

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
UNIT 3 PENGENALAN BAHAN DAN ANEKA TEKNIK BERKARYA

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 diharapkan memiliki pemahaman dasar tentang unsur-unsur seni rupa (titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, ruang) dan prinsip-prinsip desain (keseimbangan, proporsi, irama, kesatuan, penekanan) dari jenjang sebelumnya (SMP).
- Beberapa peserta didik mungkin sudah pernah mencoba berbagai teknik menggambar atau melukis sederhana.
- Sebagian peserta didik mungkin sudah akrab dengan penggunaan alat-alat dasar seni rupa (pensil, krayon, cat air).
- Ada kemungkinan peserta didik memiliki tingkat kepercayaan diri yang bervariasi dalam berkarya seni rupa.

Minat:

- Minat terhadap seni rupa bisa sangat beragam, dari yang memiliki bakat alami dan hobi menggambar/melukis hingga yang merasa "tidak bisa" menggambar.
- Minat dapat ditingkatkan jika materi disajikan secara eksploratif, menggunakan bahan-bahan yang tidak biasa, dan dikaitkan dengan seni rupa kontemporer atau desain kreatif di kehidupan sehari-hari.
- Eksperimen dengan berbagai teknik dan bahan baru cenderung membangkitkan rasa ingin tahu.

Latar Belakang:

- Peserta didik berasal dari latar belakang yang berbeda, baik dari segi paparan seni (galeri, museum, media sosial) maupun akses terhadap fasilitas atau kursus seni.
- Beberapa mungkin terbiasa dengan kebebasan berekspresi, sementara yang lain mungkin masih terpaku pada "hasil yang bagus".

Kebutuhan Belajar:

- Peserta didik yang kurang percaya diri akan membutuhkan dukungan dan dorongan

untuk bereksperimen tanpa takut salah.

- Peserta didik dengan gaya belajar visual akan membutuhkan banyak demonstrasi visual, contoh karya, dan video.
- Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik akan membutuhkan banyak kesempatan untuk praktik langsung dan mencoba berbagai bahan.
- Diferensiasi diperlukan untuk mengakomodasi berbagai tingkat keterampilan dan memberikan tantangan yang sesuai.

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:

- **Faktual:** Jenis-jenis bahan berkarya seni rupa dua dimensi (misalnya, kertas, kanvas, kain, kayu, benda daur ulang, cat air, cat akrilik, pensil warna, arang), aneka teknik berkarya dua dimensi (misalnya, melukis, menggambar, *kolase*, *mozaik*, *printing*, *found object art*).
- **Konseptual:** Pengertian fungsi, unsur, dan ragam karya dua dimensi; hubungan antara bahan dan teknik dengan karakteristik dan estetika karya; potensi bahan dari sekitar sebagai media berkarya; konsep daur ulang dalam seni.
- **Prosedural:** Keterampilan mengidentifikasi karakteristik bahan, memilih teknik yang sesuai dengan ide, mengaplikasikan berbagai teknik berkarya dua dimensi, serta melakukan eksperimen dengan bahan-bahan alternatif.
- **Metakognitif:** Kemampuan menganalisis potensi bahan, mengevaluasi hasil karya percobaan, merefleksikan proses kreatif, dan menghargai nilai estetik dalam bahan sederhana.

Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:

- Mendorong kreativitas dalam memanfaatkan benda-benda di sekitar mereka menjadi karya seni.
- Mengembangkan kesadaran akan pentingnya daur ulang dan keberlanjutan melalui seni.
- Memahami berbagai teknik seni yang digunakan dalam ilustrasi buku, desain grafis, atau bahkan mural di kota.
- Menghargai nilai estetika dalam hal-hal sederhana yang sering terlewatkan.
- Membuka pandangan terhadap potensi karir di bidang kreatif (desain, ilustrasi, kriya).

Tingkat Kesulitan:

- Eksplorasi bahan dan teknik mungkin memerlukan adaptasi dan percobaan berulang.
- Beberapa peserta didik mungkin merasa terbatas dengan ketersediaan bahan atau alat.
- Mengatasi anggapan bahwa seni hanya tentang "menggambar dengan pensil" atau "melukis di kanvas".

Struktur Materi (Mengacu pada "Unit 3 Pengenalan Bahan dan Aneka Teknik Berkarya" dari buku):

- Fungsi, Unsur, dan Ragam Karya Dua Dimensi
- Pengenalan Bahan Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi (Tradisional dan Alternatif/Daur Ulang)
- Pengenalan Aneka Teknik Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi (Misalnya:

menggambar, melukis, *kolase*, *mozaik*, cetak sederhana, *found object art* sederhana)

- Analisis Potensi Bahan dari Sekitar
- Eksperimen dan Pembuatan Karya Percobaan Dua Dimensi
- Evaluasi Hasil Karya Percobaan

Integrasi Nilai dan Karakter:

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME:** Mensyukuri keindahan alam dan ciptaan Tuhan sebagai inspirasi, serta menggunakan kemampuan berkreasi sebagai bentuk ibadah.
- **Penalaran Kritis:** Menganalisis karakteristik bahan dan teknik, serta mengevaluasi karya berdasarkan prinsip seni.
- **Kreativitas:** Mendorong inovasi dalam penggunaan bahan dan penggabungan teknik.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama dalam menyiapkan bahan atau berbagi ide.
- **Kemandirian:** Berani mencoba hal baru, bereksperimen, dan menyelesaikan proyek secara mandiri.
- **Kewargaan Global:** Kesadaran lingkungan melalui pemanfaatan bahan daur ulang dalam seni.
- **Komunikasi:** Mengekspresikan ide melalui karya visual dan mendeskripsikan proses berkarya.

D DIMENSI PROFIL LULUSAN

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

1. **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik memiliki kesadaran akan keindahan alam dan lingkungan sebagai sumber inspirasi berkarya, serta menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam pemanfaatan bahan.
2. **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis karakteristik berbagai bahan dan teknik berkarya dua dimensi, serta mengevaluasi potensi dan tantangan penggunaannya dalam menciptakan karya.
3. **Kreativitas:** Peserta didik mampu menghasilkan ide-ide orisinal dalam memilih dan mengombinasikan bahan serta teknik berkarya untuk menciptakan karya seni rupa dua dimensi.
4. **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok untuk berbagi bahan, ide, dan memberikan umpan balik konstruktif dalam proses berkarya.
5. **Kemandirian:** Peserta didik memiliki inisiatif dan keberanian untuk bereksperimen dengan berbagai bahan dan teknik secara mandiri, serta menemukan solusi kreatif atas tantangan yang dihadapi.
6. **Komunikasi:** Peserta didik mampu mendeskripsikan proses dan hasil karya seni rupa dua dimensi yang mereka ciptakan, serta mengomunikasikan ide-ide di balik karya tersebut.

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

- **Ilmu Pengetahuan Alam (Fisika/Kimia/Biologi):** Sifat-sifat fisik dan kimia bahan

(misalnya, daya serap, kelenturan, tekstur), transformasi bahan.

- **Matematika:** Pola, simetri, proporsi dalam komposisi visual.
- **Bahasa Indonesia:** Menulis deskripsi karya, laporan eksperimen.
- **TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi):** Mencari referensi visual secara daring, mendokumentasikan karya secara digital, membuat presentasi visual.
- **Pendidikan Lingkungan Hidup:** Konsep daur ulang, *upcycling*, keberlanjutan.
- **Sejarah/Budaya:** Mengenali penggunaan bahan dan teknik dalam seni rupa tradisional/lokal dan global.
- **Prakarya dan Kewirausahaan:** Potensi bahan daur ulang menjadi produk bernilai ekonomis.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Eksplorasi Bahan Alam dan Lingkungan Sekitar (2 JP)

- **Tujuan:** Melalui observasi dan eksperimen, peserta didik mampu:
 - Mengidentifikasi minimal 5 jenis bahan alami atau benda di sekitar yang berpotensi sebagai media berkarya seni rupa dua dimensi.
 - Menganalisis karakteristik fisik (tekstur, warna, daya serap, kelenturan) dari berbagai bahan yang ditemukan.
 - Melakukan percobaan sederhana dengan minimal 2 bahan alternatif untuk membuat tekstur atau efek visual pada media datar.
 - Menunjukkan rasa ingin tahu dan keberanian dalam bereksperimen dengan bahan-bahan baru.

Pertemuan 2: Aneka Teknik Berkarya dan Kombinasi Bahan (2 JP)

- **Tujuan:** Melalui demonstrasi, praktik, dan diskusi, peserta didik mampu:
 - Mendefinisikan fungsi, unsur, dan ragam karya dua dimensi (melukis, menggambar, *kolase*, *mozaik*, cetak sederhana) dengan benar.
 - Menerapkan minimal 2 teknik berkarya dua dimensi yang berbeda (misalnya, *kolase* dengan kertas bekas, *found object art* dengan tutup botol) untuk menghasilkan karya percobaan.
 - Mengombinasikan minimal 2 jenis bahan yang berbeda dalam satu karya percobaan sederhana.
 - Menunjukkan ketelitian dan kreativitas dalam mengaplikasikan teknik dan mengombinasikan bahan.

Pertemuan 3: Kreasi Karya Berbasis Eksplorasi dan Evaluasi (2 JP)

- **Tujuan:** Melalui proses kreatif dan presentasi, peserta didik mampu:
 - Membuat satu karya seni rupa dua dimensi sederhana dengan memanfaatkan bahan dan teknik yang telah dieksplorasi secara kreatif.
 - Mengevaluasi hasil karya percobaan sendiri dan teman, mengidentifikasi kekuatan dan area pengembangan berdasarkan prinsip seni.
 - Mendeskripsikan ide, bahan, dan teknik yang digunakan dalam karya ciptaannya.
 - Menunjukkan apresiasi terhadap keragaman karya seni rupa dan proses kreatif teman.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- **Seni dari Sampah:** Kreasi seni menggunakan limbah rumah tangga (kertas, plastik, kaleng, kain perca).
- **Jelajah Tekstur Alam:** Mengumpulkan daun, ranting, pasir, atau kulit kayu untuk membuat *kolase* atau cetakan tekstur.
- **Dinding Seni Komunitas:** Merancang dan membuat mural sederhana di dinding sekolah menggunakan cat dinding atau media alternatif.
- **Ilustrasi Buku Anak:** Eksplorasi teknik *kolase* atau *finger painting* untuk membuat ilustrasi cerita.
- **"Museum" Benda Ditemukan:** Mengumpulkan benda-benda tak terpakai dan mengaturnya menjadi komposisi visual.
- **Kain Perangko/Cap Daun:** Membuat pola berulang pada kain atau kertas menggunakan teknik cetak sederhana dari bahan alam.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

1. Praktik Pedagogik (Model, Strategi, Metode)

- **Mindful Learning:** Melatih pengamatan indra (visual, taktil) terhadap bahan, fokus pada proses berkarya, refleksi tentang pengalaman sensorik.
- **Meaningful Learning:** Mengaitkan karya dengan isu lingkungan (daur ulang), ekspresi pribadi, dan fungsi estetis di kehidupan sehari-hari; menggunakan contoh karya seniman kontemporer.
- **Joyful Learning:** Eksperimen bebas dengan bahan, *workshop* interaktif, sesi berbagi ide kreatif, musik pengiring saat berkarya. Metode: Demonstrasi, *workshop* praktik, diskusi kelompok, *gallery walk*, kritik seni sederhana, *brainstorming*.

2. Kemitraan Pembelajaran

- **Lingkungan Sekolah:**
 - **Guru Prakarya/Kewirausahaan:** Kolaborasi dalam pemanfaatan bahan daur ulang.
 - **Guru Biologi/Lingkungan Hidup:** Mengenali potensi bahan organik dari alam.
 - **Pihak Kebersihan Sekolah:** Mengumpulkan bahan daur ulang yang bisa dimanfaatkan.
 - **Pojok Seni/Ruang Kreativitas:** Menyediakan tempat dan fasilitas untuk berkarya.
- **Lingkungan Luar Sekolah:**
 - **Bank Sampah/Pusat Daur Ulang:** Kunjungan (opsional) untuk melihat proses daur ulang dan menginspirasi ide.
 - **Seniman Lokal/Komunitas Seni:** Mengundang untuk berbagi pengalaman dalam menggunakan bahan alternatif atau teknik unik.
 - **Toko Bahan Bangunan/Peralatan Seni:** Sumber informasi tentang berbagai jenis bahan.
- **Masyarakat:** Mengajak peserta didik mengamati bahan-bahan di lingkungan sekitar rumah atau komunitas, atau bahkan menampilkan karya mereka di acara komunitas.

3. Lingkungan Belajar

- **Ruang Fisik:**
 - Kelas yang diatur fleksibel untuk kerja kelompok, praktik individu, dan area

presentasi (*gallery walk*).

- Area luar kelas (halaman sekolah, taman) untuk mengumpulkan bahan alam atau observasi tekstur.
- Ruang seni/studio (jika ada) yang dilengkapi dengan fasilitas air dan permukaan kerja yang tahan noda.
- **Ruang Virtual:**
 - Google Classroom sebagai platform untuk berbagi materi (gambar/video referensi), tugas, dan mengumpulkan dokumentasi karya.
 - Pinterest, Instagram, atau situs web galeri seni daring untuk mencari inspirasi karya seni rupa dengan bahan dan teknik unik.
 - Video tutorial daring tentang teknik seni tertentu (misalnya, *eco-printing*, teknik *kolase*).
- **Budaya Belajar:**
 - Budaya eksperimen dan eksplorasi tanpa takut gagal.
 - Budaya menghargai proses kreatif dan hasil karya yang beragam.
 - Budaya kolaborasi dan berbagi ide/bahan.
 - Budaya menjaga kebersihan dan lingkungan.
 - Budaya refleksi dan umpan balik konstruktif.

4. Pemanfaatan Digital

- **Perpustakaan Digital:** Mencari e-book atau artikel tentang sejarah seni, seniman yang menggunakan bahan alternatif, atau teori seni.
- **Forum Diskusi Daring (Google Classroom):** Untuk berbagi temuan bahan, diskusi tentang ide-ide karya, atau memberikan umpan balik awal terhadap draf karya.
- **Penilaian Daring:** Quiz di Google Forms tentang jenis-jenis bahan atau teknik, atau survei refleksi.
- **Video Tutorial:** Menampilkan video demonstrasi teknik berkarya (misalnya, cara membuat cetakan sederhana dari daun, teknik *kolase* digital).
- **Galeri Virtual:** Menampilkan contoh-contoh karya seniman dengan teknik dan bahan unik dari berbagai belahan dunia.
- **Aplikasi Edit Foto/Desain Sederhana (Canva, Snapseed):** Untuk mendokumentasikan dan mempercantik hasil karya digital.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT) - MINDFUL LEARNING, MEANINGFUL LEARNING, JOYFUL LEARNING

- **Pembukaan & Sambutan (Joyful & Mindful):**
 - Guru menyapa peserta didik dengan hangat.
 - Melakukan aktivitas "Mindful Observation": Minta peserta didik untuk memilih satu benda kecil di sekitar mereka (bisa pena, penghapus, daun yang jatuh, atau kerikil) dan mengamatinya secara mendalam selama 30 detik (tekstur, warna, bentuk, pantulan cahaya). Kemudian berbagi apa yang mereka temukan (Mindful). Ini melatih pengamatan detail.
 - Menayangkan video singkat atau gambar-gambar menarik tentang karya seni rupa yang dibuat dari bahan-bahan yang tidak biasa (misalnya, patung dari sampah

plastik, lukisan dengan kopi, *mozaik* dari pecahan keramik) (Joyful).

- **Apersepsi (Meaningful):**

- Guru mengajukan pertanyaan pemantik: "Pernahkah kalian berpikir, benda-benda 'sampah' atau bahan sederhana di sekitar kita bisa jadi apa di tangan seorang seniman?", "Apakah seni selalu harus menggunakan cat dan kanvas?" (Meaningful).
- Menghubungkan dengan pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari: "Kita sering membuang banyak barang, tapi bagaimana jika kita bisa mengubahnya menjadi sesuatu yang indah dan bernilai?"
- Menyampaikan tujuan pembelajaran secara singkat: kita akan mengeksplorasi bahan dan teknik berkarya yang beragam, termasuk dari lingkungan sekitar.

- **Asesmen Awal (Diagnostik Kognitif dan Non-Kognitif):**

- Melalui pertanyaan lisan atau kuesioner singkat di Google Forms: "Sebutkan 3 bahan yang biasa kamu gunakan untuk menggambar/melukis!", "Teknik seni rupa apa yang paling kamu tahu?", "Apa yang kamu rasakan saat diminta membuat karya seni?", "Apa yang paling ingin kamu coba dalam seni rupa?". (untuk mengidentifikasi pengetahuan awal, minat, dan tingkat kepercayaan diri).

KEGIATAN INTI (60-70 MENIT) - MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREFLAKSI

PERTEMUAN 1: EKSPLORASI BAHAN ALAM DAN LINGKUNGAN SEKITAR

- **Eksplorasi Bahan (Memahami):**

- Guru memberikan pengantar singkat tentang fungsi, unsur, dan ragam karya dua dimensi (merujuk pada buku).
- Menugaskan "Perburuan Harta Karun Alam/Lingkungan": Peserta didik dalam kelompok kecil (atau individu) diminta mengumpulkan berbagai bahan alami (daun, ranting, batu, pasir, bunga kering) atau benda bekas (kertas bekas, benang, potongan kain, tutup botol) yang ada di sekitar sekolah/rumah.
- **Diferensiasi Konten:** Guru dapat menyediakan "keranjang ide" berisi beberapa bahan tak terduga sebagai pemicu inspirasi bagi kelompok yang kesulitan.

- **Analisis Karakteristik Bahan (Mengaplikasi & Penalaran Kritis):**

- Setiap kelompok mempresentasikan bahan-bahan yang mereka kumpulkan.
- Mereka mendiskusikan karakteristik bahan: tekstur (halus, kasar), warna, daya serap, kelenturan, dan potensi penggunaannya dalam seni rupa dua dimensi. (Mindful - fokus pada indra peraba dan penglihatan).
- **Diferensiasi Proses:** Guru memberikan *worksheet* analisis bahan untuk memandu observasi karakteristik secara lebih terstruktur bagi yang membutuhkan. Bagi yang sudah mahir, bisa diminta merumuskan potensi kombinasi bahan.

- **Eksperimen Tekstur (Kreativitas & Mengaplikasi):**

- Peserta didik melakukan percobaan sederhana dengan bahan yang mereka kumpulkan untuk menciptakan berbagai tekstur atau efek pada media datar (kertas, kardus). Contoh: menggosokkan daun/ranting pada kertas, menempelkan pasir dengan lem, menempelkan benang.
- Guru berkeliling, memberikan bimbingan, dan mendorong eksperimen bebas.

- **Refleksi Awal (Merefleksi):**

- Peserta didik berbagi temuan dari eksperimen mereka. "Apa yang paling menarik dari bahan ini?", "Efek apa yang bisa kamu ciptakan?"

PERTEMUAN 2: ANEKA TEKNIK BERKARYA DAN KOMBINASI BAHAN

- **Demonstrasi Teknik (Memahami):**

- Guru mendemonstrasikan beberapa teknik berkarya dua dimensi yang mungkin menggunakan bahan alternatif, seperti:
 - *Kolase* sederhana (dengan potongan kertas majalah/koran, kain perca).
 - *Found object art* sederhana (menempelkan benda-benda kecil menjadi komposisi).
 - Teknik cetak sederhana (misalnya, cetak daun, cetak dari gabus styrofoam).
- Menampilkan contoh karya seni rupa dengan teknik-teknik tersebut.

- **Praktik Aplikasi Teknik & Kombinasi Bahan (Mengaplikasi & Kreativitas):**

- Peserta didik memilih minimal 2 teknik yang ingin mereka coba.
- Mereka membuat karya percobaan sederhana, mengombinasikan bahan-bahan yang mereka kumpulkan di pertemuan sebelumnya dengan teknik yang baru dipelajari.

- **Diferensiasi Proses:**

- Guru menyediakan pilihan teknik yang bervariasi dari yang sangat sederhana hingga sedikit lebih kompleks.
- Bagi yang kesulitan, dapat fokus pada satu teknik saja dengan satu jenis bahan.
- Bagi yang sudah mahir, didorong untuk mengombinasikan lebih banyak teknik atau bahan.
- Guru memberikan bimbingan individual dan memastikan keselamatan penggunaan alat.

- **Sesi Berbagi dan Diskusi (Komunikasi & Kolaborasi):**

- Peserta didik memamerkan karya percobaan mereka dalam format *gallery walk* singkat.
- Mereka saling memberikan umpan balik, fokus pada "apa yang saya lihat, apa yang saya rasakan, apa yang saya ingin tahu lebih lanjut" (Mindful & Kolaborasi).
- **Refleksi:** "Apa tantangan terbesar saat mencoba teknik baru? Bahan apa yang paling menarik untuk dikombinasikan?"

PERTEMUAN 3: KREASI KARYA BERBASIS EKSPLORASI DAN EVALUASI

- **Perencanaan Karya Final (Mengaplikasi & Kreativitas):**

- Peserta didik secara individu atau berpasangan merencanakan satu karya seni rupa dua dimensi sederhana, berdasarkan bahan dan teknik yang paling mereka kuasai atau paling menarik perhatian mereka dari eksperimen sebelumnya.
- Mereka membuat sketsa ide atau konsep karya.
- **Diferensiasi Proses:** Guru memberikan panduan pertanyaan untuk membantu perencanaan ide (misalnya, "Apa pesan yang ingin kamu sampaikan?", "Bagaimana bahan ini bisa mendukung idemu?").

- **Pembuatan Karya (Mengaplikasi & Mandiri):**
 - Peserta didik mulai membuat karya final mereka.
 - Guru berperan sebagai fasilitator, memberikan masukan teknis, dan mendorong keberanian berekspresi.
 - **Diferensiasi Produk:**
 - Guru memberikan kebebasan dalam memilih bahan dan teknik yang paling sesuai dengan minat dan kemampuan.
 - Hasil karya bisa berupa *kolase* dengan bahan daur ulang, lukisan tekstur, cetak sederhana, atau *assemblage* pada bidang datar.
- **Pameran Mini & Evaluasi (Penalaran Kritis & Komunikasi):**
 - Peserta didik memamerkan karya mereka (bisa ditempel di dinding kelas, atau diletakkan di meja).
 - Sesi kritik seni sederhana: Setiap peserta didik/kelompok mempresentasikan karyanya (ide, bahan, teknik), kemudian teman-teman memberikan umpan balik konstruktif (mengacu pada kekuatan dan area pengembangan).
 - **Refleksi Akhir:** "Apa yang kamu rasakan setelah berhasil menciptakan karya ini? Pesan apa yang ingin kamu sampaikan melalui karyamu?" (Meaningful & Merefleksi).

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT) - MEMBERIKAN UMPAN BALIK, MENYIMPULKAN, PERENCANAAN SELANJUTNYA

- **Umpan Balik Konstruktif (Merefleksi):**
 - Guru memberikan apresiasi atas proses eksplorasi dan kreativitas yang telah ditunjukkan peserta didik.
 - Melakukan sesi "My Art Journey": Setiap peserta didik menuliskan satu hal yang paling berkesan dari proses mengenal bahan dan teknik berkarya, serta satu hal yang ingin mereka coba lagi di masa depan. (Mindful)
 - Guru memberikan umpan balik umum terhadap keseluruhan karya dan proses belajar di kelas, menyoroti keberanian berekspresi dan inovasi.
- **Penyimpulan Pembelajaran (Meaningful):**
 - Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyimpulkan bahwa seni rupa tidak terbatas pada bahan tradisional, dan kreativitas dapat mengubah benda sederhana menjadi karya seni.
 - Menegaskan kembali pentingnya pengamatan, eksperimen, dan refleksi dalam proses berkarya seni rupa.
- **Refleksi & Perencanaan Selanjutnya (Joyful & Mindful):**
 - Guru menanyakan: "Apakah ada bahan atau teknik yang membuatmu terkejut dengan potensinya?", "Apakah kalian sekarang melihat benda-benda di sekitar dengan cara yang berbeda?" (Joyful).
 - Mengajak peserta didik untuk berpartisipasi dalam diskusi perencanaan: "Teknik atau bahan apa lagi yang ingin kalian eksplorasi di pertemuan berikutnya?", "Apakah ada seniman yang karyanya menggunakan bahan aneh yang ingin kalian pelajari?". (Memberdayakan peserta didik).
 - Memberikan motivasi untuk terus bereksplorasi dan berkarya.
 - Mengakhiri dengan ucapan terima kasih dan semangat berkreasi.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

A. Asesmen Awal Pembelajaran (Diagnostik)

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal, minat, dan kecenderungan gaya belajar peserta didik dalam seni rupa.
- **Format:**
 - **Tes Lisan Singkat:** Pertanyaan pemantik di awal pelajaran. Contoh: "Selain pensil dan kertas, bahan apa lagi yang bisa dipakai menggambar?", "Apa itu *kolase*?", "Bagaimana perasaanmu saat membuat karya seni?"
 - **Kuesioner Singkat (Google Forms/Lisan):** Survei tentang jenis karya seni yang disukai, alat/bahan yang pernah digunakan, atau keinginan untuk mencoba teknik baru.
 - **Observasi:** Mengamati ekspresi dan partisipasi saat apersepsi atau saat guru menampilkan contoh karya.
- **Pertanyaan & Tugas:**
 - "Sebutkan 3 jenis bahan yang kamu tahu bisa digunakan untuk membuat karya seni rupa dua dimensi!"
 - "Menurutmu, apakah sampah bisa dijadikan karya seni? Mengapa?"
 - "Apa yang paling membuatmu tertarik pada seni rupa?"

B. Asesmen Proses Pembelajaran (Formatif)

- **Tujuan:** Memantau pemahaman, keterampilan eksplorasi, dan kreativitas peserta didik selama proses berkarya, serta memberikan umpan balik.
- **Format:**
 - **Observasi Langsung (Penilaian Kinerja):**
 - Keterlibatan aktif dalam pengumpulan dan analisis bahan.
 - Keberanian dan inisiatif dalam bereksperimen dengan teknik dan bahan.
 - Keterampilan dalam mengaplikasikan teknik yang diajarkan.
 - Kerja sama dalam kelompok dan kemampuan memberikan umpan balik konstruktif.
 - Kerapian dan tanggung jawab dalam penggunaan bahan dan alat.
 - **Penilaian Produk (Sketsa Ide, Karya Percobaan, Jurnal Eksplorasi):**
 - **Pertemuan 1:** Catatan/jurnal hasil observasi dan analisis karakteristik bahan yang ditemukan.
 - **Pertemuan 2:** Karya-karya percobaan sederhana yang menunjukkan aplikasi teknik dan kombinasi bahan.
 - **Rubrik Penilaian Draf/Percobaan:**
 - **Kriteria:**
 - Kelengkapan eksplorasi bahan.
 - Aplikasi teknik yang beragam.
 - Kreativitas dalam kombinasi bahan.
 - Keberanian bereksperimen.
 - **Jurnal Refleksi:**
 - "Tuliskan 3 hal baru yang kamu pelajari tentang bahan atau teknik berkarya

hari ini!"

- "Apa tantangan terbesar saat mencoba teknik ini dan bagaimana kamu mengatasinya?"
- "Bagaimana perasaanmu saat bereksperimen dengan bahan-bahan yang tidak biasa?"

- **Pertanyaan & Tugas (Contoh):**

- **Pertemuan 1:**

- "Pilih satu bahan alam yang kamu temukan. Jelaskan tekstur, warna, dan bagaimana kamu akan menggunakannya dalam karya seni!"
- "Bagaimana kamu bisa membuat permukaan yang kasar dari bahan yang kamu temukan?"

- **Pertemuan 2:**

- "Jelaskan perbedaan antara teknik *kolase* dan *mozaik*! Berikan contoh bahan yang cocok untuk masing-masing!"
- "Bagaimana kamu mengombinasikan kain perca dan benang dalam karya percobaanmu? Jelaskan efek visual yang kamu inginkan!"

- **Pertemuan 3 (Selama proses):**

- "Jelaskan ide di balik karya finalmu! Bahan dan teknik apa yang kamu gunakan?"

C. Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif)

- **Tujuan:** Mengukur pencapaian kompetensi peserta didik dalam menciptakan karya seni rupa dua dimensi menggunakan berbagai bahan dan teknik, serta kemampuan evaluasi dan deskripsi.

- **Format:**

- **Penilaian Proyek (Produk dan Presentasi):**

- **Produk:** Satu karya seni rupa dua dimensi sederhana yang dibuat dengan bahan dan teknik yang telah dieksplorasi (bisa berupa *kolase*, lukisan tekstur, cetakan sederhana, *found object art*, dll.).
- **Presentasi:** Peserta didik mempresentasikan karyanya (ide, bahan, teknik yang digunakan, proses kreatif) di depan kelas.
- **Rubrik Penilaian Proyek & Presentasi:**

- **Kriteria:**

- **Kreativitas & Orisinalitas:** Keunikan ide dan penggunaan bahan/teknik.
- **Penguasaan Teknik:** Aplikasi teknik yang sesuai dan rapi.
- **Pemanfaatan Bahan:** Keberhasilan memanfaatkan bahan (terutama bahan alternatif/daur ulang) secara efektif.
- **Kesesuaian Konsep:** Keselarasan antara ide/pesan dengan visualisasi karya.
- **Kemampuan Komunikasi:** Kejelasan dalam mendeskripsikan karya dan prosesnya.

- **Tes Tertulis (Essay Reflektif/Analitis):**

- Pertanyaan yang menguji pemahaman konseptual, kemampuan analisis, dan refleksi terhadap proses berkarya.

- **Pertanyaan & Tugas (Contoh):**

- **Tes Tertulis:**

- "Analisis potensi sebuah bahan 'bekas' (misalnya, koran bekas, tutup botol plastik, atau kulit telur) sebagai media berkarya seni rupa dua dimensi! Jelaskan karakteristiknya dan sebutkan minimal 2 teknik yang bisa diterapkan!" (Penalaran Kritis)
- "Jelaskan mengapa seniman sering bereksperimen dengan bahan-bahan di luar kebiasaan! Apa manfaat dari eksplorasi bahan ini bagi perkembangan seni rupa?" (Meaningful, Penalaran Kritis)
- "Pilih salah satu karya temanmu yang paling kamu suka. Deskripsikan karya tersebut (bahan, teknik, unsur rupa yang menonjol) dan berikan umpan balik konstruktif mengapa karya tersebut menarik bagimu!" (Penalaran Kritis, Komunikasi)
- "Bagaimana proses mengenal berbagai bahan dan teknik berkarya telah mengubah pandanganmu terhadap benda-benda di sekitar?" (Merefleksi)