**MODUL AJAR DEEP LEARNING**
**MATA PELAJARAN : SENI RUPA**
**UNIT 9 MODEL PEMBELAJARAN SENI TERPADU**

## A. IDENTITAS MODUL

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

## B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Sebelum memulai pembelajaran tentang Model Pembelajaran Seni Terpadu, identifikasi kesiapan peserta didik dilakukan untuk memahami profil mereka:

- **Pengetahuan Awal:**
  - **Pra-tes singkat (via Google Form/diskusi lisan):** Menguji pemahaman dasar tentang konsep seni rupa (misalnya, unsur dan prinsip seni rupa), serta pengalaman mereka dalam mengaitkan seni dengan mata pelajaran lain. Pertanyaan dapat meliputi: "Apa yang kamu ketahui tentang seni rupa?", "Pernahkah kamu membuat karya seni yang terinspirasi dari pelajaran lain (misalnya, sejarah, sains)?", "Apa itu 'terpadu' menurut pemahamanmu?".
  - **Inventarisasi Pengalaman Seni:** Meminta peserta didik untuk menceritakan pengalaman mereka dalam membuat karya seni atau mengapresiasi seni, baik di sekolah maupun di luar sekolah.
- **Minat:**
  - **Angket Minat (daring/luring):** Menanyakan ketertarikan mereka terhadap berbagai cabang seni (musik, tari, teater, seni rupa), mata pelajaran favorit mereka, dan bagaimana mereka melihat hubungan antara seni dan kehidupan sehari-hari. Pertanyaan dapat meliputi: "Cabang seni apa yang paling kamu sukai?", "Apakah kamu merasa seni bisa membantu memahami pelajaran lain?", "Apa yang kamu harapkan dari pembelajaran seni rupa?".
  - **Pancingan Visual/Audio-visual:** Menayangkan contoh-contoh karya seni terpadu (misalnya, instalasi seni yang menggabungkan sains, pertunjukan seni yang berlatar sejarah, ilustrasi buku sains) untuk memancing rasa ingin tahu dan kreativitas.
- **Latar Belakang:**
  - **Observasi Partisipasi:** Mengamati keterlibatan peserta didik dalam diskusi awal dan kemampuan mereka dalam mengemukakan ide.
  - **Wawancara Singkat/Jurnal Refleksi Diri:** Meminta peserta didik menuliskan

pandangan mereka tentang "seni" dan bagaimana mereka melihat relevansinya dalam kurikulum sekolah.

- **Kebutuhan Belajar:**
  - **Diferensiasi Konten Awal:** Menyediakan contoh-contoh karya seni terpadu yang bervariasi (sesuai minat seni visual, musik, atau tari) bagi peserta didik yang memiliki beragam minat.
  - **Identifikasi Gaya Belajar:** Melalui observasi atau angket, memetakan peserta didik visual, auditori, atau kinestetik untuk merencanakan variasi aktivitas (misalnya, menonton video, membaca teks, praktik langsung, diskusi).

## C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
  - **Konseptual:** Peserta didik memahami definisi, tujuan, dan konsep model pembelajaran seni terpadu (connected, webbed, integrated).
  - **Faktual:** Peserta didik mampu mengidentifikasi contoh-contoh karya seni yang mengintegrasikan disiplin ilmu lain.
  - **Prosedural:** Peserta didik dapat menganalisis karya seni rupa menggunakan perspektif disiplin ilmu lain, serta merancang konsep karya seni terpadu.
  - **Metakognitif:** Peserta didik mampu merefleksikan bagaimana pendekatan seni terpadu dapat memperkaya pengalaman belajar dan mengembangkan pemikiran holistik.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:**
  - **Pemahaman Interdisipliner:** Membantu peserta didik melihat keterkaitan antar mata pelajaran, bukan sebagai silo yang terpisah.
  - **Penyelesaian Masalah:** Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan menemukan solusi inovatif dengan menggabungkan berbagai bidang pengetahuan.
  - **Karier Masa Depan:** Relevan dengan bidang-bidang kreatif dan inovatif yang membutuhkan pemikiran lintas disiplin (misalnya, desain produk, *game development*, *media artist*, arsitektur).
  - **Apresiasi Seni:** Memperkaya cara pandang dalam mengapresiasi karya seni dengan melihat lapisan makna dari disiplin ilmu lain.
- **Tingkat Kesulitan:** Materi ini memiliki tingkat kesulitan sedang. Membutuhkan kemampuan abstraksi untuk memahami konsep keterpaduan dan kemampuan berpikir analitis untuk mengaitkan seni dengan disiplin ilmu lain. Bagian perancangan konsep karya seni terpadu memerlukan kreativitas dan sintesis.
- **Struktur Materi:** Materi akan diawali dengan pengenalan definisi dan urgensi seni terpadu. Kemudian, dijelaskan berbagai model pembelajaran seni terpadu (connected, webbed, integrated) dengan contoh aplikasinya. Bagian inti akan fokus pada analisis karya seni rupa melalui lensa disiplin ilmu lain dan perancangan konsep karya seni terpadu.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
  - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME:** Menyadari keagungan Tuhan dalam menciptakan alam semesta yang penuh harmoni dan inspirasi, serta potensi manusia dalam berkreasi.
  - **Penalaran Kritis:** Mampu menganalisis karya seni dan menghubungkannya

dengan berbagai konsep dari disiplin ilmu lain.

- **Kreativitas:** Mengembangkan ide-ide orisinal dalam perancangan karya seni terpadu.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama dalam kelompok untuk menganalisis dan menciptakan karya seni terpadu.
- **Kemandirian:** Mengembangkan inisiatif dalam mencari sumber inspirasi dan mengeksplorasi ide-ide.
- **Komunikasi:** Mampu mempresentasikan ide dan konsep karya seni terpadu secara jelas dan persuasif.

## D DIMENSI PROFIL LULUSAN

Berdasarkan tujuan pembelajaran dan tema "Model Pembelajaran Seni Terpadu", dimensi profil lulusan yang akan dicapai adalah:

1. **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis karya seni rupa dengan menggunakan perspektif dari disiplin ilmu lain yang relevan, serta mampu menghubungkan isu-isu kontekstual dengan disiplin ilmu lain melalui karya seni terpadu.
2. **Kreativitas:** Peserta didik mampu merancang konsep karya seni terpadu yang inovatif dan orisinal, serta menghasilkan karya seni yang menunjukkan pemahaman tentang keterpaduan.
3. **Kolaborasi:** Peserta didik dapat bekerja sama secara efektif dalam kelompok untuk menganalisis, mendiskusikan, dan menghasilkan karya seni terpadu.
4. **Kemandirian:** Peserta didik memiliki inisiatif untuk mengeksplorasi berbagai sumber inspirasi dan mengembangkan gagasan seni terpadu secara mandiri.
5. **Komunikasi:** Peserta didik mampu mendefinisikan, menjelaskan, dan mempresentasikan konsep seni terpadu serta karya seni terpadu yang mereka ciptakan secara lisan dan visual dengan jelas dan menarik.

# 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 menggunakandan 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 *(Experiencing)* | 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 *(Reflecting)* | 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 *(Thinking and Working Artistically)* | 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 *(Making/ Creating)* | 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 *(Impacting)* | 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

- **Ilmu Pengetahuan Alam (IPA):** Fisika (cahaya, optik, struktur, keseimbangan),

Biologi (bentuk-bentuk alam, anatomi, ekosistem), Kimia (pigmen, bahan, reaksi material). Dapat terpadu dalam penciptaan instalasi seni, *scientific illustration*, atau seni kinetik.

- **Matematika:** Geometri (bentuk, proporsi, simetri), Pola (fraktal), Statistik (data visualisasi). Dapat terpadu dalam *geometric art*, *data visualization art*, atau seni dengan pola matematis.
- **Sejarah:** Seni sebagai cerminan zaman, konteks sejarah karya seni, gaya seni dari berbagai periode. Dapat terpadu dalam seni kontemporer yang menginterpretasikan sejarah, atau ilustrasi sejarah.
- **Sosiologi/Antropologi:** Seni sebagai ekspresi budaya, identitas masyarakat, isu sosial dalam seni. Dapat terpadu dalam *social art*, *community art*, atau seni kritik sosial.
- **Bahasa Indonesia/Sastra:** Narasi visual, puisi visual, seni kaligrafi, ilustrasi cerita. Dapat terpadu dalam *book illustration*, *storytelling through art*, atau tipografi artistik.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Seni digital, *generative art*, animasi, *virtual reality (VR)* art, desain grafis. Dapat terpadu dalam segala bentuk karya seni digital dan pemanfaatan perangkat lunak.
- **Filosofi:** Estetika, makna, konsep seni, *art for art's sake*. Dapat terpadu dalam diskusi mendalam tentang karya seni.

## C. TUJUAN PEMBELAJARAN

**Pertemuan 1: Memahami Konsep Seni Terpadu dan Model Connected**

- Melalui tanya jawab dan studi kasus, peserta didik (A) mampu mendefinisikan (B) seni terpadu dan menjelaskan (B) tujuannya (C) dengan kata-kata sendiri (D).
- Melalui diskusi kelompok dan analisis contoh karya, peserta didik (A) dapat menjelaskan (B) konsep pembelajaran seni terpadu model *connected* (C) dengan mengidentifikasi (B) keterkaitan antara seni rupa dan satu disiplin ilmu lain (C) secara tepat (D).
- Melalui latihan identifikasi, peserta didik (A) mampu menganalisis (B) karya seni rupa sederhana (misalnya, ilustrasi botani) dengan menggunakan perspektif dari satu disiplin ilmu lain yang relevan (misalnya, biologi) (C) secara kritis (D).

**Pertemuan 2: Model Webbed dan Integrated Seni Terpadu**

- Melalui presentasi dan analisis studi kasus, peserta didik (A) mampu menjelaskan (B) konsep pembelajaran seni terpadu model *webbed* dan *integrated* (C) dengan membandingkan (B) perbedaan dan karakteristik keduanya (C) secara jelas (D).
- Melalui eksplorasi isu kontekstual, peserta didik (A) mampu menghubungkan (B) isu lingkungan/sosial/budaya (misalnya, sampah plastik, kemiskinan, keberagaman) dengan minimal dua disiplin ilmu lain melalui ide karya seni terpadu (C) secara kreatif (D).
- Melalui *brainstorming* kelompok, peserta didik (A) mampu merancang (B) sketsa awal atau *storyboard* konsep karya seni rupa terpadu (C) yang mengintegrasikan minimal dua disiplin ilmu (C) dengan jelas (D).

**Pertemuan 3: Merancang dan Mengkomunikasikan Karya Seni Terpadu**

- Melalui revisi dan pengembangan, peserta didik (A) mampu menyempurnakan (B) rancangan konsep karya seni rupa terpadu (C) berdasarkan umpan balik (C) dengan memperhatikan detail (D).
- Melalui kolaborasi tim, peserta didik (A) dapat membuat (B) presentasi interaktif

atau prototipe (misalnya, maket, sketsa digital lanjutan) dari konsep karya seni terpadu (C) yang menunjukkan integrasi disiplin ilmu secara koheren (D).

- Melalui sesi presentasi dan diskusi, peserta didik (A) mampu mengkomunikasikan (B) ide dan proses perancangan karya seni terpadu mereka (C) serta menerima dan memberikan umpan balik (C) secara efektif (D).

## D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- **Seni dan Lingkungan:**
  - Menciptakan karya seni instalasi dari sampah daur ulang (dikaitkan dengan Biologi/Ekologi dan Isu Lingkungan).
  - Menggambar atau melukis ekosistem lokal dengan akurasi ilmiah (dikaitkan dengan Biologi).
- **Seni dan Sejarah/Sosial:**
  - Membuat poster kampanye sosial dengan pesan sejarah/sosial tertentu (dikaitkan dengan Sejarah/Sosiologi).
  - Mendesain ilustrasi untuk cerita rakyat atau peristiwa sejarah penting (dikaitkan dengan Bahasa Indonesia/Sejarah).
- **Seni dan Teknologi/Sains:**
  - Menciptakan seni digital yang terinspirasi dari pola matematis atau data ilmiah (dikaitkan dengan Matematika/TIK).
  - Merancang model 3D suatu objek ilmiah (misalnya, molekul, sel) dengan sentuhan artistik (dikaitkan dengan Kimia/Biologi).
  - Membuat karya seni kinetik sederhana yang menerapkan prinsip Fisika (dikaitkan dengan Fisika).
- **Seni dan Budaya:**
  - Membuat karya seni terinspirasi motif tradisional daerah yang dianalisis secara antropologis (dikaitkan dengan Antropologi/Sosiologi).
  - Menciptakan seni pertunjukan yang memadukan elemen seni rupa, musik, dan sastra (dikaitkan dengan Seni Musik/Seni Tari/Sastra).

## E. KERANGKA PEMBELAJARAN

### 1 Praktik Pedagogik

- **Model Pembelajaran:**
  - **Project-Based Learning (PBL):** Peserta didik merancang dan mengembangkan konsep karya seni terpadu sebagai proyek utama.
  - **Discovery Learning:** Peserta didik aktif mengeksplorasi keterkaitan antara seni dan disiplin ilmu lain melalui pengamatan dan analisis.
  - **Inquiry-Based Learning:** Mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan dan menyelidiki bagaimana seni dapat diintegrasikan dengan bidang lain.
- **Strategi Pembelajaran:**
  - **Visual Thinking:** Penggunaan peta konsep, diagram, *mind mapping*, dan *storyboard* untuk membantu peserta didik memvisualisasikan ide terpadu.
  - **Studi Kasus:** Menganalisis contoh-contoh karya seni terpadu dari seniman profesional atau proyek lintas disiplin.

    - **Analisis Kolaboratif:** Peserta didik bekerja sama untuk menganalisis karya seni dari berbagai perspektif.
    - **Kritik Seni Konstruktif:** Mendorong peserta didik untuk memberikan dan menerima umpan balik dengan pola pikir berkembang.
- **Metode Pembelajaran:**
    - **Diskusi Kelompok & Kelas:** Mendorong berbagi ide, membangun pemahaman bersama, dan mengembangkan penalaran kritis.
    - **Presentasi:** Melatih kemampuan komunikasi, sintesis gagasan, dan menyampaikan narasi.
    - **Workshop Kreatif:** Sesi praktis untuk *brainstorming*, sketsa, dan *prototype* konsep.
    - **Studi Literatur/Digital:** Mencari informasi dan inspirasi dari berbagai sumber.
    - **Refleksi Jurnal:** Peserta didik menuliskan pemahaman, pertanyaan, dan proses kreatif mereka.

**2 Kemitraan Pembelajaran**

- **Lingkungan Sekolah:**
    - **Guru Mata Pelajaran Lain:** Mengajak kolaborasi dengan guru IPA, Sejarah, Matematika, Bahasa Indonesia untuk studi kasus atau proyek bersama (misalnya, guru Biologi bisa memberikan materi tentang anatomi untuk proyek ilustrasi, atau guru Sejarah memberikan konteks untuk seni tematik).
    - **Perpustakaan Sekolah:** Menyediakan buku-buku seni, buku-buku referensi dari disiplin ilmu lain, dan akses internet.
    - **Ruang Pameran Sekolah:** Jika ada, untuk memamerkan hasil karya seni terpadu.
- **Lingkungan Luar Sekolah:**
    - **Seniman Lokal/Desainer (via daring/kuliah tamu):** Mengundang seniman yang bekerja dengan pendekatan interdisipliner untuk berbagi pengalaman.
    - **Museum Seni/Galeri Virtual:** Mengunjungi secara virtual pameran seni yang menampilkan karya terpadu.
    - **Pakar dari Disiplin Ilmu Lain (via daring/kuliah tamu):** Misalnya, ilmuwan yang menggunakan visualisasi data, sejarawan yang menganalisis artefak.
- **Masyarakat:**
    - **Orang Tua:** Mendorong diskusi di rumah tentang kreativitas dan koneksi antar bidang.
    - **Komunitas Kreatif:** Jika ada, dapat memberikan inspirasi dan jejaring.

**3 Lingkungan Belajar**

- **Ruang Fisik:**
    - **Studio Seni/Ruang Kelas yang Fleksibel:** Memungkinkan pengaturan yang mudah untuk kerja individu, diskusi kelompok, dan presentasi. Tersedia ruang untuk display dan *brainstorming*.
    - **Akses ke Perpustakaan/Lab Komputer:** Untuk riset dan pembuatan karya digital.
- **Ruang Virtual:**
    - **Learning Management System (LMS):** Google Classroom untuk mengelola materi, tugas, forum diskusi, dan pengumpulan proyek.

- **Sumber Belajar Daring:** Video dokumenter seni, tutorial kreatif, *website* museum seni, jurnal seni, artikel ilmiah populer yang terkait.
- **Platform Kolaborasi Online:** Google Docs/Slides, Miro, Jamboard untuk *brainstorming* ide dan pengembangan konsep bersama.
- **Aplikasi Desain/Sketsa Digital:** Canva, Procreate (jika ada perangkat), Google Drawings, atau *software* desain 3D sederhana untuk merancang konsep.

- **Budaya Belajar (Mendukung Pembelajaran Mendalam):**
  - **Lingkungan Inovatif:** Mendorong eksperimentasi, pemikiran *out-of-the-box*, dan tidak takut salah.
  - **Kritis dan Analitis:** Mendorong peserta didik untuk mengamati, menganalisis, dan mengevaluasi karya seni dari berbagai sudut pandang.
  - **Kolaboratif dan Saling Mendukung:** Menciptakan suasana di mana peserta didik merasa aman untuk berbagi ide dan memberikan umpan balik konstruktif.
  - **Reflektif:** Mendorong peserta didik untuk secara sadar merefleksikan proses kreatif dan pemahaman mereka.
  - **Menghargai Keunikan:** Mengapresiasi keberagaman ide dan pendekatan artistik dari setiap individu.

**4 Pemanfaatan Digital**

- **Perpustakaan Digital:** Mengakses e-book tentang sejarah seni, teori seni, buku ilmiah dari disiplin lain, jurnal seni, dan sumber inspirasi visual.
- **Forum Diskusi Daring (Google Classroom/Discord):** Untuk berbagi ide, mengajukan pertanyaan, menerima umpan balik, dan berdiskusi tentang konsep seni terpadu.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Form untuk kuis formatif, Kahoot/Quizizz untuk kuis interaktif, atau rubrik digital di LMS untuk penilaian proyek.
- **Google Classroom:** Pengelolaan kelas, penugasan proyek, pengumpulan laporan dan presentasi, serta pemberian umpan balik.
- **Mentimeter:** Untuk *polling* cepat, *word cloud* untuk *brainstorming* ide kolektif, dan mengumpulkan pertanyaan anonim.
- **Aplikasi Pembuat Presentasi/Desain:** Google Slides, Canva, Piktochart untuk membuat presentasi konsep dan infografis.
- **Platform Pengumpul Portofolio Digital:** Google Drive, Behance (jika ada akun), atau folder khusus di LMS untuk menyimpan dan menampilkan karya.
- **Virtual Field Trip:** Menonton video 360° museum seni atau instalasi seni interaktif dari seluruh dunia.

## F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

**PERTEMUAN 1: MEMAHAMI KONSEP SENI TERPADU DAN MODEL CONNECTED**

**KEGIATAN PENDAHULUAN - 15 MENIT**

- **Pembukaan & Kesadaran Diri (Mindful Learning):**
  - Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik untuk melakukan latihan fokus singkat (misalnya, mengamati satu objek di sekitar mereka dengan penuh perhatian selama 1 menit dan menyebutkan 3 hal yang belum pernah mereka

perhatikan sebelumnya).
    - Guru memutarkan musik instrumental yang menenangkan (misalnya, musik klasik atau *ambient*) sambil menampilkan serangkaian gambar yang menggabungkan seni rupa dengan disiplin ilmu lain (misalnya, ilustrasi anatomi yang artistik, grafik data yang estetik, seni kaligrafi dengan kutipan sains).
- **Pancingan Minat & Koneksi (Joyful & Meaningful Learning):**
    - Guru bertanya: "Apa yang kalian rasakan saat melihat gambar-gambar ini? Apa yang membuatnya menarik? Apakah kalian melihat lebih dari sekadar seni?"
    - **Diferensiasi Konten (berdasarkan hasil asesmen awal):**
        - Bagi peserta didik yang sudah familiar dengan interdisipliner: "Bisakah kalian menyebutkan satu contoh karya seni lain yang menurut kalian menggabungkan lebih dari satu disiplin ilmu?"
        - Bagi yang belum: "Apa yang kalian ketahui tentang seni dan ilmu pengetahuan?"
    - **Motivasi & Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengaitkannya dengan potensi pengembangan kreativitas dan pemikiran holistik. "Hari ini kita akan belajar bagaimana seni bisa menjadi jembatan antar ilmu."

**KEGIATAN INTI (MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREFLEKSI) - 60 MENIT**

- **Fase 1: Eksplorasi Konsep "Seni Terpadu" (Memahami, Discovery Learning)**
    - **Aktivitas Berdiferensiasi (Konten & Proses):**
        - **Kelompok A (Visual/Baca):** Diberikan artikel pendek tentang definisi dan tujuan seni terpadu (dari buku Seni Rupa Unit 9, atau sumber lain), kemudian membuat *summary* poin-poin penting.
        - **Kelompok B (Auditori/Diskusi):** Menonton video wawancara singkat dengan seniman yang berpraktik interdisipliner, kemudian mendiskusikan apa yang mereka pahami tentang "seni terpadu" dari wawancara tersebut.
        - **Kelompok C (Kinestetik/Eksplorasi):** Diberikan beberapa objek atau gambar yang secara implisit memiliki keterkaitan lintas disiplin (misalnya, batik dengan pola geometris, relief candi dengan kisah sejarah, poster kesehatan dengan ilustrasi menarik), kemudian diminta mengidentifikasi keterkaitannya dan menuliskannya.
    - Guru memfasilitasi diskusi singkat per kelompok untuk merumuskan definisi bersama tentang seni terpadu.
- **Fase 2: Menganalisis Model Connected (Mengaplikasi, Meaningful Learning)**
    - **Studi Kasus Model Connected:** Guru menampilkan beberapa contoh karya seni rupa yang secara jelas menerapkan model *connected* (yaitu menghubungkan satu subjek ke subjek lain dalam satu mata pelajaran atau ke mata pelajaran lain). Contoh: ilustrasi botani, lukisan yang menggambarkan konsep fisika (misalnya, gravitasi), patung yang terinspirasi dari arsitektur.
    - **Analisis Kelompok (Produk Berdiferensiasi):** Peserta didik dalam kelompok (heterogen) akan menganalisis satu contoh karya yang diberikan.
        - **Tugas Analisis:**
            1. Identifikasi elemen seni rupa yang digunakan.
            2. Identifikasi disiplin ilmu lain yang terhubung.

        3. Jelaskan bagaimana seni rupa dan disiplin ilmu tersebut saling terhubung dalam karya tersebut.
    - **Produk:** Peta konsep, *bullet points*, atau presentasi singkat (tergantung preferensi kelompok).
  - Guru berkeliling, memberikan bimbingan, dan menstimulasi pertanyaan: "Bagaimana seni rupa membantu kita memahami [disiplin ilmu] ini lebih baik?"
- **Fase 3: Refleksi & Pemikiran Kritis (Merefleksi, Mindful Learning)**
  - Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis mereka.
  - **Diskusi Kelas:** Guru memfasilitasi diskusi tentang manfaat dan tantangan dari model pembelajaran seni terpadu *connected*.
  - **Refleksi Individu (via Google Form/Jurnal):** "Satu pemahaman baru yang saya dapatkan tentang seni terpadu model *connected* adalah...", "Bagaimana seni terpadu dapat membantu saya belajar lebih baik di mata pelajaran lain?", "Satu ide sederhana yang terlintas di pikiran saya tentang bagaimana seni bisa terhubung dengan [mata pelajaran favorit saya] adalah...".

**KEGIATAN PENUTUP (UMPAN BALIK, KESIMPULAN, PERENCANAAN) - 15 MENIT**

- **Umpan Balik Konstruktif (Meaningful Learning):**
  - Guru memberikan umpan balik umum terhadap hasil presentasi dan analisis kelompok, menyoroti kekuatan dalam penalaran kritis dan kolaborasi.
  - **Peer Feedback:** Peserta didik memberikan umpan balik singkat (satu pujian, satu saran) untuk presentasi kelompok lain.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:**
  - Guru bersama peserta didik merangkum poin-poin penting tentang definisi seni terpadu, tujuannya, dan karakteristik model *connected*.
  - Guru menekankan bahwa seni bukan hanya tentang estetika, tetapi juga alat untuk memahami dunia secara lebih mendalam.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya (Joyful Learning):**
  - Guru menyampaikan topik pertemuan selanjutnya (Model *Webbed* dan *Integrated*).
  - **Tugas Rumah Diferensiasi:**
    - **Bagi yang sudah menguasai:** Mencari contoh karya seni (dari internet atau buku) yang menurut mereka mengintegrasikan *lebih dari satu* disiplin ilmu (mengantisipasi *webbed* dan *integrated*).
    - **Bagi yang perlu penguatan:** Membuat daftar 3 alasan mengapa seni rupa perlu dihubungkan dengan pelajaran lain.
  - Guru menutup pembelajaran dengan apresiasi dan motivasi untuk terus bereksplorasi.

## G. ASESMEN PEMBELAJARAN

### 1 Asesmen Awal Pembelajaran (Diagnostik)

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal, minat, dan gaya belajar peserta didik, serta pengalaman mereka dalam seni dan koneksi antar mata pelajaran.
- **Format Asesmen:**

- **Kuis Pra-materi (Google Form/Lisan):**
  - **Pertanyaan Contoh:**
    - "Apa yang kamu pahami tentang 'seni'?"
    - "Apakah kamu pernah merasa pelajaran seni bisa dihubungkan dengan pelajaran lain? Berikan contohnya."
    - "Bagaimana cara kamu paling nyaman belajar hal baru?" (Pilihan: membaca, melihat, mendengar, mencoba langsung).
- **Angket Minat dan Pengalaman Seni (Mentimeter/Google Form):**
  - **Pertanyaan Contoh:**
    - "Seberapa sering kamu membuat karya seni dalam satu bulan?" (Pilihan: Jarang, Kadang-kadang, Sering, Sangat Sering).
    - "Topik apa di luar seni yang paling menarik perhatianmu?" (Isian singkat).
- **Observasi Diskusi Awal:** Catatan singkat guru tentang ide-ide yang muncul dari peserta didik.

**2 Asesmen Proses Pembelajaran (Formatif)**

- **Tujuan:** Memantau pemahaman peserta didik terhadap konsep seni terpadu, kemampuan analisis, dan keterampilan kolaborasi selama proses pembelajaran. Memberikan umpan balik segera.
- **Format Asesmen:**
  - **Observasi Partisipasi Diskusi Kelompok:** Guru mengamati keterlibatan peserta didik, kemampuan bertanya, berargumen, dan mendengarkan.
    - **Rubrik Observasi:** Fokus pada dimensi kolaborasi, penalaran kritis, dan komunikasi.
  - **Jurnal Refleksi Individu (setiap akhir sesi/setelah aktivitas kunci):**
    - **Tujuan:** Mengevaluasi pemahaman pribadi, metakognisi, dan kesadaran diri.
    - **Pertanyaan Contoh:**
      - "Satu hal paling menarik yang saya pelajari tentang seni terpadu model [Connected/Webbed/Integrated] hari ini adalah..."
      - "Bagian mana dari konsep ini yang masih perlu saya pahami lebih lanjut?"
      - "Bagaimana pemahaman ini dapat mengubah cara saya melihat karya seni atau belajar mata pelajaran lain?"
  - **Penilaian Analisis Karya Seni (Pertemuan 1):**
    - **Rubrik Penilaian:**
      - **Kriteria:** Kemampuan mengidentifikasi elemen seni, kemampuan mengidentifikasi disiplin ilmu terkait, kejelasan penjelasan keterkaitan, dan kualitas argumen.
      - **Skala:** Sangat Baik, Baik, Cukup, Perlu Perbaikan.
    - **Contoh Umpan Balik:** "Analisismu tentang penggunaan warna dan hubungannya dengan emosi sangat baik. Coba kaitkan lebih dalam dengan psikologi warna."
  - **Sketsa/Storyboard Konsep Karya Seni Terpadu (Pertemuan 2):**
    - **Rubrik Penilaian:**

        - **Kriteria:** Orisinalitas ide, kejelasan konsep integrasi antar disiplin ilmu, detail sketsa/storyboard, dan justifikasi (mengapa ide ini terpadu).
        - **Fokus:** Penilaian terhadap konsep, bukan pada kualitas artistik akhir sketsa.
    - **Umpan Balik:** Guru memberikan saran untuk pengembangan konsep, misalnya, "Idemu tentang [topik] sangat menarik. Bisakah kamu tambahkan bagaimana unsur [disiplin ilmu lain] lebih menonjol di sini?"

**3 Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif)**

- **Tujuan:** Mengukur pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan dan kompetensi peserta didik dalam merancang dan mengkomunikasikan karya seni terpadu.
- **Format Asesmen:**
    - **Proyek "Rancangan Konsep Karya Seni Terpadu" (Proyek Kelompok):**
        - **Bentuk:** Presentasi interaktif (menggunakan Google Slides/Canva dengan gambar, video, diagram), atau *mini-prototype* (maket/sketsa digital lanjutan).
        - **Tugas:** Peserta didik mempresentasikan konsep karya seni rupa terpadu yang mereka rancang, menjelaskan bagaimana konsep tersebut mengintegrasikan minimal dua disiplin ilmu, dan membahas potensi dampak/pesan yang ingin disampaikan.
        - **Rubrik Penilaian Proyek & Presentasi:**
            - **Kriteria:**
                - **Konsep:** Orisinalitas, kedalaman integrasi antar disiplin ilmu (sesuai model *webbed*/*integrated*), relevansi dengan isu/topik.
                - **Komunikasi:** Kejelasan presentasi, penguasaan materi, kemampuan menjawab pertanyaan, dan persuasif.
                - **Kolaborasi:** Kontribusi masing-masing anggota dalam kelompok.
                - **Refleksi:** Pemahaman terhadap proses kreatif dan pembelajaran.
            - **Skala:** (misalnya, 1-4 atau A-D)
        - **Contoh Pertanyaan saat Presentasi:**
            - "Bagaimana kalian memastikan bahwa aspek [disiplin ilmu 1] dan [disiplin ilmu 2] benar-benar terpadu, bukan hanya berdampingan?"
            - "Jika kalian punya sumber daya tak terbatas, bagaimana kalian akan mengembangkan konsep ini lebih jauh?"
            - "Apa pesan utama yang ingin kalian sampaikan melalui karya terpadu ini?"
    - **Tes Tertulis (Esai Analitis):**
        - **Tujuan:** Mengukur kemampuan penalaran kritis dan pemahaman konseptual individu.
        - **Bentuk:** Esai.
        - **Pertanyaan Contoh:**
            - "Pilih salah satu karya seni (dari daftar yang diberikan atau yang kamu kenal) dan analisis bagaimana karya tersebut menerapkan prinsip seni terpadu. Sertakan contoh disiplin ilmu yang relevan dan jelaskan keterkaitannya secara mendalam."
            - "Bandingkan model pembelajaran seni terpadu *connected*, *webbed*, dan

*integrated* dari segi kompleksitas dan kedalaman integrasinya. Berikan contoh implementasi singkat untuk masing-masing model."

- **Jurnal Refleksi Akhir:**
  - **Tujuan:** Mengukur kesadaran metakognitif dan komitmen pribadi.
  - **Pertanyaan Contoh:** "Bagaimana pembelajaran seni terpadu mengubah cara pandangmu terhadap belajar secara keseluruhan?", "Apa yang akan kamu lakukan untuk terus mengembangkan pemikiran interdisipliner setelah ini?"

**Catatan Tambahan untuk Asesmen:**

- **Diferensiasi dalam Asesmen:**
  - **Konten:** Pertanyaan esai dapat memiliki pilihan topik atau tingkat kedalaman yang bervariasi.
  - **Proses:** Memberikan pilihan dalam cara peserta didik mempresentasikan proyek (lisan, video, demonstrasi maket).
  - **Produk:** Memungkinkan variasi format proyek akhir (misalnya, laporan tertulis, infografis, atau prototype fisik sederhana).
- **Umpan Balik Holistik:** Selain penilaian formal, berikan umpan balik kualitatif yang menyoroti tidak hanya hasil akhir tetapi juga proses kreatif, pemikiran kritis, dan kolaborasi peserta didik.
- **Keterlibatan Peserta Didik:** Dorong peserta didik untuk melakukan penilaian diri (*self-assessment*) dan penilaian teman sebaya (*peer-assessment*) menggunakan rubrik yang telah disediakan, untuk mengembangkan kemampuan evaluasi dan refleksi.