

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
UNIT 6 MEREKAM PENGALAMAN, PROSES KREATIF, DAN REFERENSI
KARYANYA DALAM JURNAL VISUAL

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Seni Rupa**
Kelas / Fase /Semester : **X/ E / Ganjil**
Alokasi Waktu :
Tahun Pelajaran : **2024 / 2025**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik umumnya sudah memiliki pengalaman dasar dalam menggambar, menulis, dan membuat coretan-coretan pribadi (misalnya, di buku catatan, diari, atau *bullet journal*). Beberapa mungkin sudah familiar dengan konsep "sketsa" atau "doodle". Namun, konsep "jurnal visual" sebagai praktik artistik mungkin masih baru.
- **Minat:** Peserta didik memiliki minat yang beragam. Beberapa mungkin sangat tertarik pada seni visual, menggambar, atau menulis. Sebagian lain mungkin lebih menyukai ekspresi diri melalui media lain (musik, menulis cerita). Ada juga yang mungkin merasa "tidak bisa menggambar" atau kurang percaya diri dalam berekspresi visual. Pendekatan "Joyful Learning" dengan mendorong kebebasan berekspresi dan "Meaningful Learning" dengan mengaitkan jurnal visual pada pengalaman pribadi akan sangat penting.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari latar belakang yang beragam, yang mungkin memengaruhi pengalaman mereka dengan seni atau kebiasaan merekam pikiran. Beberapa mungkin terbiasa dengan penggunaan teknologi digital untuk ekspresi diri (misalnya, *blog* visual, media sosial), sementara yang lain lebih nyaman dengan media analog.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Membutuhkan contoh-contoh jurnal visual dari berbagai seniman, demonstrasi langsung teknik gambar dan kolase, atau video tutorial.
 - **Auditori:** Membutuhkan penjelasan konsep jurnal visual, diskusi tentang pengalaman merekam, atau sesi *sharing* karya.
 - Beberapa peserta didik mungkin memerlukan dukungan lebih dalam mengembangkan ide atau mengatasi rasa tidak percaya diri dalam menggambar, sementara yang lain membutuhkan tantangan untuk bereksperimen dengan teknik dan konsep yang lebih kompleks.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan:** Materi ini mencakup pengetahuan konseptual (konsep jurnal visual, tujuannya), pengetahuan prosedural (teknik dokumentasi visual dan tekstual, proses kreatif, penggunaan berbagai media), pengetahuan metakognitif (merefleksikan pengalaman pribadi, proses berpikir artistik), dan keterampilan afektif (ekspresi diri, kepekaan estetik, keberanian mencoba).
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata:** Sangat relevan. Jurnal visual adalah alat yang ampuh untuk merekam pengalaman, memproses emosi, mengembangkan ide, dan melatih observasi, baik untuk seniman profesional maupun individu dalam kehidupan sehari-hari. Ini dapat menjadi media pribadi untuk refleksi, *stress relief*, atau *problem-solving*.
- **Tingkat Kesulitan:** Moderat. Konsepnya relatif mudah dipahami, tetapi implementasinya membutuhkan keberanian untuk berekspresi dan eksplorasi pribadi. Tantangan utama mungkin terletak pada mengatasi rasa malu atau ketidakpercayaan diri dalam membuat "karya" yang "tidak sempurna" atau bersifat sangat personal.
- **Struktur Materi:** Materi akan fokus pada: (1) Pengertian dan tujuan jurnal visual, (2) Berbagai teknik dokumentasi dalam jurnal visual (gambar, tulisan, kolase, dsb.), (3) Merekam pengalaman sehari-hari, (4) Mendokumentasikan proses kreatif, (5) Mengumpulkan referensi dan ide dalam jurnal.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Mandiri:** Mendorong siswa untuk berinisiatif dalam merekam dan bereksplorasi secara pribadi.
 - **Kreativitas:** Membangkitkan imajinasi dan mendorong eksperimentasi dalam berekspresi visual.
 - **Penalaran Kritis:** Menganalisis pengalaman dan merefleksikannya dalam bentuk visual/tekstual.
 - **Berani Berekspresi:** Mendorong siswa untuk tidak takut menuangkan pikiran dan perasaan dalam bentuk visual.
 - **Jujur dan Autentik:** Mendorong ekspresi diri yang tulus dalam jurnal.
 - **Ketekunan:** Dalam mengembangkan kebiasaan merekam secara rutin.

D DIMENSI PROFIL LULUSAN

Dalam pembelajaran ini, dimensi Profil Pelajar Pancasila yang akan dicapai adalah:

1. **Kreativitas:** Peserta didik mampu menghasilkan gagasan-gagasan yang orisinal dan inovatif dalam merekam pengalaman serta mengolah referensi ke dalam jurnal visual. Mereka juga mampu mengeksplorasi berbagai pilihan dan kombinasi untuk menghasilkan karya seni rupa.
2. **Kemandirian:** Peserta didik memiliki inisiatif dan bertanggung jawab dalam mengelola proses belajar, mengumpulkan informasi, dan merekam pengalaman pribadi mereka dalam jurnal visual.
3. **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis pengalaman yang direkam, merumuskan pertanyaan, dan mengevaluasi proses kreatif mereka sendiri dalam jurnal visual.

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

- **Bahasa Indonesia:** Menulis esai singkat, narasi deskriptif, puisi, refleksi dalam

jurnal.

- **Sejarah:** Merekam peristiwa penting, observasi terhadap artefak budaya.
- **Sosiologi/Antropologi:** Mengamati perilaku sosial, fenomena budaya di sekitar.
- **Psikologi:** Jurnal visual sebagai alat refleksi diri, pemrosesan emosi, *mindfulness*.
- **Desain Grafis/Komunikasi Visual:** Komposisi visual, tipografi, ilustrasi.
- **Fotografi:** Mengumpulkan referensi visual melalui foto, teknik *visual storytelling*.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Pengantar Jurnal Visual dan Merekam Pengalaman (2 JP)

- Peserta didik **dapat menjelaskan** konsep dan tujuan jurnal visual **dengan tepat** setelah sesi pemaparan dan diskusi.
- Peserta didik **dapat mengidentifikasi** berbagai jenis pengalaman pribadi yang dapat direkam dalam jurnal visual **secara reflektif** setelah melakukan curah pendapat.
- Peserta didik **dapat mulai merekam** satu pengalaman sehari-hari (misalnya, perjalanan ke sekolah, suasana kantin) ke dalam jurnal visual mereka menggunakan kombinasi teks dan sketsa sederhana **secara mindful dan autentik**.

Pertemuan 2: Teknik Dokumentasi dan Proses Kreatif (2 JP)

- Peserta didik **dapat memilih** setidaknya tiga teknik dokumentasi (misalnya, sketsa cepat, *doodling*, kolase, tulisan tangan, *mind map*) yang relevan untuk merekam pengalamannya **dengan tepat** setelah eksplorasi contoh.
- Peserta didik **dapat mendokumentasikan** proses kreatif dari sebuah ide sederhana (misalnya, ide membuat benda, ide cerita pendek) ke dalam jurnal visual mereka **secara sistematis** menggunakan kombinasi teknik yang dipilih.
- Peserta didik **dapat menunjukkan sikap** eksperimentatif dan berani mencoba berbagai media dalam jurnal visual mereka.

Pertemuan 3: Referensi Visual dan Analisis Karya (2 JP)

- Peserta didik **dapat mengidentifikasi** berbagai sumber referensi visual (misalnya, foto, gambar majalah, internet, observasi langsung) yang dapat mendukung pengembangan ide dalam jurnal visual **dengan cermat**.
- Peserta didik **dapat mengumpulkan** dan menempelkan/menggambar setidaknya lima referensi visual yang menginspirasi mereka ke dalam jurnal visual, disertai dengan catatan/analisis singkat tentang mengapa referensi tersebut menarik **secara kritis**.
- Peserta didik **dapat mempresentasikan** bagian jurnal visual mereka yang berisi referensi dan analisisnya **dengan percaya diri**.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- **Jurnal Perjalanan (Travel Journal):** Merekam pengalaman saat perjalanan, observasi budaya, arsitektur, atau alam.
- **Jurnal Impian (Dream Journal):** Mencatat dan memvisualisasikan mimpi sebagai sumber inspirasi.
- **Jurnal Observasi Lingkungan:** Mengamati detail di sekitar sekolah, rumah, atau tempat umum (pepohonan, pola trotoar, ekspresi wajah orang).
- **Jurnal Perasaan/Emosi:** Mengekspresikan dan memproses emosi melalui gambar dan tulisan.

- **Jurnal Ide/Inovasi:** Mengumpulkan ide-ide untuk proyek, hobi, atau bahkan solusi masalah sehari-hari.
- **Jurnal Inspirasi dari Film/Buku/Musik:** Merekam kutipan, adegan, atau lirik yang menginspirasi dalam bentuk visual.
- **Jurnal Pertumbuhan Tanaman/Hewan Peliharaan:** Merekam perubahan dan detail kecil dari kehidupan makhluk hidup.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

1. Praktik Pedagogik (Model, Strategi, Metode)

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning (PjBL)*, di mana proyek utamanya adalah pembuatan jurnal visual secara berkelanjutan. *Discovery Learning* saat eksplorasi teknik dan materi.
- **Strategi Pembelajaran:**
 - **Mindful Learning:** Melakukan "silent observation" atau "sensory walk" di lingkungan sekitar (kelas/sekolah) untuk melatih kepekaan panca indra dalam merekam detail. Latihan pernapasan singkat sebelum memulai sesi menggambar/menulis untuk fokus. Menggunakan *mind mapping* atau *brain dumping* untuk mengeluarkan ide tanpa penilaian.
 - **Meaningful Learning:** Mengaitkan jurnal visual dengan pengalaman pribadi siswa, tantangan yang mereka hadapi, atau minat khusus mereka. Menampilkan contoh jurnal visual dari tokoh inspiratif (seniman, ilmuwan, penulis) yang menggunakan jurnal untuk penemuan atau refleksi. Mendorong siswa untuk menemukan "suara" dan gaya pribadi mereka.
 - **Joyful Learning:** Eksplorasi bebas dengan berbagai alat dan bahan (spidol warna-warni, cat air, kolase dari majalah). Musik yang menenangkan saat sesi berkarya. Sesi *sharing* santai "ini yang saya temukan hari ini" tanpa tekanan penilaian. Permainan "Sketsa Cepat" atau "Gambar Tanpa Berhenti" untuk melatih keberanian.
- **Metode Pembelajaran:** Demonstrasi teknik, lokakarya (workshop) praktikum, diskusi kelompok, presentasi karya, curah pendapat (brainstorming), observasi langsung, *guided imagery*, jurnal refleksi, pameran mini (gallery walk).

2. Kemitraan Pembelajaran

- **Lingkungan Sekolah:** Guru mata pelajaran lain (Bahasa Indonesia, Sejarah, Penjasorkes untuk observasi aktivitas fisik, Bimbingan Konseling untuk refleksi diri), pustakawan (untuk mencari referensi visual), klub seni sekolah.
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Seniman lokal yang menggunakan jurnal visual dalam praktik mereka (mengundang sebagai narasumber), perpustakaan umum (untuk referensi buku seni), toko seni/kerajinan (untuk mengenal bahan), komunitas *urban sketchers* atau *bullet journalers*.
- **Masyarakat:** Mengajak orang tua yang memiliki hobi seni atau menulis untuk berbagi tips, mengadakan pameran mini jurnal visual siswa di area umum sekolah untuk menginspirasi komunitas.

3. Lingkungan Belajar

- **Ruang Fisik:** Kelas yang fleksibel dengan meja yang dapat diatur untuk kerja individu atau kelompok, area yang cukup untuk lantai atau dinding untuk menempelkan ide atau *mind map*. Sudut tenang untuk observasi atau refleksi. Area

terbuka di sekolah (taman, koridor, kantin) sebagai objek observasi.

- **Ruang Virtual:** Platform Google Classroom untuk berbagi instruksi proyek, contoh jurnal visual digital, sumber referensi (video tutorial, artikel blog seniman). Forum diskusi daring untuk berbagi kemajuan jurnal, tantangan, dan memberikan umpan balik. Papan kolaborasi digital (Jamboard, Miro) untuk *brainstorming* ide bersama.
- **Budaya Belajar:**
 - **Eksploratif dan Eksperimentatif:** Mendorong siswa untuk berani mencoba berbagai teknik dan media tanpa takut salah.
 - **Reflektif dan Introspektif:** Memberi ruang bagi siswa untuk merenung dan memproses pengalaman pribadi mereka.
 - **Terbuka dan Respektif:** Menciptakan lingkungan yang aman bagi siswa untuk berbagi karya personal dan memberikan umpan balik yang membangun.
 - **Otonom dan Bertanggung Jawab:** Mendorong kemandirian siswa dalam mengelola jurnal visual mereka.
 - **Menghargai Proses:** Menekankan bahwa proses perekaman dan eksplorasi sama pentingnya dengan hasil akhir.

4. Pemanfaatan Digital

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mengarahkan siswa ke situs web seniman jurnal visual (misalnya, Lynda Barry, Austin Kleon), blog *bullet journal*, *Pinterest* untuk inspirasi, YouTube untuk tutorial teknik menggambar/kolase.
- **Forum Diskusi Daring:** Menggunakan fitur forum di Google Classroom atau platform lain untuk berbagi foto halaman jurnal mereka (dengan izin), membahas tantangan dalam merekam pengalaman, atau saling memberikan ide referensi.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms untuk kuesioner refleksi awal atau akhir, atau fitur tugas di Google Classroom untuk mengumpulkan *scan* atau foto halaman jurnal visual mereka secara berkala.
- **Kahoot!/Mentimeter:** Untuk kuis cepat tentang "apa itu jurnal visual?" atau polling "teknik apa yang paling kamu suka gunakan?".
- **Google Classroom:** Sebagai pusat manajemen pembelajaran, untuk berbagi instruksi, pengumuman, pengumpulan tugas, dan umpan balik personal.
- **Aplikasi Desain Grafis/Foto (Canva, PicsArt):** Bagi siswa yang memilih membuat jurnal visual digital, atau untuk mengedit foto referensi.
- **Aplikasi Peta Konsep Online (MindMeister, XMind):** Untuk memvisualisasikan ide-ide atau struktur proses kreatif.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1: PENGANTAR JURNAL VISUAL DAN MEREKAM PENGALAMAN

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning):** Guru memulai dengan aktivitas "Silent Observation". Minta siswa untuk duduk tenang selama 2-3 menit, mengamati satu objek di kelas atau pemandangan di luar jendela dengan penuh perhatian. Minta mereka memperhatikan detail, warna, bentuk, tekstur, bahkan suara yang menyertainya. Setelah itu, minta mereka menuliskan 3-5 kata/frase yang muncul dari observasi tersebut.
- **Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning):** Guru menampilkan berbagai

contoh jurnal visual dari seniman atau individu (berupa foto halaman jurnal, baik analog maupun digital) yang merekam pengalaman, ide, atau emosi. Guru bertanya: "Apa yang kalian lihat? Bagaimana perasaan kalian melihat jurnal-jurnal ini? Apakah ini hanya 'gambar' atau ada cerita di baliknya?" Ajak siswa melihat bahwa jurnal visual adalah alat personal.

- **Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning):** Guru melakukan "Lightning Sketch" (sketsa kilat). Minta siswa menggambar apa saja yang mereka lihat dalam 30 detik tanpa ragu atau khawatir "bagus" atau "tidak". Tekankan: ini tentang merekam, bukan kesempurnaan. Atau putar musik instrumental yang menenangkan saat demonstrasi.

KEGIATAN INTI (70 MENIT)

- **Pembelajaran Memahami (Understanding):**
 - **Diferensiasi Konten:** Guru menjelaskan konsep jurnal visual (apa itu, mengapa penting, apa tujuannya).
 - **Visual:** Menggunakan presentasi dengan contoh-contoh jurnal visual dari berbagai gaya (ilustratif, abstrak, berbasis tulisan).
 - **Auditori:** Penjelasan interaktif, menanyakan siswa "Menurutmu, apa manfaat membuat jurnal visual?".
 - **Tekstual:** Menyediakan ringkasan pengertian jurnal visual dan panduan awal.
 - Guru memandu diskusi tentang jenis-jenis pengalaman yang bisa direkam (misalnya, emosi, impian, observasi harian, refleksi buku/film).
- **Pembelajaran Mengaplikasi (Applying):**
 - **Diferensiasi Proses:** Siswa mulai membuat halaman pertama jurnal visual mereka.
 - **Aktivitas Berdiferensiasi (berdasarkan preferensi media/gaya):**
 - **Siswa yang suka menggambar/visual:** Diminta fokus pada sketsa atau *doodling* untuk merekam "perasaan hari ini" atau "perjalanan pulang kemarin".
 - **Siswa yang suka menulis/tekstual:** Diminta fokus pada menuliskan deskripsi pengalaman, puisi pendek, atau kutipan yang relevan dengan sketsa sederhana.
 - **Siswa yang suka kolase/eksplorasi:** Disediakan potongan majalah/koran bekas, mereka diminta merekam pengalaman dengan kolase.
 - Guru memberikan stimulus: "Rekam satu hal yang kamu alami hari ini. Bisa suasana pagi, bau kopi, percakapan dengan teman, atau perasaan tertentu. Tuangkan dalam bentuk sketsa dan beberapa kata."
 - Guru berkeliling, memberikan bimbingan individual, dan memfasilitasi eksplorasi bahan (misalnya, pensil warna, spidol, pulpen biasa).
- **Pembelajaran Merefleksi (Reflecting):**
 - "Share-Out": Minta beberapa siswa secara sukarela menunjukkan halaman jurnal awal mereka (jika bersedia) dan menceritakan singkat apa yang mereka rekam dan mengapa. Tekankan bahwa ini bukan penilaian kualitas gambar, melainkan keberanian dan proses refleksi.

- Guru memandu refleksi: "Apa yang kamu rasakan saat merekam pengalaman ini? Apakah ada hal baru yang kamu sadari setelah menuliskannya/menggambarkannya?"

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik umum, memuji upaya siswa dalam memulai jurnal visual mereka. Tekankan pentingnya merekam proses dan bukan hanya hasil akhir.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru bersama siswa menyimpulkan bahwa jurnal visual adalah alat pribadi untuk merekam dan memproses pengalaman, yang bisa dimulai dari hal-hal sederhana.
- **Melibatkan Siswa dalam Perencanaan Selanjutnya:** Guru meminta siswa untuk terus merekam pengalaman mereka di rumah atau sekolah, dan menyampaikan bahwa di pertemuan berikutnya mereka akan bereksperimen dengan teknik-teknik yang lebih beragam.

PERTEMUAN 2: TEKNIK DOKUMENTASI DAN PROSES KREATIF

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning):** Guru meminta siswa melihat kembali halaman jurnal mereka dari pertemuan sebelumnya. "Apa yang bisa kalian tambahkan ke halaman ini? Bagaimana cara membuatnya lebih 'kaya' secara visual dan naratif?" Memicu ide eksplorasi teknik.
- **Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning):** Guru menampilkan video singkat tentang berbagai teknik *visual journaling* (misalnya, *mixed media*, *found objects*, *calligraphy*). Guru bertanya: "Teknik mana yang paling menarik perhatianmu? Bagaimana teknik ini bisa membantu merekam idemu?"
- **Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning):** Guru menyediakan meja dengan berbagai alat dan bahan *art supplies* yang tidak biasa (misalnya, benang, kain perca, kertas bekas, stiker, tinta warna). Minta siswa untuk "bermain" sebentar dengan bahan-bahan tersebut dan melihat apa yang bisa mereka ciptakan.

KEGIATAN INTI (70 MENIT)

- **Pembelajaran Memahami (Understanding):**
 - **Diferensiasi Konten:** Guru menjelaskan berbagai teknik dokumentasi dalam jurnal visual: sketsa cepat, *doodling*, tulisan tangan variatif, kolase, *mind mapping*, menulis daftar, dll.
 - **Visual:** Demonstrasi langsung oleh guru, video tutorial pendek.
 - **Auditori:** Penjelasan tentang fleksibilitas penggunaan teknik, mendengarkan seniman berbicara tentang proses kreatif mereka.
 - **Tekstual:** Lembar kerja yang berisi daftar teknik dan contohnya.
 - Guru membagikan *handout* berisi "prompts" (pemicu ide) untuk merekam proses kreatif (misalnya, "Ide untuk desain T-shirt", "Bagaimana saya akan membuat video ini?", "Rencana untuk proyek seni berikutnya").
- **Pembelajaran Mengaplikasi (Applying):**
 - **Diferensiasi Proses:** Siswa mendokumentasikan proses kreatif dari sebuah ide di jurnal visual mereka.

- **Aktivitas Berdiferensiasi:**
 - **Siswa yang suka visual/ekspresif:** Ditugaskan untuk membuat *mind map* visual tentang ide, diikuti dengan sketsa-sketsa awal, lalu transisi ke bentuk lain (misalnya, kolase dari potongan gambar yang relevan dengan ide).
 - **Siswa yang suka analitis/terstruktur:** Ditugaskan untuk menuliskan langkah-langkah proses kreatif mereka dalam daftar atau diagram alir, disertai ilustrasi sederhana.
 - **Siswa yang suka media campur:** Didorong untuk menggabungkan tulisan, gambar, dan kolase (misalnya, menggunakan foto ide, lalu membuat sketsa dan tulisan di atasnya).
- Guru berkeliling, memberikan tantangan: "Bagaimana jika kamu mencoba merekam idemu ini dengan warna? Atau dengan hanya menggunakan garis?"
- **Pembelajaran Merefleksi (Reflecting):**
 - "Pameran Galeri Mini": Siswa menata halaman jurnal proses kreatif mereka di meja masing-masing. Siswa lain berkeliling (Gallery Walk) dan memberikan *feedback* positif atau pertanyaan pada *post-it notes* kecil.
 - Guru memandu refleksi: "Apa tantangan saat mencoba mendokumentasikan proses berpikir? Mengapa penting untuk merekam proses ini?"

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik tentang keberanian siswa dalam bereksperimen dengan berbagai teknik dan menunjukkan kemajuan dalam merekam proses kreatif mereka.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru bersama siswa menyimpulkan bahwa ada banyak teknik untuk mendokumentasikan proses kreatif, dan setiap proses itu unik dan berharga.
- **Melibatkan Siswa dalam Perencanaan Selanjutnya:** Guru menyampaikan bahwa pertemuan berikutnya akan fokus pada pengumpulan referensi visual. Guru menugaskan siswa untuk mulai mencari gambar, foto, atau objek yang mereka anggap menarik atau menginspirasi dari berbagai sumber.

PERTEMUAN 3: REFERENSI VISUAL DAN ANALISIS KARYA

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning):** Guru meminta siswa untuk melihat sekeliling mereka dan mencari "inspirasi" yang mungkin terlewat (misalnya, pola pada baju teman, bentuk awan, cahaya yang jatuh di dinding). "Apa yang membuat matamu tertarik pada objek itu? Apa yang bisa kamu pelajari darinya?"
- **Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning):** Guru menampilkan berbagai contoh "mood board" atau "inspiration board" dari desainer atau seniman. "Mengapa mereka mengumpulkan banyak gambar ini? Apa manfaatnya bagi proses kreatif mereka?" Menghubungkan koleksi referensi dengan pengembangan ide.
- **Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning):** Guru mengadakan permainan "Berburu Referensi" (jika memungkinkan di area sekolah) di mana siswa ditugaskan mencari dan memotret 3 objek dengan tekstur menarik, 3 kombinasi warna yang

unik, dan 3 bentuk geometris.

KEGIATAN INTI (70 MENIT)

- **Pembelajaran Memahami (Understanding):**
 - **Diferensiasi Konten:** Guru menjelaskan pentingnya referensi visual dan bagaimana cara mengumpulkannya (observasi langsung, foto, internet, majalah, buku). Guru juga menjelaskan cara menganalisis referensi (misalnya, komposisi, warna, bentuk, makna).
 - **Visual:** Menampilkan contoh-contoh koleksi referensi dari seniman.
 - **Auditori:** Diskusi tentang bagaimana referensi dapat "memperkaya" ide.
 - **Tekstual:** Lembar panduan untuk mencari dan menganalisis referensi.
 - Siswa diminta mengeluarkan referensi yang sudah mereka siapkan atau melakukan pencarian cepat di internet/buku.
- **Pembelajaran Mengaplikasi (Applying):**
 - **Diferensiasi Proses:** Siswa mengumpulkan dan menempelkan/menggambar referensi di jurnal visual mereka, disertai analisis.
 - **Aktivitas Berdiferensiasi:**
 - **Siswa yang suka detail/analitis:** Ditugaskan untuk memilih 3-5 referensi dan menuliskan analisis yang lebih mendalam (misalnya, elemen desain apa yang menarik, mengapa ini relevan dengan ide mereka, bagaimana bisa diadaptasi).
 - **Siswa yang suka visual/ekspresif:** Ditugaskan untuk membuat kolase referensi dengan komposisi yang menarik, disertai anotasi singkat tentang "kata kunci" atau "perasaan" yang timbul dari referensi tersebut.
 - **Siswa yang suka digital:** Dapat membuat "mood board" digital atau folder inspirasi di *Pinterest* atau *Google Keep*, lalu membuat halaman ringkasan di jurnal fisik mereka.
 - Guru berkeliling, memberikan pertanyaan pancingan: "Bagaimana referensi ini bisa kamu kembangkan menjadi karya baru? Apakah ada tema tertentu yang muncul dari koleksi referensimu?"
- **Pembelajaran Merefleksi (Reflecting):**
 - Setiap siswa mempresentasikan halaman jurnal mereka yang berisi referensi dan analisisnya. Minta mereka menjelaskan mengapa referensi tersebut menarik bagi mereka dan bagaimana itu bisa menginspirasi karya.
 - Guru memandu refleksi: "Bagaimana mengumpulkan referensi membantu mengembangkan ide kreatifmu? Apakah ada tantangan dalam menemukan referensi yang 'tepat'?"

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik tentang kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, mengumpulkan, dan menganalisis referensi visual, menyoroti koneksi yang mereka buat.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru bersama siswa menyimpulkan bahwa referensi visual adalah sumber penting untuk memperkaya ide dan proses kreatif.
- **Melibatkan Siswa dalam Perencanaan Selanjutnya:** Guru memberikan penguatan

bahwa jurnal visual adalah proses berkelanjutan. Guru mengingatkan siswa untuk terus mengembangkan jurnal visual mereka sebagai portofolio pribadi.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

a. Asesmen Awal Pembelajaran (Diagnostik)

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal, minat, dan gaya belajar peserta didik terkait ekspresi visual dan kebiasaan merekam.
- **Format:**
 - **Kuesioner Singkat (Google Forms/Lisan):**
 - "Apa yang kamu lakukan ketika punya ide atau melihat hal menarik?" (menulis, menggambar, memotret, melupakan)
 - "Apakah kamu suka menggambar atau menulis? Seberapa sering?"
 - "Pernahkah kamu punya diari atau buku catatan yang kamu coret-coret?"
 - "Media apa yang paling nyaman kamu gunakan untuk berekspresi (gambar, tulisan, digital)?"
 - **"Draw What You Feel" (Gambar Apa yang Kamu Rasakan):** Memberikan waktu 2-3 menit kepada siswa untuk menggambar secara bebas apa pun yang mereka rasakan saat itu tanpa instruksi lebih lanjut. Ini untuk melihat keberanian dan gaya ekspresi awal.
 - **Diskusi Awal:** Guru meminta siswa untuk menyebutkan hal-hal yang mereka rasa "penting" untuk diingat atau direkam dalam hidup mereka.

b. Asesmen Proses Pembelajaran (Formatif)

- **Tujuan:** Memantau kemajuan belajar siswa dalam merekam pengalaman, proses kreatif, dan referensi, serta memberikan umpan balik berkelanjutan.
- **Format:**
 - **Observasi Guru (Lembar Observasi):** Mengamati partisipasi siswa dalam setiap sesi praktik (misalnya, saat *silent observation*, saat eksplorasi teknik). Fokus pada:
 - Ketekunan dalam merekam.
 - Eksplorasi teknik dan media yang berbeda.
 - Kemampuan merefleksikan pengalaman.
 - Kerja sama (jika ada aktivitas kelompok).
 - **Jurnal Refleksi Periodik (Tulis/Audio/Video Singkat):** Siswa diminta merefleksikan proses pembuatan jurnal mereka:
 - "Apa tantangan terbesar saat merekam pengalaman?"
 - "Teknik apa yang paling kamu sukai dan mengapa?"
 - "Apa yang kamu pelajari tentang dirimu sendiri melalui jurnal ini?"
 - "Bagaimana jurnal visual membantumu memahami proses kreatif?"
 - **Umpan Balik Sejawat (Peer Feedback pada "Gallery Walk"):** Siswa saling memberikan komentar positif dan pertanyaan konstruktif pada halaman jurnal teman mereka (menggunakan *post-it notes* atau fitur komentar di platform digital).
 - **Ceklist Progres Jurnal:** Guru membuat ceklist sederhana untuk setiap siswa yang berisi poin-poin progres (misalnya, "Halaman pengalaman harian sudah

ada?", "Ada setidaknya 3 teknik yang dieksplorasi?", "Referensi visual sudah dikumpulkan?").

c. Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif)

- **Tujuan:** Mengukur pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan, yaitu kemampuan siswa merekam pengalaman, proses kreatif, dan referensi dalam jurnal visual secara komprehensif.
- **Format:**
 - **Proyek Akhir: Jurnal Visual Lengkap (Produk dan Presentasi)**
 - **Tugas:** Peserta didik membuat/melanjutkan jurnal visual mereka selama durasi unit pembelajaran (misalnya, 3-4 minggu). Jurnal harus mencakup:
 - Minimal 5 halaman yang merekam pengalaman pribadi/observasi (*Mindful Learning*).
 - Minimal 3 halaman yang mendokumentasikan proses kreatif dari satu ide tertentu (dari ide awal hingga pengembangan, bisa berupa sketsa, *mind map*, catatan).
 - Minimal 2 halaman yang berisi koleksi referensi visual (gambar, foto, kolase) yang dianalisis secara singkat relevansinya dengan ide atau minat pribadi siswa.
 - Integrasi minimal 3-5 teknik dokumentasi yang berbeda (sketsa, tulisan tangan, kolase, *doodling*, pewarnaan).
 - **Presentasi (Lisan):** Setiap siswa mempresentasikan jurnal visual mereka kepada kelas (atau kelompok kecil). Mereka menjelaskan tema umum (jika ada), menceritakan beberapa halaman favorit, dan merefleksikan apa yang mereka pelajari dari proses pembuatan jurnal.
 - **Indikator Penilaian (Rubrik):**
 - **Kelengkapan dan Keteraturan Jurnal (20%):** Memenuhi persyaratan jumlah halaman, variasi isi, dan struktur yang rapi (sesuai gayanya).
 - **Kedalaman Rekaman Pengalaman (25%):** Kemampuan siswa merekam pengalaman secara mindful dan autentik, disertai refleksi pribadi yang mendalam (terlihat dari visual dan teks).
 - **Proses Kreatif dan Eksplorasi Teknik (25%):** Bukti dokumentasi proses kreatif (dari ide hingga pengembangan), serta eksplorasi beragam teknik visual yang efektif.
 - **Analisis Referensi (15%):** Kemampuan mengumpulkan dan menganalisis referensi visual secara kritis, serta menunjukkan relevansinya dengan ide.
 - **Kemampuan Komunikasi/Presentasi (15%):** Kejelasan dalam menjelaskan isi jurnal, refleksi yang mendalam, dan keberanian dalam berbagi karya personal.