alasan/Fungsi
Prioritas 1 – Wajib	PID berfungsi baik, perangkat komputasi, stylus/pena digital, speaker, dan materi visual Seni Rupa.	Menjamin kegiatan inti: menampilkan, mengamati, menjelaskan, menganalisis, dan memberi anotasi.
Prioritas 2 – Sangat mendukung	Internet stabil, video demonstrasi, aplikasi/kanvas menggambar, serta penyimpanan portofolio digital.	Memperluas eksplorasi, demonstrasi teknik, penciptaan karya, dan dokumentasi.
Prioritas 3 – Pengembangan	Kamera/dokumen kamera, kuis interaktif, kolaborasi digital, dan galeri digital.	Meningkatkan interaksi, asesmen formatif, kolaborasi, dan apresiasi karya.

E. Contoh Alur Pembelajaran dengan Papan Interaktif Digital

1. Pendahuluan: Guru menampilkan beberapa karya seni rupa dan mengajukan pertanyaan pemantik. Peserta didik mengamati dan menyampaikan hal yang mereka lihat.

2. Eksplorasi: Peserta didik mengidentifikasi unsur rupa dan prinsip desain melalui anotasi langsung pada gambar yang ditampilkan di PID.

3. Demonstrasi: Guru menampilkan langkah teknik berkarya melalui video/gambar atau demonstrasi langsung pada kanvas digital.

4. Praktik dan penciptaan: Peserta didik membuat sketsa/rancangan, mengeksplorasi komposisi, warna, bentuk, atau teknik, kemudian mengembangkan karya.

5. Presentasi dan apresiasi: Karya ditampilkan melalui PID. Peserta didik menjelaskan pilihan unsur, prinsip, fungsi, teknik, serta pengalaman atau gagasan yang mendasari karya.

6. Refleksi: Peserta didik menuliskan atau menyampaikan refleksi tentang proses, kesulitan, pilihan artistik, dan hal yang ingin diperbaiki.'

Tentu. Berdasarkan **CP Seni Rupa pada file yang Anda unggah**, media interaktif/gamifikasi dapat diarahkan untuk melatih peserta didik **mengamati unsur rupa, memahami prinsip desain, mengapresiasi karya, mengeksplorasi teknik, menciptakan karya, dan melakukan refleksi**.

Berikut contoh yang bisa dibuat khusus untuk **Papan Interaktif Digital (PID)**:

Contoh media interaktif/gamifikasi

No.	Media/Gamifikasi	Bentuk Aktivitas	Materi Seni Rupa	Implementasi pada PID
1	**Tebak Unsur Rupa**	Siswa melihat gambar lalu memilih/menandai unsur yang ditanyakan	Titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, ruang, gelap-terang	Siswa menyentuh bagian gambar yang merupakan unsur tertentu
2	**Detektif Unsur Rupa**	Mencari unsur rupa tersembunyi dalam sebuah karya	Unsur rupa	Gambar diperbesar di PID, siswa memberi lingkaran pada objek yang ditemukan
3	**Pasangkan!**	Menjodohkan istilah dengan gambar/contohnya	Unsur rupa & prinsip desain	Siswa menarik istilah ke gambar yang sesuai
4	**Roda Seni Rupa**	Roda berisi pertanyaan/tantangan	Semua materi	Guru memutar roda, siswa menjawab tantangan yang muncul
5	**Benar atau Salah?**	Siswa menentukan pernyataan benar/salah	Konsep Seni Rupa	Tombol jawaban ditampilkan pada PID dan hasil langsung diketahui
6	**Susun Komposisi**	Menata objek agar memenuhi prinsip desain	Keseimbangan, proporsi, kesatuan, penekanan, kontras	Siswa memindahkan objek di layar hingga memperoleh komposisi tertentu
7	**Misi Detektif Prinsip Desain**	Mencari prinsip desain pada karya	Kontras, penekanan, kesatuan, keseimbangan, proporsi	Siswa menemukan dan menandai bagian karya yang menunjukkan prinsip tertentu
8	**Memory Card Seni Rupa**	Membuka pasangan kartu istilah–gambar	Unsur & prinsip desain	Kartu digital disentuh untuk dibuka dan dicocokkan
9	**Kuis Cepat 60 Detik**	Menjawab sebanyak mungkin pertanyaan dalam waktu tertentu	Materi yang sudah dipelajari	PID menampilkan skor dan jumlah jawaban benar

No.	Media/Gamifikasi	Bentuk Aktivitas	Materi Seni Rupa	Implementasi pada PID
10	**Galeri Apresiasi**	Mengamati dan memberikan apresiasi terhadap karya teman	Apresiasi karya	Karya siswa ditampilkan satu per satu pada PID kemudian diberi komentar
11	**Tebak Fungsi Karya**	Mengidentifikasi fungsi karya	Seni murni, terapan, media baru	Siswa memilih kategori berdasarkan gambar karya
12	**Misi Seniman Muda**	Permainan berbasis beberapa level/tantangan	Unsur, prinsip, teknik, penciptaan	Siswa menyelesaikan Level 1 → Level 2 → Level 3 hingga misi selesai

Contoh yang paling cocok untuk PID

1. "Detektif Seni Rupa"

Alurnya:

Tampilkan karya → Cari unsur → Tandai → Jawab → Dapat poin → Lanjut level

Contoh tantangan:

🔎 **Misi 1:** Temukan **3 jenis garis** pada gambar!
🎨 **Misi 2:** Temukan bagian yang menunjukkan **kontras warna**!
⚖️ **Misi 3:** Tandai bagian yang menunjukkan **keseimbangan**!
✨ **Misi 4:** Temukan bagian yang menjadi **pusat perhatian/penekanan**!

Ini sangat sesuai dengan materi pada dokumen, khususnya unsur rupa dan prinsip desain.

2. "Studio Seni Digital"

Siswa diberi objek-objek sederhana di layar, kemudian diminta:

- mengubah warna;
- mengatur ukuran;
- memindahkan posisi;
- mengatur keseimbangan;
- membuat kontras;
- menentukan objek yang menjadi penekanan.

Setelah selesai, siswa menjelaskan **mengapa komposisinya dibuat demikian**.

Ini dapat menghubungkan kegiatan **Mengalami → Berpikir dan Bekerja Artistik → Menciptakan → Merefleksikan**.

3. "Roda Tantangan Seni Rupa"

Contoh isi roda:

- 🎨 Sebutkan 3 warna!
- ✏️ Identifikasi jenis garis!
- 🔍 Temukan tekstur!
- ⚖️ Jelaskan keseimbangan!
- 💡 Apa fungsi karya tersebut?
- 🖼️ Berikan apresiasi terhadap karya!
- ✍️ Buat sketsa sederhana!
- 💭 Jelaskan perasaan yang ingin disampaikan melalui karya!

Dengan demikian, PID tidak hanya digunakan untuk **menampilkan materi**, tetapi menjadi **media bermain, eksplorasi, diskusi, praktik, asesmen formatif, dan apresiasi karya**.

Jika Anda ingin, saya juga bisa **membuatkan 1 media gamifikasi "Detektif Seni Rupa" yang langsung bisa dimainkan di Papan Interaktif Digital**, lengkap dengan **level, skor, soal, tombol interaktif, dan kunci jawaban**.

F. Catatan Penggunaan

Papan Interaktif Digital sebaiknya digunakan sebagai sarana untuk memperkuat aktivitas mengamati, berdiskusi, mencoba, mencipta, mempresentasikan, dan merefleksikan karya—bukan sekadar sebagai pengganti proyektor. Pemanfaatannya perlu tetap memberi ruang bagi pengalaman langsung menggunakan alat dan bahan seni rupa.

Seluruh rincian di atas diturunkan terutama dari CP dan materi esensial yang tercantum dalam LK.02. Fitur perangkat yang disebutkan merupakan kebutuhan implementasi digital yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran; dokumen sumber tidak menetapkan merek atau spesifikasi teknis perangkat tertentu.