MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA *(Deep Learning)*

Nama Sekolah	**:**	**.....**
Nama Penyusun	**:**	**.....**
NIP	**:**	**.....**
Mata pelajaran	**:**	**Seni Rupa**
Fase D, Kelas / Semester	**:**	**IX (Sembilan) / I (Ganjil)**

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
BAB 1 : MENGGAMBAR

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	**: ……**
Nama Penyusun	**: ……**
Mata Pelajaran	**Seni Rupa**
Kelas / Fase / Semester	**IX / D / Ganjil**
Alokasi Waktu	**16 JP (8 kali pertemuan @ 2 JP)**
Tahun Pelajaran	**20... / 20...**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah memiliki pengetahuan dasar tentang elemen seni rupa dan prinsip desain dari kelas 7 dan 8. Mereka pernah membuat gambar dengan komposisi sederhana, menggambar suasana, dan ilustrasi.
- **Minat** : Peserta didik memiliki minat yang beragam dalam ekspresi visual, mulai dari menggambar manual, melukis, hingga tertarik pada desain digital. Beberapa peserta didik menunjukkan minat khusus pada gaya gambar tertentu (misalnya komik, realis, abstrak).
- **Latar Belakang** : Latar belakang sosial dan budaya peserta didik beragam, yang memengaruhi referensi visual dan inspirasi mereka. Tingkat kepercayaan diri dalam berkarya seni juga bervariasi.
- **Kebutuhan Belajar** :
  - **Visual**: Membutuhkan contoh karya, demonstrasi langsung oleh guru, dan video tutorial untuk memahami teknik dan konsep.
  - **Auditori**: Membutuhkan penjelasan konsep, diskusi kelompok, dan sesi umpan balik lisan untuk memperkuat pemahaman.
  - **Kinestetik**: Membutuhkan praktik langsung, eksperimen dengan berbagai media, dan pengerjaan proyek untuk menginternalisasi keterampilan.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
  - **Konseptual**: Memahami fungsi referensi (jurnal visual, *moodboard*), konsep berbagai teknik menggambar dan melukis (kuas, non-kuas, *mixed media*), serta prinsip perspektif dan pencahayaan (naungan, bayangan).
  - **Prosedural**: Mampu membuat jurnal visual, membuat sketsa perencanaan, menerapkan berbagai teknik menggambar, dan menggambar konstruksi dengan perspektif dan bayangan yang tepat.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Keterampilan ini relevan untuk mengekspresikan ide dan perasaan pribadi, mendokumentasikan pengalaman, mengembangkan kreativitas untuk pemecahan masalah, dan dapat diterapkan dalam pembuatan media komunikasi visual seperti poster atau

konten media sosial.

- **Tingkat Kesulitan**: Sedang hingga Tinggi. Materi ini menuntut kemandirian dalam eksplorasi, penerapan konsep yang cukup kompleks seperti perspektif, serta konsistensi dalam berlatih.
- **Struktur Materi**: Materi disusun secara sistematis, dimulai dari pencarian inspirasi dan referensi, dilanjutkan dengan eksplorasi berbagai teknik dan medium, dan diakhiri dengan penerapan teknik konstruktif yang lebih teknis.
- **Integrasi Nilai dan Karakter**:
  - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia**: Mensyukuri keindahan alam dan lingkungan ciptaan Tuhan sebagai sumber inspirasi tak terbatas.
  - **Bernalar Kritis**: Menganalisis karya seni, mengevaluasi efektivitas penggunaan medium, dan memecahkan masalah dalam proses menggambar perspektif.
  - **Kreativitas**: Menghasilkan gagasan orisinal, bereksperimen dengan berbagai teknik, dan menciptakan karya yang unik.
  - **Kolaborasi/Bergotong Royong**: Memberikan dan menerima umpan balik yang membangun dalam sesi apresiasi karya teman.
  - **Kemandirian**: Membuat perencanaan karya, memilih teknik, dan menyelesaikan karya secara mandiri.
  - **Kepedulian**: Menghargai proses dan karya teman, serta menjaga kebersihan dan kelengkapan alat bersama.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia**: Peserta didik menghargai keindahan alam sebagai ciptaan Tuhan dan menjadikannya sumber inspirasi dalam berkarya, serta menghargai karya sesama sebagai bentuk akhlak kepada manusia.
- **Kewargaan**: Peserta didik dapat mengangkat isu-isu atau keunikan dari lingkungan sekitarnya ke dalam karya sebagai bentuk partisipasi dan kepedulian terhadap komunitasnya.
- **Penalaran Kritis**: Peserta didik mampu menganalisis unsur rupa, prinsip desain, dan efektivitas pesan dalam sebuah karya seni, baik karya sendiri maupun orang lain.
- **Kreativitas**: Peserta didik mampu menghasilkan gagasan orisinal, bereksperimen, dan menemukan solusi visual yang inovatif dalam proses penciptaan karya.
- **Kolaborasi**: Peserta didik mampu bekerja sama dalam sesi diskusi dan apresiasi, serta memberikan umpan balik yang konstruktif untuk kemajuan bersama.
- **Kemandirian**: Peserta didik mampu merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan proses berkaryanya secara mandiri, serta mengambil inisiatif dalam eksplorasi.
- **Kesehatan**: Peserta didik mampu meregulasi emosi dan menggunakan kegiatan

menggambar sebagai sarana relaksasi untuk menjaga kesehatan mental.

- **Komunikasi**: Peserta didik mampu mengomunikasikan ide, gagasan, dan makna karyanya secara lisan maupun tulisan dengan menggunakan kosakata seni rupa yang tepat.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **Mengalami (*Experiencing*)**
  Menganalisis unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.
- **Merefleksikan (*Reflecting*)**
  Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas; membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya seni rupa menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.
- **Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)**
  Mengaplikasikan variasi teknik penggunaan alat dan bahan yang dimiliki untuk berkarya; mengeksplorasi alternatif/potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.
- **Menciptakan (*Making/Creating*)**
  Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang telah dipelajari.
- **Berdampak (*Impacting*)**
  Menghasilkan karya seni rupa untuk merespon pengalaman sehari-hari dan mengekspresikan perasaan atau minat.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**: Memahami konsep cahaya dan sifatnya dalam menghasilkan naungan dan bayangan pada benda.
- **Bahasa Indonesia**: Menulis deskripsi karya, catatan reflektif dalam jurnal visual, dan menyampaikan apresiasi secara lisan dan tulisan.
- **Matematika**: Menerapkan konsep geometri, proporsi, dan sudut dalam menggambar perspektif.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)**: Memanfaatkan internet untuk mencari referensi, menggunakan aplikasi desain digital, dan mempublikasikan karya.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1**: Peserta didik mampu menjelaskan konsep referensi, jurnal visual, dan *moodboard* untuk perencanaan karya. (2 JP)
- **Pertemuan 2**: Peserta didik mampu membuat perencanaan karya dalam bentuk jurnal visual atau *moodboard* secara mandiri. (2 JP)
- **Pertemuan 3**: Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai teknik menggambar/melukis dengan medium kuas dan non-kuas (*sketsa, zentangle, stempel, swirl*). (2 JP)
- **Pertemuan 4**: Peserta didik mampu membuat sebuah karya gambar/lukis dengan satu teknik medium pilihan (kuas/non-kuas). (2 JP)
- **Pertemuan 5**: Peserta didik mampu membuat sebuah karya dengan teknik *mixed media* menggunakan bahan bekas dan bahan alam. (2 JP)

- **Pertemuan 6**: Peserta didik mampu menjelaskan konsep naungan dan bayangan dalam gambar konstruksi (perspektif). (2 JP)
- **Pertemuan 7**: Peserta didik mampu menggambar objek 3D dengan perspektif satu atau dua titik hilang dengan menerapkan konsep naungan dan bayangan. (2 JP)
- **Pertemuan 8**: Peserta didik mampu menyelesaikan gambar konstruktif dengan pencahayaan dan melakukan refleksi terhadap keseluruhan proses berkarya di Bab 1. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Eksplorasi identitas diri dan pengamatan lingkungan sekitar melalui karya gambar, pemanfaatan bahan alam dan bahan daur ulang sebagai media berekspresi, serta penerapan logika perspektif untuk menggambar lingkungan binaan (bangunan, ruangan) di sekitar peserta didik.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran**: *Project-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek), *Discovery Learning* (Pembelajaran Penemuan)
- **Pendekatan**: *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
  - ***Mindful Learning***: Peserta didik diajak untuk fokus dan sadar penuh saat mengamati objek, merasakan tekstur bahan, dan merefleksikan setiap goresan yang dibuat.
  - ***Meaningful Learning***: Peserta didik menghubungkan materi dengan pengalaman pribadi dan lingkungan sekitarnya, sehingga karya yang dihasilkan memiliki makna personal.
  - ***Joyful Learning***: Proses belajar dirancang menyenangkan melalui eksperimen, permainan warna, dan kebebasan berekspresi tanpa takut salah.
- **Metode Pembelajaran**: Demonstrasi, diskusi, praktik terbimbing, unjuk kerja, galeri karya (*gallery walk*), umpan balik.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
  - **Diferensiasi Konten**: Menyediakan berbagai sumber referensi (buku, gambar, video, alam sekitar) dan pilihan tema yang beragam (identitas diri, lingkungan, imajinasi).
  - **Diferensiasi Proses**: Memberikan pilihan teknik dan medium berkarya sesuai minat dan kemampuan (misalnya, menggambar manual, digital, *mixed media*). Memberikan tingkat bimbingan yang berbeda sesuai kebutuhan peserta didik.
  - **Diferensiasi Produk**: Peserta didik dapat menghasilkan produk akhir yang bervariasi, seperti lukisan, gambar ilustrasi, *zentangle*, atau gambar konstruktif, sesuai dengan eksplorasi yang mereka pilih.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah**: Kolaborasi dengan guru mata pelajaran lain (IPA,

Bahasa, Matematika) untuk proyek terintegrasi. Memanfaatkan taman sekolah dan bangunan sekolah sebagai objek gambar.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat**: Mengajak peserta didik mengamati dan menggunakan bahan alam atau bahan bekas dari lingkungan rumah dan masyarakat.
- **Mitra Digital**: Memanfaatkan platform seperti Pinterest, Instagram, Google Arts & Culture, dan YouTube untuk mencari inspirasi, referensi, dan tutorial.

LINGKUNGAN BELAJAR
- **Ruang Fisik**:
  - Pengaturan tempat duduk yang fleksibel (bentuk U, kelompok) untuk mendukung diskusi dan kerja kelompok.
  - Pemanfaatan area luar kelas (taman, lapangan) untuk kegiatan observasi dan menggambar langsung.
  - Pojok karya untuk memajang karya peserta didik secara berkala sebagai bentuk apresiasi.
- **Ruang Virtual**:
  - Penggunaan *Google Classroom* atau LMS lain untuk berbagi materi dan mengumpulkan tugas.
  - Membuat papan *moodboard* digital bersama menggunakan *Padlet* atau *Pinterest*.
  - Menyelenggarakan pameran virtual sederhana melalui media sosial atau blog sekolah.
- **Budaya Belajar**:
  - Menciptakan suasana yang aman dan suportif, di mana peserta didik berani mencoba, bereksperimen, dan tidak takut membuat kesalahan.
  - Membudayakan sikap saling menghargai dan memberikan umpan balik yang konstruktif.
  - Mendorong rasa ingin tahu dan semangat untuk belajar seumur hidup.

PEMANFAATAN DIGITAL
- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring**: Google Arts & Culture, Pinterest, museum-museum online.
- **Forum Diskusi Daring**: Grup WhatsApp, Padlet, atau fitur forum di LMS.
- **Penilaian Daring**: Google Forms untuk kuis diagnostik atau refleksi.
- **Media Presentasi Digital**: Peserta didik menggunakan Canva atau Google Slides untuk mempresentasikan perencanaan karyanya.
- **Media Publikasi Digital**: Mengunggah karya terbaik ke akun Instagram kelas atau blog sekolah.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI
PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)
Topik : Konsep Referensi, Jurnal Visual, dan Moodboard
KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)
- **Pembukaan**: Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan memeriksa

kehadiran.

- **Apersepsi**: Guru menampilkan beberapa gambar (*moodboard* atau halaman jurnal visual yang menarik) dan bertanya, "Menurut kalian, apa fungsi dari kumpulan gambar ini bagi seorang seniman?"
- **Motivasi**: Guru menjelaskan bahwa ide-ide hebat seringkali datang dari kumpulan inspirasi kecil, dan jurnal visual adalah 'harta karun' bagi seorang kreator.
- **Penyampaian Tujuan**: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini, yaitu memahami konsep dan fungsi referensi, jurnal visual, dan *moodboard*.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Mengamati (Mindful)**: Guru menjelaskan konsep referensi, jurnal visual, dan *moodboard* dengan menunjukkan berbagai contoh nyata (dari buku, internet, atau karya guru sendiri).
- **Menanya**: Peserta didik didorong untuk bertanya tentang perbedaan dan fungsi masing-masing media referensi tersebut.
- **Mengeksplorasi (Joyful)**: Secara berkelompok, peserta didik diminta untuk mencari contoh-contoh *moodboard* atau jurnal visual di internet (via HP atau perangkat sekolah) sesuai dengan satu tema yang diberikan (misal: "Vintage", "Futuristik", "Alam").
- **Diskusi (Meaningful)**: Setiap kelompok mendiskusikan elemen-elemen apa saja yang mereka temukan dalam contoh tersebut (warna, tekstur, bentuk, kata-kata) dan bagaimana elemen-elemen itu membangun suasana tema.
- **Presentasi**: Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil temuannya secara singkat.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
  - **Proses**: Kelompok dapat memilih cara presentasi (lisan, menuliskannya di papan tulis, atau membuat catatan digital sederhana).
  - **Konten**: Guru menyediakan contoh cetak bagi peserta didik yang tidak memiliki akses internet.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi**: Peserta didik menjawab pertanyaan reflektif: "Setelah hari ini, apa ide pertama yang ingin kamu tuangkan ke dalam jurnal visualmu?"
- **Rangkuman**: Guru bersama peserta didik menyimpulkan fungsi penting dari jurnal visual dan *moodboard* dalam proses kreatif.
- **Tindak Lanjut**: Guru menugaskan peserta didik untuk mulai mengumpulkan bahan-bahan untuk jurnal visual mereka (gambar dari majalah, stiker, kutipan, foto, dll) untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup**: Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Membuat Perencanaan Karya (Jurnal Visual/Moodboard)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan**: Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi**: Guru mengajak peserta didik mengingat kembali materi pertemuan

sebelumnya tentang fungsi jurnal visual.
- **Penyampaian Tujuan**: Guru menyampaikan bahwa hari ini mereka akan mulai membuat halaman pertama jurnal visual atau *moodboard* mereka sendiri.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)
- **Mencipta (Joyful & Meaningful)**: Peserta didik mengeluarkan bahan-bahan yang telah mereka kumpulkan. Guru memberikan tema "Siapa Diriku?" atau "Duniaku".
- **Praktik**: Peserta didik mulai menata, menempel, menggambar, dan menulis di buku/kertas yang telah disiapkan untuk membuat satu halaman jurnal visual atau *moodboard* yang merepresentasikan tema.
- **Bimbingan (Mindful)**: Guru berkeliling, memberikan bimbingan, dan mengajukan pertanyaan pemantik ("Warna apa yang paling mewakili perasaanmu saat ini?", "Jika hobimu adalah sebuah gambar, akan seperti apa bentuknya?").
- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
  - **Produk**: Peserta didik bebas memilih format: jurnal visual (campuran tulisan dan gambar), *moodboard* fisik (fokus pada kumpulan gambar dan palet warna), atau *moodboard* digital (menggunakan aplikasi seperti Canva/Pinterest).
  - **Proses**: Peserta didik yang kesulitan memulai dapat diberikan beberapa gambar atau kutipan pemantik oleh guru.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)
- **Refleksi**: Beberapa peserta didik secara sukarela menunjukkan karyanya dan menceritakan makna di baliknya.
- **Apresiasi**: Guru memberikan apresiasi positif untuk semua usaha yang telah dilakukan.
- **Tindak Lanjut**: Peserta didik diminta untuk melanjutkan mengisi jurnal visualnya di rumah sebagai sebuah kebiasaan.
- **Penutup**: Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Identifikasi Teknik Menggambar dan Melukis

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)
- **Pembukaan**: Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi**: Guru menunjukkan dua gambar dengan teknik yang sangat berbeda (misal, sketsa pensil realis dan lukisan abstrak dengan spons) dan bertanya, "Apa perbedaan mendasar dari kedua karya ini?"
- **Penyampaian Tujuan**: Guru menyampaikan bahwa hari ini akan diperkenalkan berbagai teknik menggambar dan melukis sebagai "senjata" baru untuk berkarya.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)
- **Demonstrasi (Joyful)**: Guru secara singkat mendemonstrasikan beberapa teknik:
  - Sketsa pensil (arsiran).

    - *Zentangle* (pola-pola berulang).
    - Teknik stempel (menggunakan kentang/penghapus).
    - Teknik *swirl* (mencampur cat di atas kanvas).
    - Teknik melukis dengan spons.
- **Eksplorasi (Kinestetik)**: Peserta didik dibagi menjadi beberapa pos/stasiun. Setiap stasiun menyediakan alat untuk mencoba satu teknik. Peserta didik berotasi untuk mencoba semua teknik di selembar kertas latihan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
    - **Proses**: Peserta didik dapat memilih untuk mendalami satu teknik yang paling mereka sukai jika tidak ingin mencoba semuanya.
    - **Konten**: Guru menyediakan video tutorial di setiap stasiun bagi peserta didik visual.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi**: Peserta didik berbagi pengalaman, "Teknik mana yang paling kamu sukai dan mengapa?", "Teknik mana yang paling menantang?".
- **Rangkuman**: Guru merangkum berbagai kemungkinan kreatif dari setiap teknik.
- **Tindak Lanjut**: Peserta didik diminta memikirkan satu teknik yang ingin mereka gunakan untuk membuat sebuah karya utuh di pertemuan berikutnya.
- **Penutup**: Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Membuat Karya dengan Teknik Pilihan

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan**: Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi**: Peserta didik menyebutkan kembali teknik yang mereka pelajari minggu lalu dan mana yang menjadi favorit mereka.
- **Penyampaian Tujuan**: Guru menjelaskan bahwa hari ini adalah waktunya untuk menciptakan satu karya utuh menggunakan teknik favorit mereka.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Perencanaan (Meaningful)**: Peserta didik mengambil jurnal visual mereka, mencari inspirasi, dan membuat sketsa kasar karya yang akan dibuat dengan teknik pilihan mereka.
- **Mencipta (Mindful)**: Peserta didik mulai mengerjakan karya mereka di media yang sesungguhnya (kertas gambar/kanvas). Guru mengingatkan untuk fokus dan menikmati prosesnya.
- **Bimbingan**: Guru berkeliling untuk memberikan bantuan teknis dan motivasi.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
    - **Produk**: Ukuran dan kompleksitas karya disesuaikan dengan kemampuan masing-masing. Peserta didik yang cepat selesai dapat menambahkan detail atau membuat karya kedua.
    - **Proses**: Peserta didik yang masih ragu dapat berkonsultasi lebih intens dengan guru untuk mematangkan konsepnya.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- ***Gallery Walk***: Peserta didik memajang karya mereka di meja masing-masing.

Semua berkeliling untuk melihat karya teman-temannya.
- **Refleksi**: Peserta didik menuliskan satu kalimat apresiasi di *sticky note* dan menempelkannya di dekat karya teman yang mereka kagumi.
- **Tindak Lanjut**: Peserta didik diminta membawa bahan-bahan bekas/alam untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup**: Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)
Topik : Berkarya dengan Teknik Mixed Media
KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)
- **Pembukaan**: Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi**: Guru menunjukkan contoh karya *mixed media* yang terbuat dari sampah atau bahan alam dan bertanya, "Bisakah benda-benda ini menjadi karya seni?"
- **Penyampaian Tujuan**: Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan belajar "menyulap" barang bekas dan bahan alam menjadi karya seni yang bermakna.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)
- **Eksplorasi (Joyful & Mindful)**: Peserta didik mengeluarkan bahan-bahan yang mereka bawa (kardus, tutup botol, daun kering, ranting, kain perca, dll). Mereka diminta untuk merasakan tekstur dan melihat bentuk-bentuk unik dari setiap bahan.
- **Mencipta (Meaningful)**: Dengan tema "Lingkunganku", peserta didik mulai menyusun, menempel, dan mengombinasikan bahan-bahan tersebut dengan media gambar/cat untuk menciptakan karya *mixed media*.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
  - **Produk**: Karya bisa berupa 2D (kolase di atas kertas/kardus) atau 3D sederhana (asemblase).
  - **Konten**: Guru menyediakan beberapa bahan bekas tambahan bagi peserta didik yang bahannya kurang variatif.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)
- **Refleksi**: Peserta didik berbagi tentang tantangan dan keseruan menggabungkan berbagai bahan. "Bahan apa yang paling tak terduga namun hasilnya menarik?"
- **Rangkuman**: Guru menekankan bahwa kreativitas adalah tentang melihat potensi di tempat yang tak terduga.
- **Tindak Lanjut**: Guru memberikan teaser tentang materi berikutnya: menggambar seperti arsitek.
- **Penutup**: Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)
Topik : Konsep Naungan dan Bayangan pada Gambar Perspektif
KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)
- **Pembukaan**: Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi**: Guru menyalakan senter dan mengarahkannya ke sebuah objek

(misal: botol minum). Guru menggeser-geser senter dan bertanya, "Apa yang terjadi pada bagian gelap di belakang botol? Mengapa ada bagian botol yang lebih gelap dari yang lain?"

- **Penyampaian Tujuan**: Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan belajar rahasia membuat gambar terlihat 3D dan nyata, yaitu melalui konsep naungan dan bayangan.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Mengamati (Mindful)**: Guru menjelaskan perbedaan antara **naungan** (bagian gelap pada objek yang tidak terkena cahaya) dan **bayangan** (area gelap yang terbentuk di permukaan lain karena objek menghalangi cahaya).
- **Demonstrasi**: Guru mendemonstrasikan cara menentukan arah datang cahaya dan menggambar naungan serta bayangan pada bentuk-bentuk dasar (kubus, bola, tabung).
- **Praktik Terbimbing**: Peserta didik mencoba menggambar bentuk-bentuk dasar tersebut dengan naungan dan bayangan di kertas latihan, dengan mengikuti arahan guru.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
  - **Proses**: Peserta didik yang sudah paham dapat langsung mencoba menggambar objek yang lebih kompleks. Peserta didik yang kesulitan dibimbing dalam kelompok kecil oleh guru.
  - **Konten**: Guru menyediakan lembar kerja dengan gambar objek yang sudah ada, peserta didik tinggal menambahkan naungan dan bayangannya.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi**: "Apa perbedaan utama antara naungan dan bayangan?"
- **Rangkuman**: Guru menguatkan kembali konsep kunci tentang bagaimana cahaya menciptakan dimensi.
- **Tindak Lanjut**: Peserta didik diminta membawa penggaris untuk pertemuan selanjutnya.
- **Penutup**: Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Menggambar Perspektif dengan Naungan dan Bayangan

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan**: Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi**: Guru menampilkan foto sebuah lorong atau jalanan dan bertanya, "Mengapa benda yang jauh terlihat lebih kecil?" untuk mengingatkan kembali konsep perspektif.
- **Penyampaian Tujuan**: Hari ini peserta didik akan menggabungkan skill perspektif dengan skill pencahayaan yang baru dipelajari.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Demonstrasi**: Guru mendemonstrasikan langkah-langkah menggambar sebuah kubus atau balok sederhana dengan perspektif 1 titik hilang, kemudian menambahkan naungan dan bayangan sesuai arah cahaya yang ditentukan.
- **Mencipta (Mindful)**: Peserta didik mulai menggambar objek 3D (misalnya:

gedung sederhana, sebuah meja, atau kotak) menggunakan perspektif 1 atau 2 titik hilang.
- **Praktik**: Setelah gambar perspektif selesai, peserta didik menerapkan pengetahuannya tentang naungan dan bayangan pada gambar tersebut.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
  - **Produk**: Peserta didik bisa memilih menggambar dengan 1 titik hilang (lebih mudah) atau 2 titik hilang (lebih menantang).
  - **Proses**: Guru menyediakan kertas dengan garis horizon dan titik hilang yang sudah dibuat untuk membantu peserta didik yang kesulitan memulai.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)
- **Peer-Review**: Peserta didik saling melihat karya teman sebangkunya dan memberikan masukan singkat terkait ketepatan bayangan.
- **Refleksi**: "Bagian mana yang paling sulit saat menggabungkan perspektif dan bayangan?"
- **Tindak Lanjut**: Peserta didik diminta untuk menyelesaikan dan merapikan gambarnya di rumah jika belum selesai.
- **Penutup**: Salam dan doa.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)
Topik : Penyelesaian Karya dan Refleksi Bab
KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)
- **Pembukaan**: Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi**: Guru mengajak peserta didik melihat kembali perjalanan mereka selama 7 pertemuan terakhir, dari membuat jurnal visual hingga gambar perspektif.
- **Penyampaian Tujuan**: Hari ini adalah sesi penyelesaian akhir karya konstruktif dan refleksi pembelajaran di Bab 1.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)
- **Menyelesaikan Karya**: Peserta didik diberikan waktu untuk menyelesaikan dan memberikan *finishing* pada karya gambar perspektif mereka.
- **Refleksi Mendalam (Meaningful)**: Peserta didik diminta membuka kembali jurnal visual mereka dan melihat semua karya yang telah dibuat di Bab 1.
- **Menulis Refleksi**: Di halaman terakhir jurnalnya, peserta didik menulis jawaban dari pertanyaan reflektif:
  1. Dari semua kegiatan di Bab 1, mana yang paling kamu nikmati? Mengapa?
  2. Keterampilan baru apa yang kamu dapatkan?
  3. Bagaimana perasaanmu melihat perkembangan karyamu dari pertemuan pertama hingga sekarang?
- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
  - **Proses**: Peserta didik dapat menulis, menggambar, atau membuat *mind-map* untuk menjawab pertanyaan refleksi.

KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)
- **Berbagi**: Beberapa peserta didik secara sukarela membacakan refleksinya di depan kelas.

- **Apresiasi dan Umpan Balik Guru**: Guru memberikan apresiasi umum terhadap perkembangan seluruh kelas dan memberikan umpan balik positif atas proses belajar di Bab 1.
- **Informasi Asesmen Sumatif**: Guru menginformasikan tentang Tes Tertulis yang akan dilaksanakan.
- **Penutup**: Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab**: Sebelum memulai bab, guru bertanya: "Siapa yang suka menggambar? Apa yang biasa kalian gambar?", "Menurut kalian, apa yang membuat sebuah gambar terlihat bagus?".
- **Kuis Singkat**: Kuis sederhana dengan 3 pertanyaan untuk mengukur pemahaman awal tentang elemen dasar seni rupa (garis, bentuk, warna).

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab**: Seputar materi yang sedang dibahas, seperti “Apa fungsi utama dari membuat *moodboard* sebelum mendesain?” atau "Bagaimana arah cahaya menentukan panjangnya bayangan?".
- **Diskusi Kelompok**: Menilai keaktifan dan kemampuan berpendapat saat mendiskusikan contoh jurnal visual.
- **Observasi**: Guru mengamati proses kerja peserta didik, mencatat tingkat kemandirian, kreativitas dalam pemecahan masalah, dan ketekunan.
- **Produk (Proses)**:
  - **Jurnal Visual**: Dinilai berdasarkan kuantitas dan kualitas ide, serta konsistensi dalam mengisinya.
  - **Karya Teknik Pilihan**: Dinilai berdasarkan penerapan teknik dan kesesuaian dengan konsep awal.
  - **Sketsa Perspektif**: Dinilai berdasarkan pemahaman penerapan konsep naungan dan bayangan.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek)**:
  - **Karya Akhir Pilihan**: Karya gambar/lukis/mixed media yang paling disempurnakan oleh peserta didik selama Bab 1. Dinilai berdasarkan orisinalitas ide, penguasaan teknik, dan komposisi.
- **Praktik (Kinerja)**:
  - **Presentasi Karya**: Peserta didik menceritakan proses pembuatan salah satu karyanya, mulai dari ide di jurnal visual hingga hasil akhir. Dinilai berdasarkan alur cerita, kejelasan, dan penggunaan kosakata seni rupa.
- **Tes Tertulis**: Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual dan teoretis.

Contoh Tes Tertulis :

Soal Pilihan Ganda

1. Seorang desainer mengumpulkan gambar-gambar, palet warna, dan potongan tekstur dalam satu papan untuk mendapatkan suasana atau nuansa tertentu

sebelum memulai proyek. Media yang ia gunakan disebut...
A. Jurnal Visual
B. Sketsa
C. Moodboard
D. Portofolio
E. Katalog

2. Teknik menggambar yang fokus pada pembuatan pola-pola terstruktur dan berulang yang memberikan efek relaksasi sering disebut sebagai...
A. Doodle
B. Swirl
C. Sketsa
D. Zentangle
E. Arsir
3. Dalam prinsip pencahayaan, bagian gelap pada sebuah objek yang tidak terkena cahaya secara langsung disebut...
A. Bayangan
B. Siluet
C. Refleksi
D. Gradasi
E. Naungan
4. Jika sumber cahaya datang dari arah kanan atas, maka bayangan sebuah objek akan jatuh ke arah...
A. Kanan atas
B. Kiri bawah
C. Kanan bawah
D. Kiri atas
E. Tepat di bawah objek
5. Seorang seniman menggabungkan potongan koran, kain perca, dan cat air dalam satu karya. Teknik yang digunakan oleh seniman tersebut adalah...
A. Kolase
B. Montase
C. Mixed Media
D. Asemblase
E. Cetak Saring

Soal Esai

1. Jelaskan menurut pemahamanmu, mengapa seorang seniman atau desainer perlu membuat Jurnal Visual! Apa saja manfaat yang bisa didapatkan dari kebiasaan tersebut?
2. Bayangkan kamu sedang menggambar sebuah gedung tinggi di tepi jalan. Jelaskan bagaimana kamu akan menerapkan prinsip perspektif (minimal 1 titik hilang) dan prinsip pencahayaan (naungan dan bayangan) agar gambar gedung tersebut terlihat realistis dan tiga dimensi!

Mengetahui, Kepala Sekolah	....., ... 20.. Guru Mata Pelajaran
..... NIP.	..... NIP. .....