RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM

SENI BUDAYA – MENGGAMBAR (PENGERTIAN MENGGAMBAR DAN UNSUR-UNSUR SENI RUPA)

Discovery Learning • Pembelajaran Mendalam berbasis Literasi dan Numerasi • Papan Interaktif Digital (PID)

A. IDENTITAS

Nama	: Gilang Adha Niswatusyakinah, S.Pd
Nama Sekolah	: SMP Negeri 3 Cikembar
Kelas	: VII (Tujuh)
Fase	: D/SMP
Semester	: Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2026 - 2027
Mata Pelajaran	: Seni Budaya – Seni Rupa
Materi Pokok	: Menggambar (Pengertian Menggambar dan Unsur-unsur Seni Rupa)
Alokasi Waktu	: 2JP (2 x 40 Menit)

B. IDENTIFIKASI

B.1 Kesiapan Murid

Aspek	Gambaran	Implikasi Pada Pembelajaran
Pengetahuan Awal	Sedari SD murid telah mengenal garis, bentuk, dan wana, tetapi istilah unsur-unsur seni rupa belum tersusun sistematis. Hanya sering menganggap "gambar bagus" berarti "mirip aslinya".	Asesmen diagnostik secara lisan untuk memetakan kebutuhan kelompok dibentuk secara heterogen berdasarkan hasilnya.
Minat	Menyukai gambar, komik/kartun, permainan, dan aktivitas visual yang kompetitif ringan.	Permainan tebak unsur, tantangan "detektif gambar", gambar dekat dengan kehidupan.
Cara Belajar	● Visual (melihat gambar)\ ● Auditori (berdiskusi) ● Kinestetik (menandai PID, bergerak mengamati)	Kegiatan Multimodal : PID, bacaan, diskusi, menandai/menghitung langsung
Latar Belakang dan Lingkungan Tempat Tinggal	● Latar Belakang – Akses internet yang tidak merata; ● Lingkungan Tempat Tinggal – Lingkungan rumah dan sekolah kaya akan objek yang dapat diamati (daun, bunga, buah, bangunan, jalan, halaman, dll).	● Memakai objek sekitar sebagai contoh ● Seluruh kegiatan tidak bergantung pada internet
Kebutuhan Belajar	Kemampuan membaca dan berhitung beragam (sebagian kurang percaya diri dalam berbicara, komunikasi, ataupun berdiskusi).	● Pembagian peran kelompok; ● Tanya jawab

B.2 Materi Pelajaran

MENGGAMBAR

- **Pengertian Menggambar** : Kegiatan mengungkapkan ide, perasaan, atau hasil pengamatan menjadi gambar melalui garis, bidang, dan warna. Berbeda dari mencoret tanpa tujuan dan menyalin gambar, berfungsi sebagai ekspresi, komunikasi visual, pengamatan, dan representasi objek.

- **Unsur-unsur Seni Rupa** : Titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gelap terang (pengertian dan contoh).

B.3 Dimensi Profil Lulusan

Dimensi	Perilaku yang diharapkan	Bukti aktivitas	Hasil belajar
Penalaran Kritis	Menduga, mengumpulkan bukti, lalu menyimpulkan berdasarkan data.	Dugaan awal : menguji dugaan dengan data hitung. (pengumpulan – pengolahan – pembuktian).	Kesimpulan yang memuat bukti angka dan letak unsur pada gambar.
Kreativitas	Mencari cara manandai atau mengelompokkan unsur dan menemukan contoh baru dari lingkungan.	Anotasi gambar di PID : mencari contoh unsur-unsur seni rupa dari benda sekitar, tantangan pengamatan.	Anotasi gambar dan contoh unsur-unsur seni rupa secara orisinal.
Komunikasi	Menyampaikan temuan dengan runtut, santun, dan menanggapi teman.	Presentasi singkat kelompok, kolom tanggapan, penjelasan lisan.	Presentasi kelompok dan tanggapan tertulis.

C. DESAIN PEMBELAJARAN

C.1 Capaian Pembelajaran

- **Mengalami** : Murid mengamati, mengidentifikasi, dan mendefinisikan pengertian menggambar dan unsur-unsur seni rupa serta menuangkan pengamatannya
- **Merefleksikan** : Murid menceritakan, mendiskusikan, dan menanggapi hasil pengamatan serta proses belajarnya.
- **Berpikir dan Bekerja Artistik** : Murid menggunakan pengetahuan pengertian menggambar dan unsur-unsur seni rupa untuk memahami dan merancang gambar.

C.2 Lintas Disiplin Ilmu

- **Bahasa Indonesia** : Membaca teks informatif pendek, menemukan kata kunci dan definisi, menulis kesimpulan, berpresentasi lisan.
- **Matematika** : Mengenali bangun datar seperti persegi panjang, segitiga, lingkaran, dan lainnya.
- **IPAS** : Mengamati benda-benda di sekitar lingkungan rumah dan sekolah (dedaunan, buah-buahan, bebatuan), cahaya, dan bayangan sebagai dasar dari unsur gelap terang

C.3 Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Indikator Ketercapaian
TP1. Menjelaskan dan mengidentifikasi pengertian menggambar, fungsi menggambar, serta ciri unsur-unsur seni rupa pada gambar.	● Menulis definisi dengan kalimat sendiri; ● Menyebut minimal 2 fungsi menggambar; ● Menyebut minimal 1 perbedaan menggambar dengan mencoret/menyalin; ● Menandai minimal 5 dari unsur-unsur seni rupa beserta letaknya.
TP2. Mengumpulkan informasi dan mengolah data sederhana tentang jumlah, jenis, dan penggunaan unsur seni rupa dari bacaan maupun pengamatan visual.	● Menemukan minimal 3 kata kunci dan definisi dari bacaan maupun pengamatan visual; ● Mencatat hasil pengamatan pada tabel dengan benar;

	● Menghitung jumlah unsur-unsur seni rupa seperti titik, garis, dan bidang dengan benar.
TP3. Mengomunikasikan hasil pengamatan dan kesimpulan berbasis bukti secara individu dan kelompok.	● Menulis kesimpulan yang memuat bukti; ● Mempresentasikan temuan secara runtut; ● Menanggapi kelompok lain dengan santun.

C.4 Topik Pembelajaran

"Mengenal Menggambar dan Unsur-Unsur Seni Rupa Sebagai Tahapan Dasar Pembentuk Gambar".

C.5 Praktik Pedagogis

Praktik Pedagogis	Bentuk Pelaksanaan
Discovery Learning	Murid menemukan konsep unsur-unsur seni rupa melalui 6 sintaks, guru memfasilitasi dengan pertanyaan penuntun.
Pembelajaran berbasis inkuiri literasi-numerasi	Membaca, mengamati, menghitung, dan mengukur untuk menguji dugaan.
Pembelajaran kolaboratif	Pembentukan kelompok dengan peran yang jelas (ketua, pembaca, penghitung, pencatat, dan penyaji).
Pembelajaran kontekstual	Objek yang tersebar di lingkungan rumah dan sekolah (dedaunan, buah-buahan, bangunan, dll).
Diferensiasi dan umpan balik	Kelompok heterogen, umpan balik "dua bintang satu harapan".

C.6 Kemitraan Pembelajaran

- **Antarmurid (kelompok dan teman sebaya)** : berbagi peran, saling menanggapi, penilaian teman sebaya.
- **Orangtua/keluarga** : menemani tantangan pengamatan di rumah dan memberi tanggapan singkat.
- **Guru mata pelajaran lain** : konsultasi istilah bangun datar, presentase, dan teks informatif.
- **Teman sejawat/Kepala sekolah** : sebagai observer pelaksanaan pembelajaran dan pengguna Papan Interaktif Digital (PID).

C.7 Lingkungan Pembelajaran

Kelas dikelompokkan menjadi 5 kelompok dan tata letak kursi menghadap PID, guru dan murid membuat kesepakatan kelas untuk saling memuliakan (mendengarkan, bertanya dengan santun, menghargai karya dan jawaban teman), dan menjadikan PID sebagai pusat tayangan dan sumber media pembelajaran.

C.8 Pemanfaatan Digital

Papan Informasi Digital (PID) berfungsi sebagai penayangan gambar/karya, pertanyaan pemantik, materi, serta game interaktif.

D. PENGALAMAN BELAJAR

Kegiatan Awal (10 Menit)	● Guru memberi salam, menanyakan kabar murid, memeriksa kesiapan kelas dan Papan Interaktif Digital (PID), serta mengecek kebersihan kelas. (4C – *Communication*) ● Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa dilanjutkan dengan kegiatan mengecek kehadiran murid melalui presentasi. (PSE – Kesadaran Diri) (PPM – Berkesadaran) ● Guru memberikan motivasi kepada murid dan membuat kesepakatan kelas saling menghargai dan memuliakan teman, mendengarkan teman yang sedang berbicara, serta diperbolehkan bertanya dengan santun. (PSE – Kesadaran Sosial) (PPM – Berkesadaran) ● Guru memberikan asesmen diagnostik awal dengan mengajukan 5 pertanyaan pemantik kepada beberapa murid secara acak untuk memetakan pemahaman intuitif tentang konsep menggambar dan unusr dasar seni rupa sebelum masuk ke

	materi.(4C – *Communication, Critical Thinking*) (DPL – Penalaran Kritis, Komunikasi) (PPM – Bermakna) 1. "*Sebelum Ibu mulai, Ibu ingin bertanya terlebih dahulu. Siapa di sini ketika SD atau di rumah suka mencorat-coret kertas atau membuat sketsa? Menurut kalian apa perbedaan menggambar dengan yang hanya sekadar menulis?*" 2. "*Lalu, jika kalian melihat sebuah gambar, hal paling mendasar apa yang membentuk gambar itu sendiri, apakah dari titik, garis, atau warna terlebih dahulu?*" 3. "*Apakah kalian pernah memegang buah jeruk dan buah mangga? Jika pernah buah mana yang kulitnya terasa halus dan buah mana yang terasa kasar? Adakah yang mengetahui jika kesan kasar/halus suatu permukaan benda dalam seni rupa disebut dengan?"* 4. "*Jika sebuah gambar memuat 3 persegi panjang dan 2 lingkaran. Berapa jumlah seluruh bidang pada gambar tersebut?"* 5. "*Seorang seniman menggambar sebuah apel merah, seniman tersebut membuat salah satu sisi apel tersebut menjadi tampak lebih gelap. Hal ini membuat apel terlihat?"* ● Guru memberikan apersepsi dengan menunjukkan benda sederhana atau gestur visual lalu menghubungkannya dengan respon murid pada asesmen diagnostik secara lisan tadi untuk membangun keterkaitan antara pengalaman visual murid di dunia nyata dengan konsep materi yang akan di pelajari. (4C – *Communication*) (DPL – Komunikasi) (PPM – Bermakna) (PSE – Keterampilan Berhubungan) ● Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, alur kegiatan, serta cara penilaian. (4C – *Communication, Relationship Skills*) (DPL – Komunikasi) ● Guru membentuk kelompok sebanyak 5 kelompok heterogen berdasarkan hasil sementara asesmen diagnostik. (4C – *Communication*) (DPL – Komunikasi)
Kegiatan Inti (52 Menit)	**1. Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)** ● Guru menayangkan gambar di PID, lalu meminta murid untuk mengamati kemudian membagikan bahan bacaan murid. (PPM – Menggembirakan) ● Guru meminta murid untuk membaca bagian 1 "Menggambar, lebih dari coretan. (PSE – Kesadaran Diri) (PPM – Berkesadaran) **2. Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)** ● Guru menayangkan pertanyaan pemantik di PID "Gambar ini tersusun dari apa saja? Apa yang paling banyak dipakai?" (PPM – Menggembirakan) .(4C – *Communication, Critical Thinking*) (DPL – Penalaran Kritis, Komunikasi) ● Guru memandu murid untuk merumuskan masalah "Unsur apa saja yang membentuk Gambar A dan berapa banyak jumlahnya?" .(4C – *Communication, Critical Thinking, Relationship Skills*) (DPL – Penalaran Kritis, Komunikasi) ● Guru meminta murid untuk menulis dugaan awal pada LKPD Bagian A .(4C – *Communication, Critical Thinking*) (DPL – Penalaran Kritis, Komunikasi, Kreativitas) **3. Pengumpulan Data (*Data Collection*)** ● Guru meminta murid untuk membaca bahan bacaan murid Bagian 2 "Delapan Unsur Pembentuk Gambar". (PSE – Kesadaran Diri) (4C – *Communication*) (DPL – Komunikasi) (PPM – Bermakna, Berkesadaran) ● Murid diarahkan untuk mengisi tabel unsur pada LKPD Bagian B-C. Murid diperbolehkan untuk maju untuk menadai dan menghitung unsur-unsur seni rupa pada PID. (PSE – Kesadaran Diri) (4C – *Communication, Collaboration*) (DPL – Komunikasi) (PPM – Bermakna, Menggembirakan) **4. Pengolahan Data (*Data Processing*)**

	● Guru memberikan arahan/petunjuk untuk mengolah data berupa jumlah total, persentase, dan pengukuran dengan skala kotak. (4C – *Communication*) ● Guru berkeliling untuk memantau pengisian LKPD serta mencatat perilaku DPL pada lembar observasi. (4C – *Communication*) **5. Pembuktian (*Verification*)** ● Guru mempersilakan 2 kelompok untuk mempresentasikan temuannya atas dugaan, data, dan bukti dengan menujukkan di PID. (4C – *Communication, Collaboration*) (DPL – Komunikasi) (PSE – Keterampilan Berhubungan) ● Guru meminta kelompok lain untuk menyimak, menanggapi, dan mengisi penilaian teman sebaya. (PSE – Manajemen Diri, Kesadaran Diri) (PPM – Berkesadaran) **6. Menarik Kesimpulan (*Generalization*)** ● Guru memandu setiap kelompok murid untuk menyimpulkan pengertian menggambar, 8 unsur seni rupa, serta hasil data temuan. (4C – *Communication, Collaboration*) (PPM – Bermakna) (DPL – Komunikasi) ● Guru menayangkan rangkuman di PID dan meminta murid untuk menulis kesimpulannya sendiri di LKPD. (4C – *Communication*)
Kegiatan Penutup (18 Menit)	● Guru menayangkan pertanyaan refleksi di PID dan membimbing murid untuk menulis refleksi pada sticky notes dan ditempel pada karton yang tertempel di papan tulis. (PPM – Bermakna, Berkesadaran) ● Murid diminta untuk mengerjakan tes tertulis sumatif berupa 5 soal Pilihan Ganda dan 2 Soal Uraian secara Individu/mandiri. Guru sambil mengawasi dan mempersilakan murid bertanya apabila ada instruksi yang tidak jelas atau ada yang kurang dipahami. (PPM – Bermakna, Berkesadaran) (PSE – Kesadaran Diri) ● Guru memberikan umpan balik serta apresiasi setinggi-tingginya untuk seluruh muridkarena sudah mengikuti pembelajaran dengan baik, efektif, dan kondusif. (4C – *Communication*) ● Guru menginformasikan materi pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. (4C – *Communication*) ● Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan salam. (4C – *Communication*) (PSE – Keterampilan Berhubungan)

E. ASESMEN PEMBELAJARAN

Jenis Asesmen	Waktu Kegiatan	Teknik dan Bentuk
Asesmen Awal (Diagnostik)	Kegiatan Awal	Tes lisan singkat
Asesmen Proses (Formatif)	Kegiatan Inti	● Observasi sikap (DPL) ● Pemeriksaan LKPD Individu dan LKPD Kelompok ● Pertanyaan lisan ● Umpan balik ● Penilaian diri ● Penilaian teman sebaya
Asesmen Akhir (Sumatif)	Kegiatan Penutup	Tes tertulis (5 soal pilihan ganda dan 2 soal uraian)

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Program	Sasaran	Kegiatan	Pelaksanaan dan Penilaian
Pengayaan	Murid dengan capaian tinggi (di atas KKTP)	● Membuat sketsa sederhana satu objek (daun/buah) dan menandai minimal 5 unsur. ● Menjadi tutor sebaya untuk kelompok remedial. ● Membaca pengantar tentang prinsip seni rupa dan menjelaskan satu prinsip dengan contoh.	Dikerjakan di luar jam atau pada pertemuan berikutnya dan diberi umpan balik.
Remedial	Murid dengan capaian rendah (di bawah KKTP)	● Pembelajaran ulang bertahap: Pendampingan guru atau teman pendamping pada LKPD 1 versi disederhanakan (mulai dari 4 unsur: titik, garis, bidang, warna). ● Menghitung data pada gambar kecil secara bertahap. ● Tes ulang 5 butir sesuai TP yang belum tercapai.	Dilakukan pada pertemuan berikutnya (≈15 menit di awal) dengan suasana tanpa tekanan; dinilai dengan tes ulang dan observasi; dicatat pada catatan anekdotal.

G. GLOSARIUM

Asesmen diagnostik : Penilaian di awal untuk mengetahui kemampuan awal dan kebutuhan belajar, bukan untuk nilai akhir.

Asesmen formatif : Penilaian selama proses belajar untuk memberi umpan balik dan memperbaiki pembelajaran.

Asesmen sumatif : Penilaian di akhir untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

Bentuk : Unsur seni rupa yang memberi kesan tiga dimensi (memiliki volume).

Bidang : Unsur seni rupa berupa area datar dua dimensi yang dibatasi garis atau warna.

Discovery Learning : Model pembelajaran yang membuat murid menemukan konsep sendiri melalui rangsangan, rumusan masalah, pengumpulan dan pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan.

Garis : Goresan memanjang yang memiliki arah dan ukuran tebal-tipis; dapat lurus, lengkung, atau zig-zag.

Gelap terang dan : Tingkat kecerahan pada gambar yang memberi kesan cahaya, bayangan, volume.

Literasi visual : Kemampuan membaca, menafsirkan, dan menjelaskan informasi dari gambar.

Menggambar : Kegiatan mengungkapkan ide, perasaan, atau hasil pengamatan menjadi gambar dengan garis, bidang, dan warna.

Numerasi : Kemampuan menggunakan angka dan konsep matematika, seperti menghitung, mengukur, dan menafsirkan data, dalam situasi nyata.

Papan Interaktif Digital (PID) : Layar sentuh besar untuk menayangkan, memperbesar, dan menandai materi secara langsung.

Pembelajaran Mendalam : Pendekatan yang mengutamakan pemahaman bermakna melalui pengalaman belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.

Persentase	: Perbandingan suatu bagian terhadap keseluruhan yang dinyatakan per seratus (%).
Ruang	: Unsur seni rupa yang memberi kesan jarak dan kedalaman (dekat-jauh).
Seni Rupa	: Seni yang karyanya dinikmati melalui penglihatan.
Skala	: Perbandingan ukuran pada gambar dengan ukuran sebenarnya, misalnya 1 kotak = 1 meter.
Tekstur	: Unsur seni rupa berupa kesan halus atau kasar pada permukaan benda, nyata maupun semu.
Titik	: Tanda terkecil yang dibuat ujung alat gambar; dapat berkumpul membentuk garis, bidang, atau tekstur.
Unsur Seni Rupa	: Bahan dasar pembentuk karya seni rupa: titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, gelap-terang.
Warna	: Kesan yang ditangkap mata dari cahaya; memiliki jenis warna (rona), kecerahan, dan kekuatan warna.

H. DAFTAR PUSTAKA

Sumber berikut dipakai untuk menyusun materi, CP, dan asesmen. Kolom status menunjukkan bagian yang perlu dilengkapi atau diverifikasi guru sebelum dokumen dipakai; tidak ada tautan yang dicantumkan tanpa dapat dipastikan.

No	Sumber
1.	Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) Fase D. Jakarta: Kemendikbudristek. (Tahun dan tautan sesuai versi CP yang berlaku di sekolah.)
2.	Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Kemendikbudristek
3.	Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. Dokumen resmi Pembelajaran Mendalam dan Dimensi Profil Lulusan (delapan dimensi). (Judul dan tahun diisi sesuai dokumen yang dipegang sekolah.)
4.	Buku Siswa dan Buku Guru Seni Budaya SMP/MTs Kelas VII, Kemendikbudristek/Pusat Perbukuan. (Penulis, tahun, dan penerbit sesuai buku yang dipakai di sekolah.)
5.	Dondis, D. A. (1973). A Primer of Visual Literacy. Cambridge, MA: MIT Press.
6.	Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. Harvard Educational Review, 31(1), 21–32.

Mengetahui,
Kepala SMPN 3 Cikembar

Dra. Kiah Samsiah, M.Pd
NIP. 196706081995122001

Sukabumi, Oktober 2026
Guru Mata Pelajaran

Gilang Adha Niswatusyakinah, S.Pd
NIP. 199804072022212012

LAMPIRAN 1.
LKPD 1 (INDIVIDU)

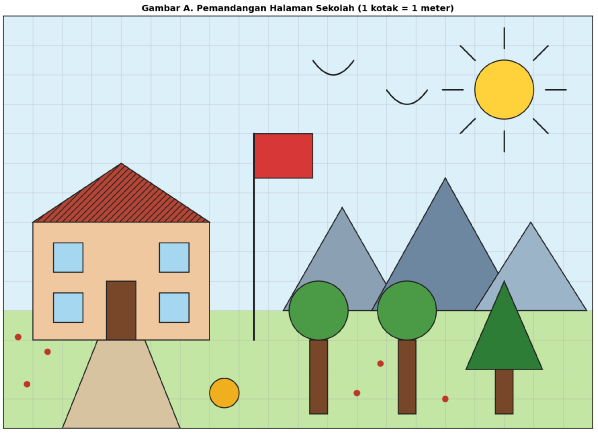
Nama Kelompok	
Anggota dan Peran	**Ketua :** **Pembaca :** **Penghitung :** **Pencatat :** **Penyaji :**
Hari/Tanggal	**Senin, 19 Oktober 2026**

“Misi Detektif Gambar : menemukan unsur-unsur seni rupa dan siapa yang paling banyak?”

Tujuan :

1. Menjelaskan pengertian menggambar;
2. Mengidentifikasi unsur-unsur seni rupa pada gambar’
3. Menyimpulkan informasi dari bacaan dan pengamatan;
4. Mengolah data sederhana pada gambar, dan;
5. Menyimpulkan berdasarkan bukti.

Gambar A. Pemandangan Halaman Sekolah (1 kotak = 1 meter)



Catatan hitung: hitung hanya bidang geometris pada benda; abaikan langit, rumput, dan kotak-kotak latar. Titik adalah tanda sangat kecil dan tidak dihitung sebagai bidang. Garis-garis kecil pada atap adalah tekstur semu dan tidak dihitung sebagai garis.

Bagian A (Dugaan Awal – *Problem Statement*)

Masalah : Unsur apa saja yang membentuk gambar di atas dan bidang apa yang paling banyak di pakai?

Dugaan kami, bidang yang paling banyak adalah_____

Karena_____

Bagian B (Literasi : Membaca dan Mengidentifikasi Unsur-unsur Seni Rupa)

Setelah membaca Bagian 1 dan 2 Bahan Bacaan Siswa, jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Menggambar adalah _____
2. Dua fungsi menggambar yaitu _____
3. Satu perbedaan menggambar dengan mencoret/menyalin adalah _____
4. Sebutkan tiga kata kunci dari bacaan unsur seni rupa yaitu _____
5. Isilah tabel dibawah ini sesuaikan dengan gambar A!

Unsur	Contoh dan letaknya pada gambar
Titik	
Garis	
Bidang	
Bentuk	
Ruang	
Warna	
Tekstur	
Gelap terang	

Bagian C (Numerasi : Data Pada Gambar A)

Jenis	Turus (tally)	Jumlah
Persegi Panjang		
Segitiga		
Lingkaran		
Trapesium		
Jumlah seluruh bidang		

Garis lurus		
Garis lengkung		
Titik		

Jawab pertanyaan di bawah ini dengan menuliskan langkah hitungnya :

1. Berapa jumlah seluruh bidang geometris pada Gambar A
   _____
2. Berapa persen jumlah bidang persegipanjang terhadap seluruh bidang _____
3. Dengan skala 1 kotak = 1 meter, maka :
   a. Tinggi tiang bendera = ____m
   b. Lebar bangunan rumah = ____m
   c. Tinggi bangunan termasuk atap = ____m
   d. Selisih tinggi tiang bendera dan bangunan = _____m
4. Tulis perbandingan jumlah persegi panjang : segitiga, dalam bentuk paling sederhana _____

Bagian D (Pengolahan Data)

Pertanyaan	Gambar A
Persentase bidang persegi panjang terhadap seluruh bidang	
Persentase bidang lingkaran terhadap seluruh bidang	
Perbandingan jumlah antara bidang segitiga : persegi panjang (paling sederhana)	

Bagian E (Analisis dan Kesimpulan)

Kami menyimpulkan bahwa

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

LAMPIRAN 3.
BAHAN AJAR (BAHAN BACAAN MURID)

BAGIAN 1 – MENGGAMBAR, LEBIH DARI SEKADAR CORETAN

Pernahkah kamu menggambar pohon di buku tulis? Menggambar adalah kegiatan mengungkapkan ide, perasaan, atau hasil pengamatan melalui garis, bidang, dan warna pada suatu permukaan. Menggambar berbeda dengan **mencoret**, yaitu membuat goresan tanpa tujuan. Menggambar juga berbeda dengan **menyalin**, yaitu meniru gambar tanpa mengamati dan memahaminya sendiri.

Menggambar memiliki beberapa fungsi: sebagai **ekspresi** (menyalurkan perasaan), **komunikasi visual** (misalnya denah dan rambu), **pengamatan** (sketsa daun untuk pelajaran IPAS), dan **representasi objek** (gambar rumah atau hewan). Contoh yang dekat denganmu: sketsa daun, denah rumah, poster kebersihan kelas, dan gambar di buku catatan.

BAGIAN 2 – DELAPAN UNSUR PEMBENTUK GAMBAR

Setiap gambar tersusun dari unsur seni rupa. Unsur adalah bahan pembentuk gambar. Berikut delapan unsur yang kamu pelajari hari ini:

Unsur	Penjelasan	Contoh di sekitar kita
Titik	Tanda terkecil dari ujung alat gambar. Titik yang banyak dapat membentuk garis, bidang, atau tekstur.	Bintik pada kulit jeruk, titik hujan di kaca.
Garis	Goresan memanjang yang punya arah dan tebal-tipis. Bisa lurus, lengkung, atau zig-zag.	Tepi buku, tulang daun, kabel listrik.
Bidang	Area datar dua dimensi yang dibatasi garis atau warna; punya panjang dan lebar.	Papan tulis (persegi panjang), jam dinding (lingkaran), jendela.
Bentuk	Kesan tiga dimensi karena memiliki volume (panjang, lebar, tinggi).	Bola, kardus, apel, gedung.
Ruang	Kesan jarak dan kedalaman (dekat-jauh), misalnya benda depan menutupi benda belakang atau tampak lebih besar.	Pohon di depan gunung, jalan yang menyempit di kejauhan.
Warna	Kesan dari cahaya yang ditangkap mata. Warna membedakan benda dan membangun suasana.	Daun hijau, bunga merah, langit biru.
Tekstur	Kesan halus atau kasar pada permukaan, nyata (dapat diraba) atau semu (hanya terlihat pada gambar).	Kulit jeruk, batang pohon, kain.
Gelap-terang	Tingkat kecerahan pada gambar. Sisi terkena cahaya terang, sisi lain gelap sehingga benda tampak bervolume.	Sisi apel yang membelakangi lampu tampak lebih gelap.

Jangan keliru: unsur berbeda dengan **prinsip** seni rupa. Prinsip adalah cara menyusun unsur, misalnya keseimbangan, irama, dan kesatuan.

Ilustrasi visual: bayangkan sebuah apel. Garis tepi membentuk batasnya (garis), bagian bulat yang datar dalam gambar adalah bidang, sisi yang lebih gelap membuatnya tampak bulat (bentuk dan gelap-terang), dan kulitnya yang licin memberi kesan tekstur.

Kosakata penting: menggambar, mencoret, menyalin, unsur, prinsip, bidang, bentuk, tekstur, volume, skala.

LAMPIRAN 4.

INSTRUMEN PENILAIAN

A. LEMBAR OBSERVASI DIMENSI PROFIL LULUSAN (DPL) DAN RUBRIKNYA

KODE	INDIKATOR	SKOR	DESKRIPSI
PK1	Penalaran Krtis : memberi alasan berdasarkan data/bukti	4	Selalu menyertakan bukti tanpa diminta
		3	Sering menyertakan bukti, kadang diingatkan
		2	Menyertakan bukti dengan bimbingan
		1	Belum menyertakan bukti
PK2	Penalaran Kritis : menguji dugaan atau memeriksa ulang hitungan	4	Selalu memeriksa ulang dan memperbaiki sendiri
		3	Sering memeriksa ulang
		2	Memeriksa ulang apabila diminta
		1	Belum memeriksa
KR1	Kreativitas : menemukan cara atau contoh baru	4	Selalu menawarkan cara/contoh orisinal
		3	Sering menawarkan cara/contoh orisinal
		2	Sesekali menawarkan cara/contoh orisinal dengan dorongan
		1	Belum tampak menawarkan cara/contoh orisinal
KR2	Kreativitas : menyajikan anotasi/tabel dengan cara sendiri yang jelas	4	Sangat jelas dan menarik
		3	Jelas
		2	Cukup jelas
		1	Belum jelas
KM1	Komunikasi : menyampaikan temuan runtut dan jelas	4	Selalu runtut, jelas, dan percaya diri
		3	Sering runtut dan jelas
		2	Mulai runtut dan jelaas
		1	Belum mampu
KM2	Komunikasi : mendengarkan dan menanggapi dengan santun	4	Selalu santun dan relevan
		3	Sering santun
		2	Santun bila diingatkan
		1	Belum santun

NO	NAMA MURID	PK1	PK2	KR1	KR2	KM1	KM2	TOTAL	CATATAN
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\text{total}}{6}$$

Keterangan :
≥ 3,5 : Sangat Baik
2,75–3,49 : Baik
1,75–2,74 : Cukup Baik
< 1,75 : Perlu Bimbingan

B. FORMAT CATATAN ANEKDOTAL

NO	NAMA MURID	PERISTIWA YANG TERAMATI (FAKTA)	MAKNA/DPL TERKAIT	TINDAK LANJUT
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

C. ASESMEN AWAL (DIAGNOSTIK)

NO	PERTANYAAN	KUNCI JAWABAN (Skor 1/butir)
1.	*"Siapa di sini ketika SD atau di rumah suka mencorat-coret kertas atau membuat sketsa? Menurut kalian apa perbedaan menggambar dengan yang hanya sekadar menulis?*"	Kegiatan membuat gambar untuk mengungkapkan ide, perasaan, atau hasil pengamatan memakai garis, bidang, warna (jawaban bermakna sama diterima).
2.	*"Jika kalian melihat sebuah gambar, hal paling mendasar apa yang membentuk gambar itu sendiri, apakah dari titik, garis, atau warna terlebih dahulu?*"	Tiga dari: titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, gelap-terang.
3.	"*Apakah kalian pernah memegang buah jeruk dan buah mangga? Jika pernah buah mana yang kulitnya terasa halus dan buah mana yang terasa kasar? Adakah yang mengetahui jika kesan kasar/halus suatu permukaan benda dalam seni rupa disebut dengan?"*	Tekstur
4.	"*Jika sebuah gambar memuat 3 persegi panjang dan 2 lingkaran. Berapa jumlah seluruh bidang pada gambar tersebut?"*	5 Bidang
5.	"*Seorang seniman menggambar sebuah apel merah, seniman tersebut membuat salah satu sisi apel tersebut menjadi tampak lebih gelap. Hal ini membuat apel terlihat?"*	Bulat/bervolume/tiga dimensi (unsur gelap-terang).

SKOR	INTERPRETASI	TINDAK LANJUT
0 - 2	Perlu bimbingan dasar	Ditempatkan bersama teman pendamping dan pertanyaan penuntun lebih banyak.
3	Berkembang	Pembelajaran reguler dengan petunjuk saat dibutuhkan.
4 – 5	Sudah menguasai sebagian besar	Berperan sebagai penjelas/pemimpin kelompok; diberi tantangan tambahan

D. ASESMEN PROSES (FORMATIF)

TEKNIK	INDIKATOR TERUKUR	INSTRUMEN DAN TINDAK LANJUT
Observasi sikap (DPL)	Penalaran Kritis: memberi alasan berbasis data; Kreativitas: menemukan cara/contoh baru; Komunikasi: menyampaikan dan	Lembar observasi; deskripsi kriteria pada lembar yang sama. Hasil dipakai memberi umpan balik.

	menanggapi dengan santun (skor 1–4).	
Catatan anekdotal	Kejadian penting yang bermakna (kemajuan, kesulitan, perilaku menonjol).	Format catatan anekdotal
Pemeriksaan LKPD	Ketepatan jawaban tiap bagian	Rubrik dan kunci jawaban; ketepatan dibahas saat pembuktian
Pertanyaan lisan	Terlampir pada lampiran instrumen bagian C	Terlampir pada lampiran instrumen bagian C
Penilaian diri	Kontribusi, pemahaman, dan kesulitan diri.	Lembar penilaian diri dan refleksi
Penilaian teman sebaya	Kerja sama dan sikap saling memuliakan dalam kelompok.	Lembar penilaian teman sebaya

E. ASESMEN AKHIR (SUMATIF)

Waktu 10 menit, mandiri. Tingkat kognitif: pemahaman, penerapan, penalaran.

E.1 Soal Pilihan Ganda

Skor 2/butir pertanyaan, maksimum 10)

NO	SOAL PILIHAN GANDA	KUNCI JAWABAN
1.	Pernyataan yang paling tepat tentang menggambar adalah ... a. Menyalin gambar orang lain sepersis mungkin b. Membuat coretan sebanyak-banyaknya tanpa tujuan\ c. Mengungkapkan ide/hasil pengamatan melalui garis, bidang, dan warna d. Kegiatan yang hanya dapat dilakukan orang berbakat	C
2.	Tanda terkecil yang dibuat ujung alat gambar dan dapat disusun menjadi garis, bidang, atau tekstur disebut ... a. Titik b. Garis c. Bidang d. Bentuk	A
3.	Kesan kasar atau halus pada permukaan batang pohon yang digambar disebut ... a. Ruang b. Tekstur c. Warna d. Garis	B
4.	Sebuah kardus digambar sehingga tampak memiliki sisi depan, atas, dan samping yang bervolume. Unsur yang paling tepat untuk menggambarkan hal itu adalah ... a. Titik b. Garis c. Bidang d. Bentuk	D
5.	Yang termasuk prinsip seni rupa, bukan unsur seni rupa, adalah ... a. Garis b. Warna	C

	c. Keseimbangan d. Tekstur	

E.2 Soal Uraian

Skor 5/butir pertanyaan, maksimum 10)

1. (Numerasi) Seorang murid mengamati gambar kebun dan mencatat bidang geometrisnya : persegi panjang 6, segitiga 4, lingkaran 8, trapesium 2. Pertanyaannya :
   a. Berapa jumla seluruh bidang?
   b. Berapa persen bidang berbentuk lingkaran?
   c. Tulis perbandingan jumlah segitiga terhadap persegi panjang dalam bentuk paling sederhana!
   d. Bidang apa yang paling banyak digunakan dan apa artinya bagi gambar tersebut?
2. (Analisis gambar) Perhatikan gambar yang ditunjukkan pada PID!
   a. Tuliskan dua unsur seni rupa yang kamu temukan dan sebutkan letaknya pada gambar sebagai bukti dan jelaskan salah satu fungsi unsur tersebut bagi gambar yang tertera di PID!

NO	PEDOMAN JAWABAN	PEDOMAN PENSKORAN
6.	a). 6 + 4 + 8 + 2 = 20 Bidang b). 8/20 x 100% = 40% c). 4 : 6 = 2 : 3 d). Lingkaran (8 dari 20 atau 40%) : gambar didominasi bidang bulat sehingga kesannya lembut/mengalir (jawaban beralasan diterima)	a). Benar = 1 b). Benar = 2 (1 untuk langlah, 1 untuk hasil) c). Benar = 1 d). Benar dan beralasan = 1 **Skor Maksimum 5**
7.	Contoh jawaban: Garis lurus pada pensil dalam gelas; bidang persegi panjang pada buku/tabletop; bidang lingkaran pada jam dinding; warna merah pada apel; garis lengkung pada tangkai apel. Fungsi contoh: garis menunjukkan arah/batas benda; warna membedakan apel dari benda lain.	Unsur 1 benar = 1; bukti letak = 1 Unsur 2 benar = 1; bukti letak = 1 Fungsi benar = 1 **Skor Maksimum 5**

Penskoran sumatif:

skor maksimum 20 (PG 10 + soal 6 = 5 + soal 7 = 5). Nilai Sumatif = (skor perolehan ÷ 20) × 100.

Performa: presentasi kelompok dan anotasi gambar pada LKPD 2 dinilai dengan rubrik kelompok.

E.3 Rubrik Penilaian

Empat tingkat kinerja: 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Perlu Bimbingan.

INDIKATOR	4 – SANGAT BAIK	3 – BAIK	2 – CUKUP BAIK	1 – PERLU BIMBINGAN
1. Pengertian dan fungsi menggambar	Pengertian dan fungsi menggambar terdefinisi dengan kalimat sendiri dengan sangat baik	Pengertian dan fungsi menggambar terdefinisi dengan kalimat sendiri dengan baik	Pengertian dan fungsi menggambar terdefinisi dengan kalimat sendiri dengan cukup baik	Pengertian dan fungsi menggambar belum terdefinisi dengan kalimat sendiri sehingga perlu bimbingan

2. Mengidentifikasi unsur seni rupa	Unsur-unsur seni rupa teridentifikasi dengan letak jelas dan sangat baik	Unsur-unsur seni rupa teridentifikasi dengan letak jelas dan baik	Unsur-unsur seni rupa teridentifikasi dengan letak jelas dan cukup baik	Unsur-unsur seni rupa belum teridentifikasi dengan letak jelas sehingga perlu bimbingan
3. Membaca dan mengumpulkan informasi	Kata kunci benar dan tabel pengamatan lengkap benar	Kata kunci benar dan tabel pengamatan benar	Kata kunci dan tabel pengamatan cukup	Kata kunci dan tabel pengamatan belum benar sehingga perlu bimbingan
4. Mengolah data numerasi	Semua hitungan (jumlah, persen, ukuran, perbandingan) benar dengan menggunakan langkah yang sangat baik	Semua hitungan (jumlah, persen, ukuran, perbandingan) benar dengan menggunakan langkah yang baik	Semua hitungan (jumlah, persen, ukuran, perbandingan) kurang dan menggunakan langkah yang cukup	Semua hitungan (jumlah, persen, ukuran, perbandingan) belum benar dan tidak menggunakan langkah
5. Kesimpulan berbasis bukti	Kesimpulan jelas dengan ≥2 bukti (angka/letak)	Kesimpulan dengan 1 bukti	Kesimpulan tanpa bukti	Belum menyimpulkan

Skor maksimum 20. Nilai Kelompok = (skor ÷ 20) × 100. Skor kolaborasi individu disesuaikan dengan penilaian teman sebaya dan observasi.

Rubrik 3 (observasi sikap/DPL) berada pada Lampiran

LAMPIRAN 5.

REFLEKSI

1. Konsep baru yang baru saya pahami yaitu _____
2. Kesulitanku dan cara mengatasinya _____
3. Menurutku kontiribusiku dalam kelompok berdasarkan penilaian pribadi yaitu (lingkari angkanya)
   1 - 2 - 3 - 4
4. Saya dapat menerapkan unsur seni rupa dalam kehidupan sehari-hari dengan cara _____
   _____
5. Satu hal yang ingin saya pelajari lebih lanjut yaitu _____
   _____