

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
UNIT 1: MENCIPTAKAN KARYA SENI RUPA YANG BERDAMPAK BAGI
LINGKUNGAN SEKITAR

A. IDENTITAS MODUL

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

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik kelas XI umumnya memiliki pengalaman dasar dalam menciptakan karya seni rupa dari jenjang sebelumnya, seperti menggambar, melukis, atau membuat kerajinan. Mereka mungkin sudah mengenal berbagai media dan teknik dasar seni rupa. Namun, pemahaman mereka tentang peran seni rupa dalam menyampaikan pesan sosial atau lingkungan, serta bagaimana karya seni dapat berdampak pada masyarakat, kemungkinan masih terbatas. Keterampilan kolaborasi dan riset terkait isu lingkungan mungkin perlu diasah lebih lanjut. Minat terhadap isu lingkungan mungkin sudah ada pada beberapa peserta didik, tetapi perlu dipantik untuk dihubungkan dengan praktik seni.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi ini berfokus pada pengetahuan konseptual (memahami seni rupa sebagai media ekspresi dan dampak sosial), prosedural (tahapan penciptaan karya seni), dan metakognitif (merefleksikan proses kreatif dan dampak karya). Relevansinya dengan kehidupan nyata sangat tinggi karena mengaitkan seni dengan isu lingkungan yang relevan dan mendesak. Tingkat kesulitan materi ini bersifat moderat, di mana penguasaan teknik dasar seni rupa akan membantu, namun penekanan lebih pada konsep dan pesan yang ingin disampaikan. Struktur materi akan mengalir dari pengenalan isu lingkungan, analisis karya seni rupa yang berdampak, hingga penciptaan dan presentasi karya. Integrasi nilai dan karakter akan ditekankan pada kepedulian lingkungan, tanggung jawab sosial, kreativitas, dan kemandirian.

D DIMENSI PROFIL LULUSAN PEMBELAJARAN

Berdasarkan tujuan pembelajaran, dimensi lulusan yang akan dicapai adalah:

- **Penalaran Kritis:** Peserta didik akan menganalisis isu-isu lingkungan dan bagaimana seni rupa dapat menjadi sarana untuk menyampaikannya.
- **Kreativitas:** Peserta didik akan menghasilkan ide-ide baru dan inovatif dalam menciptakan karya seni rupa yang relevan dengan isu lingkungan.

- **Kolaborasi:** Peserta didik akan bekerja sama dalam kelompok untuk melakukan riset, bertukar ide, dan mungkin menciptakan karya bersama.
- **Kemandirian:** Peserta didik akan mengambil inisiatif dalam proses penciptaan karya, dari perencanaan hingga eksekusi.
- **Komunikasi:** Peserta didik akan mengkomunikasikan pesan dan gagasan melalui karya seni rupa dan presentasi.
- **Kewargaan:** Peserta didik akan memahami peran mereka sebagai warga negara yang peduli terhadap lingkungan dan menggunakan seni sebagai alat untuk berkontribusi.

DESAIN PEMBELAJARAN

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

Pada akhir fase F, peserta didik mampu menciptakan karya seni rupa yang inovatif dan orisinal dengan mempertimbangkan konteks sosial, budaya, dan lingkungan, serta mampu mengkomunikasikan ide, konsep, dan pesan melalui presentasi dan refleksi atas karya tersebut.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU YANG RELEVAN

- **Biologi/Geografi:** Memahami isu-isu lingkungan (misalnya, perubahan iklim, polusi, keanekaragaman hayati).
- **Bahasa Indonesia:** Kemampuan meneliti, menganalisis informasi, dan menyusun narasi untuk menjelaskan konsep dan pesan dalam karya seni.
- **Sosiologi/Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan:** Memahami isu-isu sosial, dampak lingkungan pada masyarakat, dan peran warga negara dalam isu-isu tersebut.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1-2 (4 JP): Memahami Isu Lingkungan dan Peran Seni Rupa

- **Tujuan Pembelajaran 1.1:** Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai isu lingkungan yang relevan di sekitar mereka dengan tingkat akurasi tinggi, melalui diskusi dan riset awal. (Pengetahuan, Penalaran Kritis)
- **Tujuan Pembelajaran 1.2:** Peserta didik dapat menganalisis peran seni rupa sebagai medium untuk menyampaikan pesan dan menginspirasi perubahan terkait isu lingkungan, dengan memberikan minimal tiga contoh karya seni rupa yang relevan. (Pengetahuan, Penalaran Kritis)

Pertemuan 3-4 (4 JP): Eksplorasi Konsep dan Ide Karya Seni Rupa Berdampak

- **Tujuan Pembelajaran 2.1:** Peserta didik dapat mengembangkan konsep dan ide karya seni rupa yang orisinal dan relevan dengan isu lingkungan yang dipilih, melalui proses *brainstorming* dan sketsa awal. (Keterampilan, Kreativitas)
- **Tujuan Pembelajaran 2.2:** Peserta didik dapat memilih media dan teknik seni rupa yang sesuai untuk mengekspresikan konsep karya mereka, dengan mempertimbangkan karakteristik media dan pesan yang ingin disampaikan. (Keterampilan, Penalaran Kritis)

Pertemuan 5-7 (6 JP): Penciptaan Karya Seni Rupa Berdampak

- **Tujuan Pembelajaran 3.1:** Peserta didik dapat mengaplikasikan media dan teknik yang telah dipilih untuk menciptakan karya seni rupa yang berlandaskan konsep dan ide awal dengan tingkat ketelitian yang memadai. (Keterampilan, Kemandirian)
- **Tujuan Pembelajaran 3.2:** Peserta didik dapat berkolaborasi secara efektif dengan anggota kelompok (jika ada) dalam proses penciptaan karya, saling memberikan umpan balik dan dukungan untuk mencapai tujuan bersama. (Sikap, Kolaborasi)

Pertemuan 8 (2 JP): Presentasi dan Refleksi Karya

- **Tujuan Pembelajaran 4.1:** Peserta didik dapat mempresentasikan karya seni rupa mereka secara jelas dan persuasif, menjelaskan konsep, proses, dan pesan yang ingin disampaikan kepada audiens. (Keterampilan, Komunikasi)

- **Tujuan Pembelajaran 4.2:** Peserta didik dapat merefleksikan proses kreatif yang telah dilalui dan potensi dampak karya mereka terhadap lingkungan, serta mengidentifikasi area pengembangan diri di masa mendatang. (Sikap, Penalaran Kritis)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- **Isu-isu Lingkungan Lokal dan Global:** Sampah plastik di lautan, deforestasi, pencemaran air, efek rumah kaca, konservasi keanekaragaman hayati.
- **Seni Rupa sebagai Aktivisme Lingkungan:** Gerakan *Eco-Art*, seni instalasi daur ulang, mural lingkungan, seni pertunjukan yang mengangkat isu lingkungan.
- **Menciptakan Narasi Visual:** Bagaimana elemen seni rupa (warna, bentuk, tekstur, komposisi) dapat digunakan untuk membangun narasi yang kuat tentang lingkungan.
- **Pemanfaatan Bahan Daur Ulang/Alam dalam Seni Rupa:** Eksplorasi media alternatif yang ramah lingkungan.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK (MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK):

- **Eksplorasi Lapangan:** Kunjungan singkat ke area sekitar sekolah yang menunjukkan isu lingkungan (misalnya, taman kota yang kotor, sungai yang tercemar, atau area hijau yang terawat) atau pengamatan melalui media visual (video, foto).
- **Wawancara:** Peserta didik dapat melakukan wawancara singkat dengan petugas kebersihan, aktivis lingkungan lokal, atau masyarakat sekitar terkait isu lingkungan yang mereka amati.
- **Diskusi Kelompok:** Diskusi mendalam untuk menganalisis isu, merumuskan ide, dan merencanakan proyek seni.
- **Presentasi:** Peserta didik mempresentasikan konsep dan karya akhir mereka.

MITRA PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru mata pelajaran Biologi/Geografi, staf kebersihan, OSIS/ekstrakurikuler yang fokus pada lingkungan.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Komunitas peduli lingkungan setempat, seniman lokal yang memiliki fokus pada *eco-art*, dinas kebersihan, pengelola bank sampah.

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Studio seni sekolah, ruang kelas yang fleksibel untuk diskusi dan kerja kelompok, area luar sekolah (taman, kebun, area yang diamati).
- **Ruang Virtual:** Google Classroom/platform LMS lainnya untuk berbagi materi, forum diskusi daring, sumber daya digital (artikel, video, galeri seni virtual).
- **Budaya Belajar:** Kolaboratif (mendorong kerja sama tim), berpartisipasi aktif (setiap siswa memiliki peran dan menyumbangkan ide), dan rasa ingin tahu (mendorong eksplorasi dan pertanyaan).

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital:** Mengakses jurnal, artikel, atau e-book tentang isu lingkungan dan seni rupa.
- **Forum Diskusi Daring:** Diskusi asinkron tentang ide, riset, atau tantangan dalam proyek.

- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms untuk kuesioner awal/akhir, atau platform lain untuk pengumpulan tugas.
- **Kahoot/Mentimeter:** Digunakan untuk kuis interaktif atau pengumpulan pendapat cepat di awal atau akhir sesi.
- **Google Classroom:** Manajemen tugas, pengumuman, berbagi materi, dan komunikasi.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

KEGIATAN PENDAHULUAN (BERKESADARAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN) - 15 MENIT PER PERTEMUAN

- **Pembukaan & Apresiasi:** Mengawali dengan sapaan hangat. Mengajak peserta didik mengamati sebuah gambar/video singkat tentang isu lingkungan atau karya seni yang relevan (Mindful Learning - menciptakan kesadaran).
- **Aktivasi Pengetahuan Awal:** Mengajukan pertanyaan pemantik: "Apa yang kalian rasakan saat melihat gambar/video ini? Adakah isu lingkungan yang pernah kalian lihat atau alami di sekitar kita? Bagaimana seni bisa berbicara tentang ini?" (Meaningful Learning - mengaitkan dengan pengalaman personal).
- **Tujuan & Manfaat:** Menyampaikan tujuan pembelajaran dan relevansinya dengan kehidupan nyata (misalnya, "Kita akan belajar bagaimana seni bisa menjadi suara untuk bumi kita!") dengan antusias (Joyful Learning - menumbuhkan motivasi).
- **Ice Breaking/Brain Gym:** Aktivitas singkat yang melibatkan gerakan atau kreativitas ringan untuk memicu semangat dan fokus.

KEGIATAN INTI (BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN) - 60-70 MENIT PER PERTEMUAN

Memahami (Berkesadaran, Bermakna):

PERTEMUAN 1-2: EKSPLORASI ISU LINGKUNGAN & STUDI KASUS SENI RUPA BERDAMPAK.

- Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil. Setiap kelompok diberi satu isu lingkungan (misalnya, polusi air, sampah plastik, deforestasi).
- Melakukan riset singkat (online/perpustakaan) dan/atau observasi lapangan/wawancara sederhana (jika memungkinkan) tentang isu tersebut.
- Menganalisis contoh-contoh karya seni rupa dari buku referensi ("BG 11 - Seni Rupa.pdf") atau sumber daring yang membahas isu lingkungan. Diskusi mengenai bagaimana seniman menyampaikan pesan dan dampak yang dihasilkan.
- Guru memfasilitasi diskusi, memastikan pemahaman mendalam tentang isu dan potensi peran seni.
- **Diferensiasi Konten:** Menyediakan beragam sumber informasi (artikel, video, infografis) dengan tingkat kompleksitas yang berbeda untuk mengakomodasi gaya belajar dan minat siswa.

Mengaplikasi (Menggembirakan):

PERTEMUAN 3-4: PENGEMBANGAN KONSEP & IDE KARYA.

- Setiap kelompok/individu mulai brainstorming ide karya seni rupa berdasarkan isu lingkungan yang telah mereka pahami.

- Mengembangkan sketsa-sketsa awal dan merencanakan media serta teknik yang akan digunakan. Fokus pada orisinalitas dan kekuatan pesan.
- Guru memberikan bimbingan individual atau kelompok untuk membantu siswa merumuskan ide dan mengatasi tantangan teknis.
- **Diferensiasi Proses:** Memberikan pilihan media (lukisan, patung, instalasi, kolase dari barang daur ulang, seni digital) dan teknik (tradisional, eksperimental) sesuai minat dan keahlian siswa. Mendukung siswa yang membutuhkan struktur lebih dengan *template* perencanaan.

Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna):

PERTEMUAN 5-7: PROSES PENCIPTAAN KARYA.

- Peserta didik mulai menciptakan karya seni rupa mereka. Guru berkeliling memberikan umpan balik konstruktif, memotivasi, dan mengatasi kendala yang muncul.
- Diskusi singkat di awal setiap sesi untuk merefleksikan kemajuan, tantangan, dan strategi pemecahan masalah.
- Saling memberikan umpan balik antar teman (peer feedback) untuk melihat karya dari perspektif berbeda.
- **Diferensiasi Produk:** Hasil akhir bisa berupa karya seni rupa 2D atau 3D, digital atau manual, dengan presentasi individu atau kelompok. Penekanan pada proses belajar dan penyampaian pesan, bukan hanya estetika semata.

KEGIATAN PENUTUP (UMPAN BALIK, MENYIMPULKAN, PERENCANAAN) - 15 menit per pertemuan

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik menyeluruh terhadap proses dan hasil karya siswa, menyoroti kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan.
- **Refleksi Diri & Kelompok:** Mengajak peserta didik menuliskan atau berbagi secara lisan tentang apa yang mereka pelajari (pengetahuan, keterampilan, sikap), tantangan yang dihadapi, dan bagaimana mereka mengatasinya. ("Apa hal paling bermakna yang kalian dapatkan hari ini?" "Bagaimana seni bisa mengubah pandanganmu tentang lingkungan?")
- **Kesimpulan & Penguatan:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran utama dan mengaitkannya dengan pentingnya peran seni rupa dalam isu lingkungan.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Memberikan gambaran singkat tentang kegiatan berikutnya atau tugas yang perlu disiapkan. Mendorong siswa untuk berani mencoba hal baru dan terus berkarya.
- **Apresiasi & Motivasi:** Memberikan apresiasi atas usaha dan partisipasi aktif peserta didik, serta motivasi untuk terus peduli terhadap lingkungan dan berkarya.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN

- **Observasi:** Guru mengamati partisipasi awal siswa dalam diskusi tentang isu lingkungan dan pengetahuan dasar seni rupa.
- **Wawancara Singkat/Diskusi Kelas:** Mengajukan pertanyaan terbuka seperti: "Apa yang kalian ketahui tentang isu lingkungan di sekitar kita?" atau "Pernahkah kalian

melihat karya seni yang berbicara tentang lingkungan?"

- **Kuesioner:** Kuesioner singkat daring (Google Forms) untuk mengukur pengetahuan awal tentang isu lingkungan dan preferensi media/teknik seni rupa.
- **Tes Diagnostik (Opsional):** Tes singkat pilihan ganda atau esai tentang konsep dasar seni rupa dan isu lingkungan.

CONTOH 5 SOAL ASESMEN AWAL:

1. Sebutkan minimal tiga isu lingkungan yang paling sering Anda dengar atau lihat di Indonesia!
2. Menurut Anda, bagaimana seni rupa dapat berperan dalam mengatasi masalah lingkungan? Berikan contoh sederhana.
3. Media seni rupa apa yang paling Anda suka gunakan (misalnya, cat air, pensil, tanah liat, aplikasi digital)? Mengapa?
4. Apakah Anda pernah menciptakan karya seni yang terinspirasi dari alam atau lingkungan? Jika ya, ceritakan sedikit tentang karya tersebut!
5. Apa harapan Anda setelah mempelajari materi tentang seni rupa yang berdampak bagi lingkungan ini?

ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN

- **Tugas Harian:** Pengumpulan sketsa awal, jurnal ide, atau foto progres karya.
- **Diskusi Kelompok:** Penilaian partisipasi aktif, kualitas argumen, dan kemampuan kolaborasi dalam diskusi kelompok (menggunakan rubrik observasi).
- **Presentasi Konsep:** Penilaian presentasi konsep awal karya (ide, pesan, rencana media/teknik) menggunakan rubrik.
- **Umpan Balik Sebaya (Peer Feedback):** Siswa saling memberikan masukan konstruktif terhadap karya teman.
- **Observasi Guru:** Guru melakukan observasi langsung selama proses eksplorasi, *brainstorming*, dan penciptaan karya, mencatat kemajuan dan tantangan yang dihadapi siswa.

CONTOH 5 SOAL/INDIKATOR ASESMEN PROSES:

1. **Observasi partisipasi diskusi:** Apakah siswa aktif bertanya dan berargumen saat membahas isu lingkungan?
2. **Penilaian sketsa awal:** Sejauh mana ide karya siswa orisinal dan jelas dalam sketsa?
3. **Rubrik kerja kelompok:** Bagaimana kontribusi siswa dalam kelompok saat merencanakan proyek?
4. **Umpan balik tertulis:** Berikan umpan balik konstruktif terhadap karya teman Anda mengenai pesan yang disampaikan dan penggunaan media!
5. **Jurnal proses:** Catat minimal 3 tantangan yang Anda hadapi dalam mengembangkan ide dan bagaimana Anda berusaha mengatasinya!

ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN

- **Jurnal Reflektif:** Peserta didik menulis jurnal yang merefleksikan seluruh proses pembelajaran: apa yang mereka pelajari, tantangan, keberhasilan, dan bagaimana pandangan mereka tentang seni rupa dan lingkungan berubah.
- **Tes Tertulis (Esai/Studi Kasus):** Menguji pemahaman konseptual tentang peran seni rupa dalam isu lingkungan dan kemampuan analisis.
- **Tugas Akhir/Proyek: Karya Seni Rupa Berdampak Lingkungan** (dengan narasi/penjelasan konsep)
- **Presentasi Karya:** Presentasi final karya seni rupa, menjelaskan konsep, proses, pesan, dan potensi dampak.

CONTOH 5 SOAL ASESMEN AKHIR:

1. Jelaskan secara komprehensif bagaimana seni rupa dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk mengadvokasi isu-isu lingkungan di masyarakat! Berikan contoh nyata dari karya seni yang berhasil melakukan ini.
2. Pilihlah salah satu isu lingkungan yang paling Anda pedulikan. Rancanglah sebuah konsep karya seni rupa (lengkap dengan media, teknik, dan pesan yang ingin disampaikan) yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang isu tersebut.
3. Bagaimana proses kolaborasi dengan kelompok atau mitra pembelajaran (jika ada) memengaruhi ide dan eksekusi karya seni rupa Anda? Jelaskan tantangan dan manfaatnya.
4. Refleksikan secara mendalam tentang proses kreatif Anda dalam menciptakan karya seni ini. Apa bagian tersulit, apa yang paling Anda nikmati, dan apa pelajaran terbesar yang Anda peroleh?
5. Menurut Anda, setelah membuat karya ini, bagaimana seni rupa dapat terus berkontribusi dalam mencari solusi untuk masalah lingkungan di masa depan, tidak hanya sebatas menyampaikan pesan?