



Perangkat Kegiatan Belajar Mengajar

Seni Rupa

untuk SMA/MA Kelas XII

- ❖ Program Tahunan
- ❖ Program Semester
- ❖ Rincian Minggu Efektif
- ❖ Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
- ❖ Modul Ajar

Program Tahunan

Satuan Pendidikan : SMA/MA
 Mata Pelajaran : Seni Rupa
 Kelas/Semester : XII/1–2
 Fase : F
 Tahun Pelajaran : 20..../20....
 Guru Mata Pelajaran :

No.	No. ATP	Alur Tujuan Pembelajaran	Jumlah (jam)	Semester
1.	12.1	Pengenalan Seni Rupa dalam Keseharian – Mendefinisikan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari. – Menganalisis fungsi seni rupa terapan dalam kehidupan manusia. – Mengelompokkan karya seni rupa terapan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan macamnya. – Menjelaskan contoh karya-karya seni rupa terapan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.	6 JP	1
2.	12.2	Pengelompokan Karya Seni Kriya Terapan – Mengenal berbagai alat, bahan dan para seniman (perajin) dalam penciptaan karya seni rupa terapan. – Mengelompokkan dan menganalisis karya seni rupa terapan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan macamnya. – Membuat jurnal visual dalam bentuk moodboard tentang seni rupa terapan menggunakan berbagai sumber dan pengetahuan yang dialami sehari-hari.	6 JP	1
3.	12.3	Penciptaan Karya Kriya – Membuat gambar rancangan tentang gagasan ciptaannya. – Menentukan, memilih dan menemukan secara mandiri alat dan bahan yang sesuai kebutuhan kegiatan penciptaannya. – Mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alat dan bahan untuk mencapai ekspektasi gagasan penciptaannya.	6 JP	1
4.	12.4	Apresiasi Karya – Menjelaskan tujuan penciptaan, alat dan bahan, serta proses pembuatan karyanya di depan kelas atau umum. – Mampu mengevaluasi proses penciptaan yang dilaksanakan – Merefleksikan kembali pemahaman konsep dan hasil akhir karya – Mendapat inspirasi konsep, bentuk, cara pengolahan alat dan bahan dari karya teman-teman lain yang dipresentasikan.	6 JP	1
5.	12.5	Dasar dan Fungsi Desain dalam Kehidupan Sehari-hari – Menjelaskan, mengelompokkan dan menganalisis manfaat desain dalam kehidupan sehari-hari. – Mengenal desainer-desainer Indonesia dan karyanya. – Menganalisis perkembangan desain berdasarkan jenis, konsep, dan latar belakang terciptanya desain. – Merancang dan membuat infografis.	4 JP	2
6.	12.6	Penciptaan Desain – Membuat gambar rancangan tentang gagasan ciptaannya dalam bentuk gambar desain. – Menentukan, memilih dan menemukan secara mandiri alat dan bahan yang sesuai kebutuhan kegiatan penciptaannya. – Mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alat dan bahan untuk mencapai ekspektasi gagasan penciptaannya. – Mengevaluasi hasil karya ciptaannya untuk membuat karya ciptaan yang lebih baik di kemudian hari.	4 JP	2
7.	12.7	Penciptaan Seni Ilustrasi – Memahami konsep dasar ilustrasi naratif. – Merancang konsep ilustrasi yang dikolaborasikan dengan materi dari mata pelajaran lain yang sedang berlangsung. – Merancang sketsa ilustrasi sesuai konsep. – Merealisasikan konsep sketsa ilustrasi.	4 JP	2
8.	12.8	Penciptaan Karya Seni Rupa Terapan Tiga Dimensi – Memahami konsep dasar karya terapan tiga dimensi. – Merancang konsep karya tiga dimensi yang dikolaborasikan dengan mata pelajaran lain. – Merancang desain karya tiga dimensi sesuai konsep.	2 JP	

		– Merealisasikan konsep karya terapan tiga dimensi.		
9.	12.9	Publikasi Karya Seni Rupa – Mengetahui proses publikasi karya. – Mengetahui jenis-jenis publikasi karya. – Membuat katalog publikasi karya.	2 JP	
Jumlah			40 JP	

Mengetahui,
Kepala Sekolah

NIP.

Guru Mata Pelajaran

NIP.

Program Semester

Satuan Pendidikan	:	SMA/MA
Mata Pelajaran	:	Seni Rupa
Kelas/Semester	:	XII/1-2
Fase	:	F
Tahun Pelajaran	:	20..../20....
Guru Mata Pelajaran	:	

[illegible]

Seni Rupa SMA/MA Kelas XII - 1

Rincian Minggu Efektif

Satuan Pendidikan : SMA/MA
 Mata Pelajaran : Seni Rupa
 Kelas/Semester : XII/1-2
 Fase : F
 Tahun Pelajaran : 20..../20....
 Guru Mata Pelajaran :

I. Jumlah Minggu dalam Semester Gasal

No.	Bulan	Jumlah Minggu
1.	Juli	3
2.	Agustus	5
3.	September	5
4.	Oktober	5
5.	November	5
6.	Desember	3
	Jumlah	26

II. Jumlah Minggu Tidak Efektif dalam Semester Gasal

No.	Kegiatan	Jumlah Minggu
1.	Sumatif	4
2.	Remedial Sumatif	4
3.	Penilaian Tengah Semester (PTS)	1
4.	Remedial Penilaian Tengah Semester (PTS)	1
5.	Rapor Penilaian Tengah Semester (PTS)	1
6.	Penilaian Akhir Semester (PAS)	1
7.	Remedial Penilaian Akhir Semester (PAS)	1
8.	Rapor Penilaian Akhir Semester (PAS)	1
	Jumlah	14

III. Jumlah Minggu Efektif dalam Semester Gasal

Jumlah minggu dalam semester gasal – jumlah minggu tidak efektif dalam semester gasal

= 26 minggu – 14 minggu

= 12 minggu efektif

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....
Guru Mata Pelajaran

NIP.

NIP.

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Satuan Pendidikan : SMA/MA
 Mata Pelajaran : Seni Rupa
 Kelas/Semester : XII/1–2
 Fase : F
 Tahun Pelajaran : 20.../20...
 Guru Mata Pelajaran :

No.	Elemen	Capaian Pembelajaran	Topik	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Alokasi Waktu
1.	- Mengalami - Merefleksikan	Peserta didik memahami, membandingkan unsur-unsur rupa, prinsip desain di lingkungan sekitar dan pada karya seni rupa. Peserta didik membandingkan gaya seni rupa yang digunakan pada dua atau lebih karya seni rupa. Peserta didik mempresentasikan hasil perbandingan unsur-unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa. Peserta didik mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat, serta mengevaluasi efektivitas suatu karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosakata seni rupa yang tepat.	Pengenalan Seni Rupa dalam Keseharian • Seni terapan • Fungsi seni terapan • Wujud seni terapan • Jenis seni terapan	– Mendefinisikan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari. – Menganalisis fungsi seni rupa terapan dalam kehidupan manusia. – Mengelompokkan karya seni rupa terapan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan macamnya. – Menjelaskan contoh karya-karya seni rupa terapan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.	• Mandiri • Bernalar kritis • Berkebinekaan global	6 JP
2.	- Mengalami - Merefleksikan	Peserta didik memahami, membandingkan unsur-unsur rupa, prinsip desain di lingkungan sekitar dan pada karya seni rupa. Peserta didik membandingkan gaya seni rupa yang digunakan pada dua atau lebih karya seni rupa. Peserta didik mempresentasikan hasil perbandingan unsur-unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa. Peserta didik mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat, serta mengevaluasi efektivitas suatu karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.	Pengelompokan Karya Seni Kriya Terapan • Kriya terapan • Seniman seni kriya • Teknik membuat <i>moodboard</i>	– Mengenal berbagai alat, bahan dan para seniman (perajin) dalam penciptaan karya seni rupa terapan. – Mengelompokkan dan menganalisis karya seni rupa terapan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan macamnya. – Membuat jurnal visual dalam bentuk <i>moodboard</i> tentang seni rupa terapan menggunakan berbagai sumber dan pengetahuan yang dialami sehari-hari.	• Mandiri • Bernalar kritis • Berkebinekaan global	6 JP
3.	- Mengalami - Berpikir dan Bekerja Artistik - Menciptakan	Peserta didik memahami, membandingkan unsur-unsur rupa, prinsip desain di lingkungan sekitar dan pada karya seni rupa. Peserta didik membandingkan gaya seni rupa yang digunakan pada dua atau lebih karya seni rupa. Peserta didik mempresentasikan hasil perbandingan unsur-unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa. Peserta didik mengeksplorasi dan mengembangkan gagasan atau rencana untuk menciptakan karya seni rupa berdasarkan pengalaman visualnya, keterampilan, dan pengetahuan interdisipliner. Peserta didik menunjukkan hubungan antara seni rupa dan mata pelajaran lain serta berkolaborasi dengan 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. Peserta didik membuat karya berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik tertentu yang dikuasainya.	Penciptaan Karya Kriya • Eksperimen dan eksplorasi dalam berkarya. • Eksplorasi bahan kerajinan kriya. • Teknik membuat seni kriya.	– Membuat gambar rancangan tentang gagasan ciptaannya. – Menentukan, memilih dan menemukan secara mandiri alat dan bahan yang sesuai kebutuhan kegiatan penciptaannya. – Mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alat dan bahan untuk mencapai ekspektasi gagasan penciptaannya.	• Mandiri • Bernalar kritis • Kreatif	6 JP
4.	- Mengalami - Merefleksikan	Peserta didik memahami, membandingkan unsur-unsur rupa, prinsip desain di lingkungan sekitar dan pada karya seni rupa. Peserta didik membandingkan gaya	Apresiasi Karya • Hakikat apresiasi	– Menjelaskan tujuan penciptaan, alat dan bahan,	• Mandiri • Bernalar kritis	4 JP

No.	Elemen	Capaian Pembelajaran	Topik	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Alokasi Waktu
		seni rupa yang digunakan pada dua atau lebih karya seni rupa. Peserta didik mempresentasikan hasil perbandingan unsur-unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa. Peserta didik mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat, serta mengevaluasi efektivitas suatu karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosakata seni rupa yang tepat.	• Apresiasi seni rupa	serta proses pembuatan karyanya di depan kelas atau umum. – Mampu mengevaluasi proses penciptaan yang dilaksanakan. – Merefleksikan kembali pemahaman konsep dan hasil akhir karya. – Mendapat inspirasi konsep, bentuk, cara pengolahan alat dan bahan dari karya teman-teman lain yang dipresentasikan.		

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....
Guru Mata Pelajaran

NIP. _____

NIP. _____

Modul Ajar 1

Pengenalan Seni Rupa dalam Keseharian

Satuan Pendidikan	:	SMA/MA
Mata Pelajaran	:	Seni Rupa
Kelas/Semester	:	XII/1–2
Fase	:	F
Tahun Pelajaran	:	20..../20....
Guru Mata Pelajaran	:	

A. Informasi Umum

1. Identitas Penulis Modul :
2. Kompetensi Awal : Peserta didik mampu menganalisis seni rupa dalam keseharian.
3. Profil Pelajar Pancasila : Bernalar kritis; berkebinekaanglobal; mandiri; dan kreatif.
4. Sarana dan Prasarana : Laptop dan proyektor/LCD.
5. Target Peserta Didik :
6. Model Pembelajaran yang Digunakan : Pembelajaran ini menggunakan *Project Basic Learning* (PBL), yaitu menggunakan proyek agar peserta didik mampu bekerja secara nyata, seolah-olah berada di dunia kerja yang dapat menghasilkan produk secara realistis.

B. Komponen Inti

1. Tujuan Pembelajaran : Mempelajari konsep seni rupa terapan dan perkembangannya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Asesmen :
 - a. Diagnostik Kognitif:

Dilakukan sebelum membahas materi pelajaran untuk mengetahui kompetensi awal peserta didik menggunakan pertanyaan singkat.
 - b. Formatif:

Dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui sikap dan karakter profil pelajar Pancasila, serta menunjukkan kompetensi keterampilan/performa dalam proses pembelajaran.
 - c. Sumatif:

Dilakukan untuk mengetahui kompetensi peserta didik setelah mempelajari materi pelajaran pada satu konten. Contoh instrumen:

 1. Gambar yang menggambarkan suatu suasana, keadaan, atau hal abstrak lain yang tidak tampak agar memperoleh perkiraan representatif, adalah
 - a. ilustrasi
 - b. lukisan
 - c. sketsa
 - d. desain
 - e. grafis
 2. Apa makna kata “terapi” pada seni terapan?
3. Pemahaman Bermakna :
 - a. Seni rupa terapan adalah karya seni rupa yang dibuat dengan pertimbangan utama untuk memenuhi fungsi praktisnya dalam artian nilai guna sebagai benda pakainya yang menjadi sorotan utama, bukan nilai keindahan/estetisnya.
 - b. Fungsi seni terapan terbagi menjadi dua, yaitu fungsi praktis (kegunaan) dan fungsi estetis (keindahan).
 - c. Wujud-wujud seni terapan antarlain karya seni dwimatra (dua dimensi), trimatra (tiga dimensi), dan karya seni video.
 - d. Seni terapan terbagi menjadi beberapa jenis, antara lain desain, arsitektur, kriya, ilustrasi, patung, dan lain sebagainya.
4. Pertanyaan Pemantik : Apakah Anda mengetahui produk seni rupa di kehidupan sehari-hari? Apakah Anda juga dapat menganalisis fungsi-fungsi benda seni rupa terapan?
5. Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan 1–3

Pembuka: (15 menit)

 1. Guru memberi salam kepada siswa.
 2. Siswa diajak berdoa untuk mengawali pelajaran.
 3. Guru memberi pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.

Inti: (60 menit)

 1. Mendefinisikan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari.
 2. Menganalisis fungsi seni rupa terapan dalam kehidupan manusia.
 3. Mengelompokkan karya seni rupa terapan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan macamnya.
 4. Menjelaskan contoh karya-karya seni rupa terapan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.
 5. Membuat penilaian terhadap peserta didik.

Penutup: (15 menit)

 1. Siswa diajak menyimpulkan hasil pembelajaran dengan bimbingan guru agar tidak terjadi kesalahan konsep.

2. Siswa diberi tugas yang menunjang pemahaman terhadap materi pelajaran hari ini atau tugas untuk menyiapkan diri dengan materi pelajaran yang akan datang.
 3. Pelajaran diakhiri dengan doa dan salam.
6. Kriteria untuk Mengukur Ketercapaian Tujuan Pembelajaran :
- a. Kompetensi yang dinilai
 1. Kompetensi sikap:
Menunjukkan sikap beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia; saling menghargai, bergotong royong; berpikir kritis; toleransi; mandiri; dan kreatif.
 2. Kompetensi pengetahuan:
Memahami seni rupa terapan dalam kehidupan sehari-hari, memahami fungsi-fungsinya, serta mampu mengelompokkan karya seni rupa terapan berdasarkan macamnya.
 3. Kompetensi keterampilan:
Kemampuan kerja dalam kelompok serta kemampuan menyampaikan gagasan dengan lugas dan percaya diri.
 - b. Bagaimana menilai ketercapaian tujuan pembelajaran:
 1. Penilaian sikap dilakukan dengan teknik observasi/mengamati sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
 2. Penilaian pengetahuan melalui produk tertulis.
 3. Penilaian keterampilan melalui kinerja di dalam kegiatan kelompok.
 Penilaian mencakup asesmen individu dan asesmen kelompok.
 - c. Jenis asesmen:
 1. Performa.
 2. Tertulis.
7. Refleksi Peserta Didik dan Pendidik : Refleksi dilaksanakan pada pertemuan terakhir setelah penilaian sumatif dengan model 4P sebagai berikut.
1. Peristiwa (*Facts*):
Peserta didik diminta membaca refleksi sebagaimana tertuang di buku peserta didik.
 2. Perasaan (*Feelings*):
Peserta didik diminta menuliskan perasaan yang muncul saat membaca refleksi tersebut.
 3. Pembelajaran (*Findings*):
Peserta didik diminta menuliskan apa saja yang didapatkan setelah membaca refleksi tersebut.
 4. Penerapan (*Future*):
Peserta didik diminta menuliskan apa saja yang perlu dipelajari lebih lanjut untuk melaksanakan pembelajaran yang didapat.
8. Daftar Pustaka :
- A.W, Sukimin. 2012. *Seni Budaya 3*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Dekranas. 2007. *Kriya Indonesian Craft*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Hindara, B. 2010. *Seni Rupa Terapan*. Pontianak: Wanda Putra Persada.
- Irawan, Bambang, dan Pricillia Tamara. 2013. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Griya Kreasi.
- Kamihadi, Sri Suratinah Hadiyah, Dewi Sri Handayani Nuswantari, dan Ries Muhammad Effendy. 2022. *Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemdikbudristek.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Seni Budaya SMA/MA/SMK/MAK Kelas XII Semester 1*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maharsi, Indria. (2011). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Sachari, Agus. Yan Yan Sunarya. 2000. *Pengantar Tinjauan Desain*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sulcan, Ali. 2011. *Proses Desain Kerajinan*. Jakarta: Aditya Media Publishing.
- Sunarya, Ketut. 2006. *Perkembangan Seni Kriya di Tengah Perubahan Masyarakat. Jurnal Imaji, Vol.4, No.2, Agustus 2006: 187–197*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Werdhaningsih, Hendriana, dkk. 2017. *Prakarya dan Kewirausahaan untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X Semester 1*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....
Guru Mata Pelajaran

NIP.

NIP.

Modul Ajar 2

Pengelompokan Karya Seni Kriya Terapan

Satuan Pendidikan	:	SMA/MA
Mata Pelajaran	:	Seni Rupa
Kelas/Semester	:	XII/1–2
Fase	:	F
Tahun Pelajaran	:	20..../20....
Guru Mata Pelajaran	:	

A. Informasi Umum

1. Identitas Penulis Modul :
2. Kompetensi Awal : Peserta didik mampu mengelompokkan karya seni kriya terapan.
3. Profil Pelajar Pancasila : Bernalar kritis, berkebinekaan global, dan mandiri.
4. Sarana dan Prasarana : Laptop dan proyektor/LCD.
5. Target Peserta Didik :
6. Model Pembelajaran yang Digunakan : Pembelajaran ini menggunakan *Project Basic Learning* (PBL), yaitu menggunakan proyek agar peserta didik mampu bekerja secara nyata, seolah-olah berada di dunia kerja yang dapat menghasilkan produk secara realistis.

B. Komponen Inti

1. Tujuan Pembelajaran : Peserta didik mampu menelaah peluang dan tantangan penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan global.
2. Asesmen :
 - a. Diagnostik Kognitif:

Dilakukan sebelum membahas materi pelajaran untuk mengetahui kompetensi awal peserta didik menggunakan pertanyaan singkat.
 - b. Formatif:

Dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui sikap dan karakter profil pelajar Pancasila, serta menunjukkan kompetensi keterampilan/performa dalam proses pembelajaran.
 - c. Sumatif:

Dilakukan untuk mengetahui kompetensi peserta didik setelah mempelajari materi pelajaran pada satu konten. Contoh instrumen:

 1. Ciri-ciri kriya zaman Prasejarah yaitu
 - a. berbahan perhiasan perak
 - b. memuat unsur magis
 - c. banyak ukirannya
 - d. benda yang terbuat dari batu
 - e. digunakan sebagai peralatan ritual
 2. Bagaimana perkembangan seni kriya pada zaman Modern?
3. Pemahaman Bermakna :
 - a. Seni kriya adalah salah satu cabang seni rupa yang menghasilkan benda kerajinan (*craft*) yang bernilai seni dan membutuhkan keahlian tangan (*craftsmanship*) yang tinggi untuk membuatnya.
 - b. Sejarah perkembangan kriya dimulai sejak zaman Prasejarah, masa Hindu, masa Islam, dan Modern.
 - c. Contoh-contoh kriya terapan yaitu wayang, anyaman, tenun, rajut, keramik, ukir, batik, dan logam.
 - d. Tokoh seni kriya Indonesia contohnya yaitu Alfonsa Horeng, Ki Empu Djeno Harumbrodjo Amri Yahya, S.P. Gustami, dan lain sebagainya.
 - e. *Moodboard* merupakan sebuah benda atau sarana pada bidang datar, berisi kumpulan gambar, warna, dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide seorang desainer.
4. Pertanyaan Pemantik : Apakah Anda paham perbedaan seni kriya dengan jenis seni lainnya? Apakah Anda paham mengenai pengelompokan karya seni kriya?
5. Kegiatan Pembelajaran : **Pertemuan 4–6**

Pembuka: (15 menit)

 1. Guru memberi salam kepada siswa.
 2. Siswa diajak berdoa untuk mengawali pelajaran.
 3. Guru memberi pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.

Inti: (60 menit)

 1. Mengetahui berbagai alat, bahan dan para seniman (perajin) dalam penciptaan karya seni rupa terapan.
 2. Mengelompokkan dan menganalisis karya seni rupa terapan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan macamnya.
 3. Membuat jurnal visual dalam bentuk moodboard tentang seni rupa terapan menggunakan berbagai sumber dan pengetahuan yang dialami sehari-hari.
 4. Membuat penilaian terhadap peserta didik.

Penutup: (15 menit)

1. Siswa diajak menyimpulkan hasil pembelajaran dengan bimbingan guru agar tidak terjadi kesalahan konsep.
 2. Siswa diberi tugas yang menunjang pemahaman terhadap materi pelajaran hari ini atau tugas untuk menyiapkan diri dengan materi pelajaran yang akan datang.
 3. Pelajaran diakhiri dengan doa dan salam.
6. Kriteria untuk Mengukur Ketercapaian Tujuan Pembelajaran :
- a. Kompetensi yang dinilai
 1. Kompetensi sikap:
Menunjukkan sikap bernalar kritis, berkebinekaan global, dan kreatif.
 2. Kompetensi pengetahuan:
Menganalisis pengelompokan karya seni kriya.
 3. Kompetensi keterampilan:
Kemampuan kerja dalam kelompok serta kemampuan menyampaikan gagasan dengan lugas dan percaya diri.
 - b. Bagaimana menilai ketercapaian tujuan pembelajaran:
 1. Penilaian sikap dilakukan dengan teknik observasi/mengamati sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
 2. Penilaian pengetahuan melalui produk tertulis.
 3. Penilaian keterampilan melalui kinerja di dalam kegiatan kelompok.Penilaian mencakup asesmen individu dan asesmen kelompok.
 - c. Jenis asesmen:
 1. Performa.
 2. Tertulis.
7. Refleksi Peserta Didik dan Pendidik : Refleksi dilaksanakan pada pertemuan terakhir setelah penilaian sumatif dengan model 4P sebagai berikut.
1. Peristiwa (*Facts*):
Peserta didik diminta membaca refleksi sebagaimana tertuang di buku peserta didik.
 2. Perasaan (*Feelings*):
Peserta didik diminta menuliskan perasaan yang muncul saat membaca refleksi tersebut.
 3. Pembelajaran (*Findings*):
Peserta didik diminta menuliskan apa saja yang didapatkan setelah membaca refleksi tersebut.
 4. Penerapan (*Future*):
Peserta didik diminta menuliskan apa saja yang perlu dipelajari lebih lanjut untuk melaksanakan pembelajaran yang didapat.
8. Daftar Pustaka : A.W, Sukimin. 2012. *Seni Budaya 3*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
Dekranas. 2007. *Kriya Indonesian Craft*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
Hindara, B. 2010. *Seni Rupa Terapan*. Pontianak: Wanda Putra Persada.
Irawan, Bambang, dan Pricillia Tamara. 2013. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Griya Kreasi.
Kamihadi, Sri Suratinah Hadiyati, Dewi Sri Handayani Nuswantari, dan Ries Muhammad Effendy. 2022. *Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemdikbudristek.
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Seni Budaya SMA/MA/SMK/MAK Kelas XII Semester 1*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
Maharsi, Indria. (2011). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
Sachari, Agus. Yan Yan Sunarya. 2000. *Pengantar Tinjauan Desain*. Bandung: Penerbit ITB.
Sulcan, Ali. 2011. *Proses Desain Kerajinan*. Jakarta: Aditya Media Publishing.
Sunarya, Ketut. 2006. *Perkembangan Seni Kriya di Tengah Perubahan Masyarakat. Jurnal Imaji, Vol.4, No.2, Agustus 2006: 187–197*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Yogyakarta.
Werdhaningsih, Hendriana, dkk. 2017. *Prakarya dan Kewirausahaan untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X Semester 1*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....
Guru Mata Pelajaran

NIP.

NIP.

Modul Ajar 3

Penciptaan Karya Kriya

Satuan Pendidikan	:	SMA/MA
Mata Pelajaran	:	Seni Rupa
Kelas/Semester	:	XII/1–2
Fase	:	F
Tahun Pelajaran	:	20..../20....
Guru Mata Pelajaran	:	

A. Informasi Umum

1. Identitas Penulis Modul :
2. Kompetensi Awal : Peserta didik mampu menciptakan karya kriya.
3. Profil Pelajar Pancasila : Bernalar kritis, berkebinekaan global, dan kreatif.
4. Sarana dan Prasarana : Laptop dan proyektor/LCD.
5. Target Peserta Didik :
6. Model Pembelajaran : Pembelajaran ini menggunakan *Project Basic Learning* (PBL), yaitu menggunakan proyek agar peserta yang Digunakan didik mampu bekerja secara nyata, seolah-olah berada di dunia kerja yang dapat menghasilkan produk secara realistik.

B. Komponen Inti

1. Tujuan Pembelajaran : Peserta didik mampu menjelaskan alat, bahan, dan teknik penciptaan karya seni rupa.
2. Asesmen :
 - a. Diagnostik Kognitif:

Dilakukan sebelum membahas materi pelajaran untuk mengetahui kompetensi awal peserta didik menggunakan pertanyaan singkat.
 - b. Formatif:

Dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui sikap dan karakter profil pelajar Pancasila, serta menunjukkan kompetensi keterampilan/performa dalam proses pembelajaran.
 - c. Sumatif:

Dilakukan untuk mengetahui kompetensi peserta didik setelah mempelajari materi pelajaran pada satu konten. Contoh instrumen:

 1. Salah satu kerajinan bahan kaca, yaitu kaca es. Kaca es ini memiliki karakter berikut, **kecuali**
 - a. mereduksi silau
 - b. dekoratif
 - c. efek pencahayaan menarik
 - d. ada logam pewarna
 - e. pembayangan terbalik
 2. Sebutkan contoh penggunaan kayu!
3. Pemahaman Bermakna :
 - a. Secara umum eksplorasi merupakan proses pencarian atau penjelajahan yang bertujuan untuk menemukan sesuatu, sedangkan eksperimen yaitu percobaan dengan sistem yang terencana.
 - b. Beberapa bahan kerajinan untuk membuat seni kriya yaitu kayu, bambu, logam, tanah liat, kulit, dan serat alam.
 - c. Tahap-tahap pembuatan produk kerajinan yaitu membuat rancangan, menyiapkan alat dan bahan, membuat benda sesuai rancangan, dan tahap penyelesaian.
4. Pertanyaan Pemantik : Setiap bahan memiliki teknik pengolahan yang berbeda. Apakah Anda pernah mencoba mengolah salah satu bahan kerajinan?
5. Kegiatan Pembelajaran : **Pertemuan 7–9**

Pembuka: (15 menit)

 1. Guru memberi salam kepada siswa.
 2. Siswa diajak berdoa untuk mengawali pelajaran.
 3. Guru memberi pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.

Inti: (60 menit)

 1. Membuat gambar rancangan tentang gagasan ciptaannya;
 2. Menentukan, memilih dan menemukan secara mandiri alat dan bahan yang sesuai kebutuhan kegiatan penciptaannya;
 3. Mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alat dan bahan untuk mencapai ekspektasi gagasan penciptaannya.
 4. Membuat penilaian terhadap peserta didik.

Penutup: (15 menit)

 1. Siswa diajak menyimpulkan hasil pembelajaran dengan bimbingan guru agar tidak terjadi kesalahan konsep.
 2. Siswa diberi tugas yang menunjang pemahaman terhadap materi pelajaran hari ini atau tugas untuk menyiapkan diri dengan materi pelajaran yang akan datang.
 3. Pelajaran diakhiri dengan doa dan salam.
6. Kriteria untuk Mengukur :
 - a. Kompetensi yang dinilai

Ketercapaian
Tujuan Pembelajaran

1. Kompetensi sikap:
Menunjukkan sikap bernalar kritis, berkebinekaan global, dan kreatif.
2. Kompetensi pengetahuan:
Memahami teknik penciptaan karya seni kriya.
3. Kompetensi keterampilan:
Kemampuan kerja dalam kelompok serta kemampuan menyampaikan gagasan dengan lugas dan percaya diri.
- b. Bagaimana menilai ketercapaian tujuan pembelajaran:
 1. Penilaian sikap dilakukan dengan teknik observasi/mengamati sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
 2. Penilaian pengetahuan melalui produk tertulis.
 3. Penilaian keterampilan melalui kinerja di dalam kegiatan kelompok.Penilaian mencakup asesmen individu dan asesmen kelompok.
- c. Jenis asesmen:
 1. Performa.
 2. Tertulis.

7. Refleksi Peserta Didik : Refleksi dilaksanakan pada pertemuan terakhir setelah penilaian sumatif dengan model 4P dan Pendidik sebagai berikut.
1. Peristiwa (*Facts*):
Peserta didik diminta membaca refleksi sebagaimana tertuang di buku peserta didik.
 2. Perasaan (*Feelings*):
Peserta didik diminta menuliskan perasaan yang muncul saat membaca refleksi tersebut.
 3. Pembelajaran (*Findings*):
Peserta didik diminta menuliskan apa saja yang didapatkan setelah membaca refleksi tersebut.
 4. Penerapan (*Future*):
Peserta didik diminta menuliskan apa saja yang perlu dipelajari lebih lanjut untuk melaksanakan pembelajaran yang didapat.
8. Daftar Pustaka : A.W, Sukimin. 2012. *Seni Budaya 3*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
Dekranas. 2007. *Kriya Indonesian Craft*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
Hindara, B. 2010. *Seni Rupa Terapan*. Pontianak: Wanda Putra Persada.
Irawan, Bambang, dan Pricillia Tamara. 2013. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Griya Kreasi.
Kamihadi, Sri Suratinah Hadiyati, Dewi Sri Handayani Nuswantari, dan Ries Muhammad Effendy. 2022. *Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemdikbudristek.
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Seni Budaya SMA/MA/SMK/MAK Kelas XII Semester 1*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
Maharsi, Indria. (2011). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
Sachari, Agus. Yan Yan Sunarya. 2000. *Pengantar Tinjauan Desain*. Bandung: Penerbit ITB.
Sulcan, Ali. 2011. *Proses Desain Kerajinan*. Jakarta: Aditya Media Publishing.
Sunarya, Ketut. 2006. *Perkembangan Seni Kriya di Tengah Perubahan Masyarakat. Jurnal Imaji, Vol.4, No.2, Agustus 2006: 187–197*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Yogyakarta.
Werdhaningsih, Hendriana, dkk. 2017. *Prakarya dan Kewirausahaan untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X Semester 1*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....
Guru Mata Pelajaran

NIP.

NIP.

Modul Ajar 4

Apresiasi Karya

Satuan Pendidikan	:	SMA/MA
Mata Pelajaran	:	Seni Rupa
Kelas/Semester	:	XII/1–2
Fase	:	F
Tahun Pelajaran	:	20..../20....
Guru Mata Pelajaran	:	

A. Informasi Umum

1. Identitas Penulis Modul :
2. Kompetensi Awal : Peserta didik mampu merancang gagasan solutif untuk mengatasi permasalahan pelanggaran hak dan pengingkaran kewajiban warga negara.
3. Profil Pelajar Pancasila : Bernalar kritis dan berkebinekaan global
4. Sarana dan Prasarana : Laptop dan proyektor/LCD.
5. Target Peserta Didik :
6. Model Pembelajaran : Pembelajaran ini menggunakan *Project Basic Learning* (PBL), yaitu menggunakan proyek agar peserta yang Digunakan didik mampu bekerja secara nyata, seolah-olah berada di dunia kerja yang dapat menghasilkan produk secara realistis.

B. Komponen Inti

1. Tujuan Pembelajaran : Peserta didik mampu mengapresiasi karya seni rupa.
2. Asesmen :
 - a. Diagnostik Kognitif:

Dilakukan sebelum membahas materi pelajaran untuk mengetahui kompetensi awal peserta didik menggunakan pertanyaan singkat.
 - b. Formatif:

Dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui sikap dan karakter profil pelajar Pancasila, serta menunjukkan kompetensi keterampilan/performa dalam proses pembelajaran.
 - c. Sumatif:

Dilakukan untuk mengetahui kompetensi peserta didik setelah mempelajari materi pelajaran pada satu konten. Contoh instrumen:

 1. Kata apresiasi berasal dari bahasa Inggris *to appreciate* yang berarti
 - a. membuat
 - b. menyalahkan
 - c. menghargai
 - d. menetapkan
 - e. memperbaiki
 2. Apa tujuan pokok dari apresiasi seni?
3. Pemahaman Bermakna :
 - a. Apresiasi berasal dari bahasa Latin, yakni *appretiatius* yang artinya penilaian atau penghargaan. *Appreciate* dalam bahasa Inggris berarti menentukan nilai, melihat karya, menikmati lalu menyadari keindahan karya seni tersebut dan menghayati.
 - b. Jenis apresiasi ada tiga, yaitu apresiasi empatik, apresiasi estetis, dan apresiasi kritik.
 - c. Pendekatan apresiasi ada lima, yaitu pendekatan analitik, deskriptif, interpretatif, interdisiplin, dan penilaian.
 - d. Kegiatan apresiasi meliputi persepsi, pengetahuan, pengertian, analisis, penilaian, dan apresiasi.
4. Pertanyaan Pemantik : Pernahkah Anda secara mengapresiasi suatu karya seni? Mengapresiasi karya seni ialah menilai atau memberikan penghargaan terhadap karya seni tersebut.
5. Kegiatan Pembelajaran : **Pertemuan 10–12**
Pembuka: (15 menit)
 1. Guru memberi salam kepada siswa.
 2. Siswa diajak berdoa untuk mengawali pelajaran.
 3. Guru memberi pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.**Inti: (60 menit)**
 1. Menjelaskan tujuan penciptaan, alat dan bahan, serta proses pembuatan karyanya di depan kelas atau umum.
 2. Mampu mengevaluasi proses penciptaan yang dilaksanakan.
 3. Merefleksikan kembali pemahaman konsep dan hasil akhir karya.
 4. Mendapat inspirasi konsep, bentuk, cara pengolahan alat dan bahan dari karya teman-teman lain yang dipresentasikan.
 5. Membuat penilaian terhadap peserta didik.

Penutup: (15 menit)

1. Siswa diajak menyimpulkan hasil pembelajaran dengan bimbingan guru agar tidak terjadi kesalahan konsep.
 2. Siswa diberi tugas yang menunjang pemahaman terhadap materi pelajaran hari ini atau tugas untuk menyiapkan diri dengan materi pelajaran yang akan datang.
 3. Pelajaran diakhiri dengan doa dan salam.
6. Kriteria untuk Mengukur Ketercapaian Tujuan Pembelajaran :
- a. Kompetensi yang dinilai
 1. Kompetensi sikap:
Menunjukkan sikap bernalar kritis dan berkebinekaan global.
 2. Kompetensi pengetahuan:
Mengapresiasi karya seni rupa.
 3. Kompetensi keterampilan:
Kemampuan kerja dalam kelompok serta kemampuan menyampaikan gagasan dengan lugas dan percaya diri.
 - b. Bagaimana menilai ketercapaian tujuan pembelajaran:
 1. Penilaian sikap dilakukan dengan teknik observasi/mengamati sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
 2. Penilaian pengetahuan melalui produk tertulis.
 3. Penilaian keterampilan melalui kinerja di dalam kegiatan kelompok.
 Penilaian mencakup asesmen individu dan asesmen kelompok.
 - c. Jenis asesmen:
 1. Performa.
 2. Tertulis.
7. Refleksi Peserta Didik dan Pendidik : Refleksi dilaksanakan pada pertemuan terakhir setelah penilaian sumatif dengan model 4P sebagai berikut.
1. Peristiwa (*Facts*):
Peserta didik diminta membaca refleksi sebagaimana tertuang di buku peserta didik.
 2. Perasaan (*Feelings*):
Peserta didik diminta menuliskan perasaan yang muncul saat membaca refleksi tersebut.
 3. Pembelajaran (*Findings*):
Peserta didik diminta menuliskan apa saja yang didapatkan setelah membaca refleksi tersebut.
 4. Penerapan (*Future*):
Peserta didik diminta menuliskan apa saja yang perlu dipelajari lebih lanjut untuk melaksanakan pembelajaran yang didapat.

8. Daftar Pustaka :

- A.W, Sukimin. 2012. *Seni Budaya 3*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Dekranas. 2007. *Kriya Indonesian Craft*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Hindara, B. 2010. *Seni Rupa Terapan*. Pontianak: Wanda Putra Persada.
- Irawan, Bambang, dan Pricillia Tamara. 2013. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Griya Kreasi.
- Kamihadi, Sri Suratinah Hadiyati, Dewi Sri Handayani Nuswantari, dan Ries Muhammad Effendy. 2022. *Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemdikbudristek.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Seni Budaya SMA/MA/SMK/MAK Kelas XII Semester 1*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maharsi, Indria. (2011). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Sachari, Agus. Yan Yan Sunarya. 2000. *Pengantar Tinjauan Desain*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sulcan, Ali. 2011. *Proses Desain Kerajinan*. Jakarta: Aditya Media Publishing.
- Sunarya, Ketut. 2006. *Perkembangan Seni Kriya di Tengah Perubahan Masyarakat. Jurnal Imaji, Vol.4, No.2, Agustus 2006: 187–197*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Werdhaningsih, Hendriana, dkk. 2017. *Prakarya dan Kewirausahaan untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X Semester 1*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....
Guru Mata Pelajaran

NIP.

NIP.