
MODUL AJAR DEEP LEARNING

SENI RUPA

A. Identitas Penulis

1. Nama Penyusun :
 2. Satuan Pendidikan :
 3. Tahun Ajaran : 2025/2026
 4. Mata Pelajaran : SENI RUPA
 5. Fase : A
 6. Kelas/Semester : 2/1
 7. Alokasi Waktu : 18 JP
-

B. 8 Dimensi Profil Kelulusan

[✓] Kreativitas: Peserta didik mampu menghasilkan ide-ide baru dan orisinal dalam berkarya seni.

[✓] Kolaborasi: Peserta didik dapat bekerja sama dengan teman dalam proses penciptaan seni.

[✓] Penalaran Kritis: Peserta didik mampu menganalisis dan mengevaluasi unsur- unsur rupa dalam karya seni.

[✓] Komunikasi: Peserta didik dapat mengemukakan ide dan perasaan mereka melalui karya seni dan diskusi.

[✓] Kemandirian: Peserta didik mampu merencanakan dan melaksanakan tugas seni secara mandiri.

C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat

Guru dapat menanyakan pelaksanaan 7 kegiatan anak Indonesia hebat melalui percakapan santai di awal pembelajaran atau pada saat refleksi. Contoh pertanyaan yang bisa diajukan:

- **Bangun Tidur:** "Anak-anak, siapa yang tadi pagi bangunnya tepat waktu dan langsung merapikan tempat tidurnya?"
- **Beribadah:** "Setelah bangun tidur, ada yang langsung beribadah? Ibadah apa yang kalian lakukan?"
- **Berolahraga:** "Tadi pagi ada yang sempat bergerak atau berolahraga ringan? Bagaimana perasaan kalian setelahnya?"
- **Gemar Belajar:** "Apakah kalian suka belajar hal baru di rumah? Apa yang paling seru kalian pelajari kemarin?"

- **Makan Sehat dan Bergizi:** "Siapa yang tadi pagi sarapan makanan sehat? Makanan apa yang membuat tubuhmu jadi kuat?"
 - **Bermasyarakat:** "Apakah kalian pernah membantu ayah atau ibu di rumah? Atau membantu teman yang kesusahan?"
 - **Tidur Cepat:** "Tadi malam siapa yang tidurnya tidak terlalu larut? Kenapa tidur cepat itu penting?"
-

D. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

- **Capaian Pembelajaran:**
 - **ELEMEN:** Mengalami (Experiencing)
 - Peserta didik memahami unsur rupa di lingkungan sekitarnya dan menyimpulkan hasil pemahaman atas dua unsur rupa.
 - **Tujuan Pembelajaran:**
 - Mengidentifikasi minimal dua unsur rupa (misalnya, garis dan bentuk) yang terdapat di lingkungan sekitar dengan tepat.
 - Mengelompokkan benda-benda berdasarkan unsur rupa yang dominan (garis lurus, garis lengkung, bentuk geometris, bentuk non-geometris) dengan benar.
 - Mengkomunikasikan hasil pengamatan tentang unsur rupa yang ditemukan dalam karya sederhana.
 - Menyajikan hasil eksplorasi unsur rupa dalam bentuk gambar atau kolase sederhana dengan percaya diri.
 - Mengapresiasi keberagaman unsur rupa yang ada di lingkungan sekitar.
-

E. Sarana dan Prasarana

1. Benda-benda di sekitar kelas atau lingkungan sekolah yang memiliki unsur rupa menonjol (misalnya, meja, kursi, daun, batu, dll.).
2. Alat tulis dan gambar (pensil, spidol, krayon, pensil warna).
3. Kertas gambar atau buku sketsa.
4. Media presentasi (papan tulis/flipchart, proyektor jika tersedia).
5. Aneka bahan bekas/daur ulang (kardus, koran, kain perca, sedotan) untuk eksplorasi bentuk dan tekstur.

F. Target Peserta Didik

- Peserta didik reguler/tipikal: Peserta didik umum tanpa kesulitan belajar yang berarti.
- Jumlah peserta didik: Maksimal 28 peserta didik.

G. Model Pembelajaran

Pendekatan: Deep Learning

Model Pembelajaran: Project-Based Learning (PBL)

Metode: Observasi, Diskusi Kelompok, Eksplorasi, Praktik Langsung, Presentasi.

Model PBL dipilih karena sangat mendukung pendekatan deep learning, di mana peserta didik tidak hanya menghafal informasi, tetapi benar-benar mendalami dan mengaplikasikan pengetahuan melalui proyek nyata.

H. Pertanyaan Pemantik

- **Mindful Learning:** "Coba pejamkan mata sejenak, lalu bayangkan benda-benda yang ada di sekitar kita. Apa saja bentuk yang paling sering kalian lihat?"
 - **Meaningful Learning:** "Menurut kalian, kenapa kita perlu tahu tentang garis, bentuk, atau warna dalam benda-benda di sekitar kita? Apa gunanya dalam kehidupan sehari-hari?"
 - **Joyful Learning:** "Jika kalian diminta untuk menggambar 'rumah impian' kalian, garis dan bentuk apa yang akan kalian gunakan agar rumah itu terlihat unik dan menarik?"
-

I. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran ini dirancang untuk mempromosikan **aktivitas, kreativitas, dan kolaborasi** siswa melalui pengalaman belajar yang **bermakna dan menyenangkan**, dengan fokus pada pendekatan **deep learning**.

Pendahuluan (± 30 menit)

1. **Pembukaan dan Salam (5 menit):** Guru menyambut peserta didik dengan ceria, mengajak berdoa bersama, dan mengecek kehadiran.
 2. **Apersepsi (10 menit):** Guru mengajukan pertanyaan pemantik (Mindful, Meaningful, Joyful Learning) untuk menarik perhatian siswa dan mengaitkan materi dengan pengalaman mereka. Misalnya, "Coba lihat meja ini, bentuk apa yang kalian lihat? Bagaimana dengan garis-garisnya?"
 3. **Pengenalan Topik (10 menit):** Guru menjelaskan bahwa hari ini kita akan menjelajahi **unsur rupa** seperti **garis dan bentuk** yang ada di sekitar kita. Guru dapat menunjukkan beberapa contoh gambar atau benda sederhana yang memiliki garis dan bentuk yang jelas.
 4. **Motivasi (5 menit):** Guru menjelaskan manfaat memahami unsur rupa dalam menciptakan karya seni dan mengamati dunia. "Dengan mengenal garis dan bentuk, kita bisa membuat gambar yang lebih bagus dan melihat keindahan di sekitar kita!"
-

Inti (± 14 JP / 630 menit)

1. **Eksplorasi Lingkungan (Observasi) (2 JP):**
 - o Peserta didik diajak berkeliling di area sekolah (kelas, taman, koridor) untuk mengamati berbagai benda.

- o Guru memandu mereka untuk mencari benda-benda yang memiliki **garis lurus, garis lengkung, bentuk segitiga, lingkaran, persegi, atau bentuk bebas lainnya**.
- o Peserta didik diminta untuk mencatat atau menggambar sketsa sederhana benda-benda yang mereka temukan beserta unsur rupa dominannya di buku catatan.
- o **Kegiatan Bermakna dan Menyenangkan:** Guru dapat memberikan "misi rahasia" untuk menemukan benda dengan ciri tertentu, misalnya "Cari 5 benda yang punya garis lengkung!"

2. **Diskusi Kelompok Kecil (Kolaborasi) (3 JP):**

- o Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (3-4 orang).
- o Setiap kelompok berbagi hasil pengamatan mereka. Mereka berdiskusi tentang unsur rupa yang mereka temukan dan mencoba mengelompokkannya.
- o Guru berkeliling, membimbing diskusi, dan mengajukan pertanyaan seperti, "Menurut kelompokmu, kenapa benda ini punya bentuk seperti ini?" atau "Apa bedanya garis lurus dan garis lengkung?"
- o **Kegiatan Melatih Kolaborasi:** Setiap anggota kelompok harus berkontribusi dalam diskusi dan saling mendengarkan ide.

3. **Eksplorasi Media dan Teknik (Kreativitas & Praktik) (5 JP):**

- o Peserta didik diajak untuk bereksperimen dengan berbagai media (pensil, krayon, spidol) untuk membuat berbagai jenis garis (tebal, tipis, putus-putus, bergelombang) dan bentuk dasar.
- o Guru memberikan contoh dan panduan, namun mendorong siswa untuk mencoba ide-ide mereka sendiri.
- o Peserta didik kemudian diajak membuat **kolase sederhana** menggunakan kertas bekas atau bahan daur ulang, dengan fokus pada penggunaan berbagai bentuk.
- o **Kegiatan Aktif dan Kreatif:** Guru bisa menugaskan mereka membuat "monster bentuk" dari kertas, atau "pemandangan garis" dari benang.

4. **Penyimpulan Konsep (Penalaran Kritis) (2 JP):**

- o Guru memfasilitasi diskusi kelas besar untuk menyimpulkan pemahaman tentang garis dan bentuk.
- o Peserta didik diminta untuk menjelaskan dengan kata-kata sendiri apa itu garis dan bentuk, serta memberikan contoh benda-benda di sekitar mereka yang mengandung unsur-unsur tersebut.
- o Guru menguatkan konsep dengan menunjukkan contoh-contoh karya seni yang menonjolkan garis dan bentuk.

5. **Proyek "Dunia Garis dan Bentukku" (Produk Akhir) (2 JP):**

- o Setiap peserta didik membuat sebuah karya seni (gambar atau kolase) yang menunjukkan pemahaman mereka tentang **minimal dua unsur rupa** (misalnya, garis dan bentuk).
 - o Mereka bebas memilih tema, namun harus mampu menjelaskan bagaimana mereka menggunakan garis dan bentuk dalam karya mereka.
 - o **Kegiatan Aktif, Kreatif, dan Bermakna:** Proyek ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan semua yang telah mereka pelajari secara mandiri dan dengan cara yang sesuai dengan minat mereka.
-

Penutup (± 30 menit)

1. **Presentasi dan Apresiasi (15 menit):** Beberapa perwakilan peserta didik mempresentasikan karya mereka di depan kelas, menjelaskan unsur rupa yang mereka gunakan. Peserta didik lain memberikan apresiasi.
 2. **Refleksi Diri (10 menit):** Guru memandu peserta didik untuk melakukan refleksi tentang pembelajaran hari ini (sesuai bagian M).
 3. **Kesimpulan dan Informasi Lanjut (5 menit):** Guru merangkum pembelajaran dan memberikan motivasi untuk terus mengamati dan berkreasi. Guru juga menyampaikan informasi mengenai materi selanjutnya.
 4. **Salam Penutup:** Guru menutup pelajaran dengan salam.
-

J. Asesmen Formatif dan Sumatif

Asesmen Formatif

1. **Observasi Guru:** Mengamati keaktifan peserta didik selama diskusi kelompok, eksplorasi, dan praktik langsung. Mencatat partisipasi, pemahaman konsep, dan kemampuan kolaborasi.
2. **Jurnal Belajar Peserta Didik:** Peserta didik menuliskan atau menggambar apa yang mereka pelajari tentang garis dan bentuk, serta apa yang mereka rasakan selama pembelajaran.
3. **Tanya Jawab Singkat:** Guru mengajukan pertanyaan lisan secara acak kepada peserta didik untuk mengecek pemahaman mereka tentang unsur rupa.

Asesmen Sumatif

1. **Penilaian Karya "Dunia Garis dan Bentukku":** Penilaian berdasarkan rubrik yang berfokus pada:
 - o Penggunaan unsur rupa (garis dan bentuk) yang sesuai.
 - o Kreativitas dan orisinalitas ide.
 - o Kerapian dan usaha dalam berkarya.
 - o Kemampuan menjelaskan konsep dalam karya.
 2. **Presentasi Hasil Karya:** Penilaian kemampuan peserta didik dalam menjelaskan karya mereka dan menjawab pertanyaan.
-

K. Pemahaman Bermakna

Memahami unsur rupa seperti garis dan bentuk tidak hanya membuat kita pandai menggambar, tetapi juga membantu kita melihat **keindahan dan pola** di dunia sekitar. Setiap benda, dari daun kecil hingga gedung tinggi, tersusun dari berbagai garis dan bentuk. Pengetahuan ini melatih **sensitivitas visual** kita dan mendorong kita untuk **berpikir kreatif** dalam memecahkan masalah atau menciptakan sesuatu yang baru. Ini adalah dasar untuk **mengapresiasi seni** dan bahkan memahami bagaimana alam semesta bekerja.

L. Materi Bahan Ajar

Unsur rupa adalah bagian-bagian paling dasar yang membentuk sebuah karya seni. Dua unsur rupa yang penting untuk kita pelajari adalah **garis dan bentuk**. **Garis** adalah goresan atau jejak yang dihasilkan dari alat gambar. Garis bisa lurus seperti penggaris, lengkung seperti pelangi, zig-zag seperti petir, atau bahkan putus-putus seperti jalanan. Garis bisa tipis, tebal, pendek, atau panjang.

Selain garis, ada juga **bentuk**. Bentuk adalah wujud dari sebuah benda, baik itu benda dua dimensi (seperti gambar) maupun tiga dimensi (seperti patung). Bentuk bisa berupa **bentuk geometris** seperti lingkaran, persegi, atau segitiga yang memiliki aturan dan sisi yang jelas. Ada juga **bentuk non-geometris** atau bentuk bebas yang tidak memiliki aturan khusus, seperti bentuk awan, bentuk daun, atau bentuk batu yang tidak beraturan. Memahami garis dan bentuk membantu kita mengamati dunia dengan lebih cermat. Ketika kita melihat sebuah rumah, kita bisa melihat garis-garis lurus pada dindingnya dan bentuk persegi pada jendelanya. Ketika kita melihat pohon, kita bisa melihat garis-garis melengkung pada dahannya dan bentuk-bentuk bebas pada daunnya.

Dengan mengenal unsur-unsur ini, kita jadi lebih peka terhadap keindahan di sekitar kita dan bisa menggunakannya untuk menciptakan karya seni kita sendiri.

M. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

1. Apa hal baru yang kalian pelajari tentang garis dan bentuk hari ini?
2. Bagian kegiatan mana yang paling kalian sukai dan mengapa?
3. Apakah ada kesulitan yang kalian alami saat membuat karya seni? Bagaimana kalian mengatasinya?

Refleksi Pendidik

1. Apakah semua peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran? Jika tidak, bagaimana cara meningkatkan partisipasi mereka di pertemuan berikutnya?
2. Apakah tujuan pembelajaran tercapai dengan baik? Jika belum, bagian mana yang perlu diperbaiki?
3. Strategi pembelajaran apa yang paling efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep garis dan bentuk?

Judul: Petualangan Garis dan Bentuk di Sekitarku!

Nama Kelompok:

Anggota Kelompok:

Tujuan Kegiatan:

- Mengidentifikasi berbagai jenis garis dan bentuk pada benda-benda di sekitar.
- Berkolaborasi dengan teman untuk mengelompokkan benda berdasarkan unsur rupa.
- Menggambar atau membuat kolase sederhana menggunakan garis dan bentuk yang ditemukan.

Langkah Kegiatan:

1. Eksplorasi Garis dan Bentuk!

- o Bersama kelompokmu, carilah 5 benda di dalam kelas atau di halaman sekolah yang memiliki garis lurus. Gambarlah benda-benda itu di kolom di bawah ini.
- o Kemudian, carilah 5 benda yang memiliki garis lengkung. Gambarlah juga benda-benda itu.
- o Terakhir, carilah 5 benda yang memiliki bentuk lingkaran, persegi, atau segitiga. Gambarlah benda-benda tersebut.

Benda dengan Garis Lurus	Benda dengan Garis Lengkung	Benda dengan Bentuk Geometris (Lingkaran/Persegi/Segitiga)
(Gambar benda 1)	(Gambar benda 1)	(Gambar benda 1)
(Gambar benda 2)	(Gambar benda 2)	(Gambar benda 2)
(Gambar benda 3)	(Gambar benda 3)	(Gambar benda 3)
(Gambar benda 4)	(Gambar benda 4)	(Gambar benda 4)
(Gambar benda 5)	(Gambar benda 5)	(Gambar benda 5)

2. Diskusikan Bersama!

- o Diskusikan dengan teman kelompokmu:
 - Mengapa benda A memiliki garis lurus, sedangkan benda B memiliki garis lengkung?
 - Apa perbedaan antara bentuk lingkaran dan bentuk persegi?
 - Adakah benda yang kalian temukan memiliki lebih dari satu jenis garis atau bentuk? Sebutkan!

3. Karya Kolase "Dunia Garis dan Bentukku"!

- o Bersama kelompokmu, buatlah sebuah kolase sederhana dari kertas bekas atau bahan daur ulang yang menunjukkan pemahamanmu tentang **garis dan bentuk**. Kalian bisa membuat pemandangan, binatang, atau benda apa saja yang kalian sukai! Gunakan gunting untuk memotong berbagai bentuk dan garis dari kertas.
- o Tempelkan karyamu di lembar kerja ini atau di kertas lain yang sudah disiapkan.

Rubrik Penilaian Analitik (Untuk Tugas Diskusi Kelompok dan Presentasi Siswa)

Nama Kelompok :

Tanggal Penilaian :

Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)
A. Diskusi Kelompok					
1. Partisipasi Aktif Anggota	Hanya 1 anggota yang aktif berbicara .	2 anggota aktif, lainnya pasif.	Hampir semua anggota berpartisipasi, namun ada yang kurang.	Semua anggota aktif berpartisipasi dalam diskusi.	Semua anggota sangat aktif dan memberikan ide orisinal.
2. Kualitas Ide/Kontribusi	Ide yang disampaikan sangat terbatas dan tidak relevan.	Ide yang disampaikan kurang relevan atau kurang dikembangkan.	Ide cukup relevan dan mulai dikembangkan dengan baik.	Ide relevan dan dikembangkan dengan baik, menunjukkan pemahaman.	Ide sangat relevan, orisinal, dan mendukung diskusi secara signifikan .
3. Kemampuan Mendengarkan & Merespons	Tidak mendengarkan atau sering memotong pembicaraan.	Kadang mendengarkan, namun sulit merespons ide orang lain.	Cukup mendengarkan dan merespons, namun belum konsisten	Mendengarkan dengan baik dan mampu merespons ide teman.	Mendengarkan dengan saksama, membangun ide teman, dan memberikan umpan balik konstruktif.
B. Presentasi					

Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)
si Hasil Karya					
1. Kejelasan Penjelasan Konsep	Penjelas an tidak jelas dan sulit dipahami.	Penjelas an kurang jelas dan banyak yang tidak relevan.	Penjelasan cukup jelas namun ada bagian yang kurang lengkap.	Penjelas an jelas, lengkap, dan mudah dipahami.	Penjelasan sangat jelas, rinci, dan menunjukkan pemaha man mendalam.
2. Penggun aan Unsur Rupa dalam Karya	Karya tidak menunjuk kan pemaha man yang jelas tentang garis/bent uk.	Pengguna an garis/bent uk masih kurang konsisten.	Penggun aan garis/bent uk cukup terlihat, namun belum bervariasi.	Penggun aan garis/bent uk jelas dan bervariasi .	Penggun aan garis/bent uk sangat kreatif dan inovatif.
3. Kekompa kan & Kolaborasi dalam Presenta si	Presenta si didomina si 1 orang, tidak ada kerja sama.	Kurang kompak, terlihat beberapa anggota tidak siap.	Cukup kompak, namun ada bagian yang kurang terkoordi nasi.	Cukup kompak dan terkoordin asi dengan baik.	Sangat kompak, semua anggota berkontri busi aktif dan terkoordi nasi.
4. Kepercayaan Diri dalam Presenta si	Menunjuk kan keraguan dan kurang percaya diri.	Kurang percaya diri, sering melihat catatan.	Cukup percaya diri, sesekali melihat catatan.	Percaya diri dan mampu menyamp aikan dengan lancar.	Sangat percaya diri, antusias, dan mampu menarik perhatian audiens.

O. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

- Bagi peserta didik yang telah menguasai materi, dapat diberikan tugas tambahan untuk menciptakan karya seni dengan tema bebas yang lebih kompleks, dengan penekanan pada penggunaan **tekstur atau warna** sebagai unsur rupa tambahan.
- Peserta didik dapat diajak untuk mencari dan mendiskusikan berbagai jenis karya seni dari seniman terkenal yang menonjolkan penggunaan garis dan bentuk.
- Menjadi "mentor" bagi teman-teman yang masih kesulitan.

Remedial

- Memberikan bimbingan individual atau kelompok kecil kepada

peserta didik yang masih kesulitan mengidentifikasi atau menggunakan unsur rupa.

- Memberikan lembar kerja tambahan dengan contoh-contoh garis dan bentuk yang lebih sederhana.
- Mengajak peserta didik melakukan observasi ulang terhadap benda-benda konkret dengan panduan langsung dari guru.

P. Bahan Bacaan

Pendidik

1. Gardner, H. (2006). *Five Minds for the Future*. Harvard Business School Press. (Untuk memahami konsep pembelajaran mendalam)
2. Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah*. (Untuk panduan kurikulum merdeka)
3. Efland, A. (2002). *Art and Cognition: Integrating the Visual Arts in the Curriculum*. Teachers College Press.

Peserta Didik

1. Buku cerita bergambar yang menonjolkan berbagai bentuk dan garis (contoh: *The Dot* oleh Peter H. Reynolds).
2. Buku-buku aktivitas menggambar dan mewarnai yang fokus pada bentuk dasar.
3. Ensiklopedia anak-anak tentang seni rupa dan benda-benda di sekitar kita.

Q. Glosarium

1. **Deep Learning**: Pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemahaman konsep secara mendalam dan kemampuan menerapkan pengetahuan dalam berbagai konteks, bukan sekadar menghafal.
2. **Unsur Rupa**: Elemen-elemen dasar yang membentuk sebuah karya seni visual, seperti garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan gelap terang.
3. **Kolase**: Teknik seni rupa dengan menempelkan berbagai potongan bahan (kertas, kain, foto, dll.) pada satu permukaan untuk menciptakan komposisi baru.

R. Daftar Pustaka

1. Kemendikbudristek. (2021). *Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
2. Kemendikbudristek. (2022). *Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas II Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
3. Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design*. Association for Supervision and Curriculum Development.

MODUL AJAR DEEP LEARNING

SENI RUPA

A. Identitas Penulis

1. Nama Penyusun :
 2. Satuan Pendidikan :
 3. Tahun Ajaran : 2025/2026
 4. Mata Pelajaran : SENI RUPA
 5. Fase : A
 6. Kelas/Semester : 2/1
 7. Alokasi Waktu : 18 JP
-

B. 8 Dimensi Profil Kelulusan

[✓] **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis dan mengevaluasi karya seni rupa secara objektif.

[✓] **Kreativitas:** Peserta didik mampu menghasilkan ide-ide orisinal dalam penciptaan karya seni.

[✓] **Kolaborasi:** Peserta didik dapat bekerja sama dalam sesi kritik dan apresiasi karya seni.

[✓] **Komunikasi:** Peserta didik mampu menyampaikan pendapat dan penilaian terhadap karya seni dengan jelas.

[✓] **Kemandirian:** Peserta didik mampu menilai karyanya sendiri dan membuat keputusan artistik secara mandiri.

C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat

Guru dapat menanyakan pelaksanaan 7 kegiatan anak Indonesia hebat melalui percakapan di awal pembelajaran untuk membangun kedekatan dan kebiasaan baik:

1. **Bangun tidur:** "Anak-anak, siapa yang tadi pagi bangun tepat waktu dan langsung merasa segar?"
2. **Beribadah:** "Sebelum berangkat ke sekolah, ibadah apa yang kalian lakukan? Apa kalian merasa tenang setelahnya?"
3. **Berolahraga:** "Ada yang sudah berolahraga ringan atau bergerak tadi pagi? Kenapa kita perlu membuat badan kita sehat?"
4. **Gemar Belajar:** "Di rumah, kalian paling suka belajar tentang apa? Apa yang membuat kalian penasaran?"
5. **Makan sehat dan Bergizi:** "Siapa yang tadi pagi sarapan makanan sehat? Makanan apa yang membuat kalian bersemangat?"

6. **Bermasyarakat:** "Apakah kalian pernah membantu teman atau orang tua di rumah? Contohnya apa?"
7. **Tidur Cepat:** "Semalam ada yang tidurnya tidak larut malam? Kenapa tidur cukup itu penting untuk belajar?"

D. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

1. **Capaian Pembelajaran (CP):**
 - o **ELEMEN:** Merefleksikan (Reflecting)
 - o Peserta didik menilai karya dan penciptaan karya seni rupa dengan menggunakan kosa kata sehari-hari.
2. **Tujuan Pembelajaran (TP):**
 - o Mendeskripsikan perasaan dan kesan pribadi terhadap sebuah karya seni rupa sederhana menggunakan kosakata sehari-hari.
 - o Mengidentifikasi unsur rupa (garis, bentuk, warna) yang dominan dalam sebuah karya seni dan menggunakannya sebagai dasar penilaian.
 - o Memberikan penilaian yang konstruktif (masukan positif) kepada karya seni teman sebaya.
 - o Menjelaskan proses kreatif dalam penciptaan karya seninya sendiri.
 - o Melakukan refleksi diri terhadap karya yang telah dibuat dan menentukan area yang bisa diperbaiki.

E. Sarana dan Prasarana

1. Contoh-contoh karya seni rupa sederhana (gambar, lukisan anak-anak, atau karya seni lokal).
2. Alat dan bahan untuk berkarya (kertas, pensil warna, krayon, spidol, cat air).
3. Lembar kerja penilaian dan refleksi.
4. Papan pajangan atau area khusus untuk "Galeri Seni Mini".
5. Kamera atau telepon seluler untuk mendokumentasikan karya (opsional).

F. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler/tipikal: Peserta didik umum tanpa kesulitan belajar yang berarti.

G. Model Pembelajaran

Pendekatan: Deep Learning (Fokus pada pemahaman dan evaluasi mendalam)

Model Pembelajaran: Inquiry-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Inkuiri) dan Critique and Appreciation (Kritik dan Apresiasi)

Metode: Observasi, Tanya Jawab, Diskusi Kelompok, Kritik Seni Sebaya, Presentasi.

Model ini dipilih untuk mendorong peserta didik mendalami makna di balik sebuah karya seni dan melatih mereka untuk berpikir kritis dan berkomunikasi secara efektif.

H. Pertanyaan Pemantik

1. **Mindful Learning:** "Ketika kalian melihat sebuah gambar, apa hal pertama yang kalian perhatikan? Apakah gambar itu membuat kalian merasa senang, sedih, atau bersemangat?"
 2. **Meaningful Learning:** "Menurut kalian, kenapa sebuah karya seni itu penting? Apa yang bisa kita pelajari dari melihat gambar buatan orang lain?"
 3. **Joyful Learning:** "Jika kalian diminta memberikan hadiah berupa gambar kepada teman, kira-kira gambar seperti apa yang akan membuat teman kalian tersenyum?"
-

I. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran ini dirancang untuk memfokuskan siswa pada kegiatan **merefleksikan** dan **menilai** karya seni rupa, mendorong **aktivitas, kreativitas, dan kolaborasi** melalui pendekatan **deep learning**.

Pendahuluan (± 30 menit)

1. **Pembukaan dan Kegiatan Rutin (5 menit):** Guru menyapa peserta didik, mengajak berdoa, dan mengecek kehadiran. Guru juga menanyakan tentang **7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat** (sesuai bagian C) sebagai rutinitas positif.
 2. **Apersepsi dan Pertanyaan Pemantik (15 menit):** Guru menampilkan beberapa gambar sederhana atau karya seni yang berbeda (misalnya, lukisan pemandangan, gambar abstrak). Guru mengajukan pertanyaan pemantik (**Mindful Learning, Meaningful Learning, Joyful Learning**) untuk membuka diskusi tentang bagaimana kita merasakan dan menilai sebuah karya seni.
 3. **Pengenalan Topik (10 menit):** Guru menjelaskan bahwa kita akan belajar bagaimana "membaca" sebuah karya seni. "Hari ini, kita akan menjadi kritikus seni cilik! Kita akan belajar bagaimana memberikan pendapat tentang sebuah karya seni dengan cara yang baik dan sopan." Guru menjelaskan tujuan pembelajaran (merefleksikan dan menilai karya).
-

Inti (± 17 JP / 765 menit)

1. **Eksplorasi Perasaan dalam Karya Seni (2 JP):**
 - o Guru menunjukkan berbagai gambar yang menggambarkan emosi berbeda (senang, sedih, berani).
 - o Peserta didik diminta mendeskripsikan perasaan yang muncul saat melihat gambar tersebut menggunakan kosakata sederhana.
 - o **Kegiatan Bermakna dan Menyenangkan:** Peserta didik bermain "tebak perasaan" dari gambar yang ditampilkan.

2. **Mengenali Unsur Rupa dalam Penilaian (3 JP):**

- o Guru mengulas unsur rupa dasar (garis, bentuk, warna, tekstur).
- o Peserta didik diberikan lembar kerja untuk menganalisis karya sederhana. Mereka menandai di mana mereka melihat garis lurus, warna cerah, atau bentuk aneh.
- o **Melatih Penalaran Kritis:** Peserta didik diajak berdiskusi, "Menurutmu, kenapa pelukis ini menggunakan garis melengkung di sini? Apa hasilnya?"

3. **Menciptakan Karya Seni (4 JP):**

- o Peserta didik secara mandiri menciptakan satu karya seni (misalnya, menggambar "Dunia Impianku" atau "Binatang Kesayanganku") dengan fokus pada penggunaan unsur rupa yang telah dipelajari.
- o **Melatih Kreativitas dan Kemandirian:** Proses penciptaan ini adalah persiapan untuk sesi refleksi dan penilaian.

4. **Galeri Mini dan Kritik Sebaya (Peer Critique) (6 JP):**

- o Karya seni peserta didik dipajang di kelas (Galeri Mini).
- o Peserta didik berkelompok untuk "Gallery Walk" (berkeliling melihat karya teman).
- o Mereka menggunakan LKPD untuk memberikan masukan positif kepada karya teman. Guru menekankan pentingnya memberikan penilaian yang konstruktif ("Saya suka warna ini karena terlihat cerah" atau "Garis ini rapi sekali").
- o **Melatih Kolaborasi dan Komunikasi:** Ini adalah inti dari kegiatan deep learning, di mana siswa belajar memberikan dan menerima umpan balik yang bermakna.

5. **Refleksi Diri dan Diskusi (2 JP):**

- o Peserta didik kembali ke karya mereka sendiri dan membaca komentar dari teman-teman.
- o Mereka diminta menuliskan refleksi: apa yang mereka sukai dari karya mereka, apa yang paling sulit, dan apa yang akan mereka perbaiki di karya berikutnya.
- o Guru memfasilitasi diskusi kelas tentang pentingnya merefleksikan proses kreatif.

Penutup (± 30 menit)

1. **Presentasi dan Apresiasi (15 menit):** Beberapa peserta didik secara sukarela mempresentasikan karya mereka dan menjelaskan proses refleksi mereka. Guru memberikan apresiasi.
 2. **Refleksi Akhir (10 menit):** Guru memimpin diskusi tentang apa yang telah dipelajari tentang merefleksikan karya seni dan bagaimana hal itu dapat membantu mereka dalam kehidupan sehari-hari (sesuai bagian M).
 3. **Penutup dan Motivasi (5 menit):** Guru memberikan kesimpulan dan memotivasi peserta didik untuk terus berkarya dan menghargai seni.
-

J. Asesmen Formatif dan Sumatif

Asesmen Formatif

1. **Observasi Proses Diskusi:** Guru mengamati kemampuan peserta didik dalam memberikan penilaian terhadap karya teman dan menggunakan kosakata yang tepat.
2. **Jurnal Refleksi Harian:** Catatan singkat siswa tentang apa yang mereka pelajari mengenai kritik seni.

Asesmen Sumatif

1. **Penilaian Proses Kritik Sebaya:** Menggunakan Rubrik Penilaian Analitik (Bagian N) untuk menilai kemampuan siswa dalam memberikan umpan balik yang konstruktif dan berkomunikasi.
 2. **Penilaian Refleksi Diri:** Berdasarkan catatan refleksi siswa terhadap karya mereka sendiri.
-

K. Pemahaman Bermakna

Merefleksikan dan menilai karya seni rupa tidak hanya tentang "suka" atau "tidak suka," tetapi tentang **memahami** dan **mengkomunikasikan** alasan di balik penilaian tersebut. Ini membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memahami perasaan orang lain melalui karya seni, dan menghargai upaya kreatif.

Kemampuan ini juga dapat diterapkan dalam mengevaluasi pekerjaan mereka sendiri di berbagai mata pelajaran.

L. Materi Bahan Ajar

Merefleksikan karya seni adalah kegiatan penting untuk memahami sebuah karya dengan lebih mendalam. Saat kita merefleksikan sebuah gambar, kita mencoba memahami apa yang ingin disampaikan oleh pembuat gambar, bagaimana perasaan kita saat melihatnya, dan apa saja yang membuat gambar itu menarik. Kita bisa menggunakan kosakata sehari-hari seperti "rapi," "indah," "unik," "ceria," "menarik," atau "sedih" untuk menggambarkan perasaan dan penilaian kita terhadap karya tersebut.

Dalam merefleksikan sebuah karya, kita juga perlu memperhatikan unsur-unsur rupa yang digunakan. Misalnya, apakah lukisan tersebut menggunakan banyak garis yang kuat, atau apakah warnanya sangat cerah? Memperhatikan detail seperti ini membantu kita memberikan penilaian yang lebih baik. Ketika kita bisa menjelaskan "mengapa" kita menyukai sebuah karya, kita menunjukkan pemahaman yang lebih dalam tentang seni.

Merefleksikan juga berarti menilai karya yang kita buat sendiri. Ini adalah bagian dari proses kreatif. Setelah selesai menggambar, kita bisa melihat kembali karya kita dan bertanya: "Apakah saya sudah menggunakan garis dan warna dengan baik? Apa yang bisa saya perbaiki di gambar berikutnya?" Proses ini melatih kita untuk lebih teliti dan berani menerima masukan, baik dari diri sendiri maupun dari teman.

M. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

1. Apakah saya bisa menjelaskan apa yang saya suka dari karya teman?
2. Bagaimana perasaan saya ketika teman memberikan masukan untuk karya saya?
3. Apa yang akan saya lakukan berbeda saat membuat karya seni berikutnya berdasarkan refleksi hari ini?

Refleksi Pendidik

1. Apakah peserta didik mampu menggunakan kosakata sederhana untuk menilai karya seni?
 2. Apakah suasana diskusi kritik sebaya berjalan positif dan konstruktif?
 3. Apakah saya sudah memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk merefleksikan karya mereka sendiri?
-

N. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

Judul: Saya adalah Kritikus Seni Cilik!

Nama Peserta Didik:

Tujuan Kegiatan:

1. Mengamati karya seni dan memberikan penilaian yang baik.
2. Menjelaskan alasan penilaianmu dengan kosakata sehari-hari.

Langkah Kegiatan:

1. Amati karya seni temanmu (atau karya seni yang ditampilkan guru) dengan seksama.
2. Gunakan kolom di bawah ini untuk menuliskan atau menggambar perasaanmu saat melihat karya tersebut.
3. Berikan penilaianmu dengan sopan dan jelaskan mengapa kamu memberikan penilaian tersebut.

Lembar Kerja Pengamatan Karya Seni

Nama Karya/Pembuat Karya	Perasaan saat melihat karya	Penilaian saya terhadap karya ini (lingkari): Menarik / Biasa saja / Tidak menarik

Alasan Penilaian:

(Contoh: "Saya suka lukisan ini karena warnanya sangat cerah dan membuat saya merasa senang. Garisnya juga sangat rapi.")

Rubrik Penilaian Analitik (Tugas Diskusi Kelompok dan Presentasi Siswa)

Tema: Merefleksikan dan Menilai Karya Seni Rupa

Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)
A. Kemampuan Merefleksi & Menilai					
1. Penggunaan Kosakata Penilaian	Hanya menggunakan "suka/tidak suka" tanpa alasan.	Menggunakan beberapa kata, tapi kurang relevan dengan karya.	Menggunakan kosakata yang cukup relevan dengan karya.	Menggunakan kosakata yang variatif dan relevan.	Menggunakan kosakata yang kaya, deskriptif, dan mendalam.
2. Kualitas Alasan Penilaian	Tidak dapat memberikan alasan yang logis.	Alasan kurang jelas atau tidak relevan.	Alasan cukup jelas, namun masih sederhana.	Memberikan alasan yang jelas berdasarkan unsur rupa.	Memberikan alasan yang sangat jelas, rinci, dan logis.
3. Sikap Saat Memberi Masukan	Memberikan masukan negatif atau tidak sopan.	Cenderung pasif atau sulit memberikan masukan.	Memberikan masukan yang sopan, namun kurang spesifik.	Memberikan masukan yang sopan dan konstruktif.	Memberikan masukan yang konstruktif dan inspiratif.
B. Presentasi & Komunikasi					
1. Kejelasan Penyampaian	Sulit dimengerti dan tidak terstruktur.	Kurang jelas dalam menyampaikan pendapat.	Cukup jelas dalam menyampaikan pendapat.	Menyampaikan pendapat dengan jelas dan lancar.	Sangat jelas, terstruktur, dan meyakinkan.
2. Kepercayaan Diri	Sangat gugup dan tidak berani berbicara.	Kurang percaya diri, ragu-ragu.	Cukup percaya diri dalam presentasi.	Percaya diri dan antusias saat berbicara.	Sangat percaya diri dan mampu berinteraksi baik dengan audiens.

O. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

1. Bagi peserta didik yang sudah mahir merefleksikan, mereka dapat diberikan tugas tambahan untuk mengkritik karya seni yang lebih kompleks (misalnya, lukisan yang lebih abstrak) dan mencari tahu makna di balik karya tersebut.
2. Mengajak peserta didik membuat jurnal apresiasi seni, di mana mereka mencatat dan merefleksikan karya seni yang mereka temui di kehidupan sehari-hari (misalnya, desain baju, mainan, atau bangunan).

Remedial

3. Memberikan bimbingan individual atau kelompok kecil untuk melatih peserta didik dalam menggunakan kosakata penilaian yang tepat.
 4. Mengajak peserta didik untuk berdiskusi dengan guru mengenai karya mereka secara langsung (satu-satu) untuk membantu mereka mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan karya mereka.
 5. Memberikan contoh kalimat-kalimat sederhana untuk memulai proses refleksi.
-

P. Bahan Bacaan

Pendidik

1. Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah*. (Bagian tentang asesmen formatif dan sumatif dalam konteks refleksi).
2. Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books. (Untuk memahami kecerdasan spasial dan intrapersonal dalam seni).
3. Eisner, E. W. (2002). *The Arts and the Creation of Mind*. Yale University Press.

Peserta Didik

1. Buku cerita bergambar yang menceritakan tentang perasaan dan ekspresi seni.
 2. Buku-buku aktivitas menggambar yang mengajak anak untuk berpikir tentang karya mereka.
 3. Kumpulan gambar atau foto karya seni sederhana yang bisa dianalisis bersama.
-

Q. Glosarium

1. **Merefleksikan:** Proses berpikir kembali dan merenungkan pengalaman atau karya yang telah dibuat untuk memahami makna atau meningkatkan pemahaman.
 2. **Apresiasi Seni:** Kegiatan menghargai, menikmati, dan memahami karya seni.
 3. **Kritik Konstruktif:** Penilaian atau masukan yang diberikan dengan tujuan membangun atau memperbaiki, disampaikan dengan cara yang positif dan sopan.
-

R. Daftar Pustaka

1. Kemendikbudristek. (2021). *Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
2. Kemendikbudristek. (2022). *Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas II Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
3. Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design*. Association for Supervision and Curriculum Development.

MODUL AJAR DEEP LEARNING

SENI RUPA

A. Identitas Penulis

1. Nama Penyusun :
 2. Satuan Pendidikan :
 3. Tahun Ajaran : 2025/2026
 4. Mata Pelajaran : SENI RUPA
 5. Fase : A
 6. Kelas/Semester : 2/1
 7. Alokasi Waktu : 18 JP
-

B. 8 Dimensi Profil Kelulusan

[✓] Kreativitas: Peserta didik mampu menghasilkan gagasan orisinal dan mewujudkannya dalam karya seni.

[✓] Penalaran Kritis: Peserta didik mampu mengidentifikasi dan memilih alat serta

bahan yang sesuai untuk karyanya.

[✓] Kolaborasi: Peserta didik dapat berbagi ide dan bekerja sama dalam eksplorasi bahan.

[✓] Kemandirian: Peserta didik mampu merencanakan dan melaksanakan proses

berkarya seni secara mandiri.

[✓] Komunikasi: Peserta didik mampu menjelaskan gagasan dan proses berkarya seninya.

C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat

Guru dapat menanyakan pelaksanaan 7 kegiatan anak Indonesia hebat sebagai pembuka percakapan santai di awal pembelajaran:

1. **Bangun Tidur:** "Siapa tadi pagi bangunnya langsung semangat dan siap belajar?"
2. **Beribadah:** "Sebelum ke sekolah, apakah kalian sudah beribadah? Bagaimana perasaan kalian setelahnya?"
3. **Berolahraga:** "Ada yang sudah bergerak atau berolahraga ringan pagi ini? Apa manfaatnya untuk tubuh kita?"
4. **Gemar Belajar:** "Kemarin, apa hal baru yang paling menarik yang kalian pelajari di rumah?"
5. **Makan Sehat dan Bergizi:** "Apa menu sarapan sehat kalian hari ini? Kenapa makanan sehat itu penting?"
6. **Bermasyarakat:** "Apakah kalian pernah membantu ayah atau ibu mengerjakan sesuatu di rumah? Apa yang kalian bantu?"
7. **Tidur Cepat:** "Tadi malam, siapa yang tidurnya cukup dan tidak terlalu larut? Kenapa tidur yang cukup itu baik?"

D. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

1. **Capaian Pembelajaran (CP):**

- o **ELEMEN:** Berpikir dan bekerja secara artistik (Thinking and working artistically)
- o Peserta didik menggunakan pengalaman visualnya sebagai sumber gagasan dalam berkarya. Peserta didik mengeksplorasi alat dan bahan dasar yang tersedia di lingkungan sekitar.

2. **Tujuan Pembelajaran (TP):**

- o Mengidentifikasi minimal tiga benda atau objek dari pengalaman visual pribadi yang dapat menjadi sumber gagasan untuk karya seni.
- o Mengeksplorasi minimal dua jenis alat dan bahan dasar yang berbeda (misalnya, pensil warna dan krayon, atau daun kering dan ranting) yang tersedia di lingkungan sekitar.
- o Mengaplikasikan penggunaan alat dan bahan yang dieksplorasi untuk menciptakan karya seni sederhana yang terinspirasi dari pengalaman visualnya.
- o Menjelaskan keterkaitan antara pengalaman visual dengan gagasan dalam karyanya.
- o Menunjukkan sikap kreatif dan berani mencoba dalam bereksplorasi alat dan bahan.

E. Sarana dan Prasarana

1. Berbagai **alat tulis dan gambar** (pensil, spidol, krayon, pensil warna).
2. Aneka **bahan alam/bekas** dari lingkungan sekitar (daun kering, ranting kecil, batu kerikil, kardus bekas, koran, kain perca).
3. Kertas gambar atau buku sketsa.
4. Contoh-contoh karya seni yang dibuat dari bahan alam/bekas.
5. Media presentasi (papan tulis/flipchart, proyektor jika tersedia).

F. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler/tipikal: Peserta didik umum tanpa kesulitan belajar yang berarti.

G. Model Pembelajaran

Pendekatan: Deep Learning (Fokus pada eksplorasi mendalam, pemikiran artistik, dan penggunaan pengalaman visual sebagai inspirasi)

Model Pembelajaran: Inquiry-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Inkuiri) dan Experiential Learning (Pembelajaran Berbasis Pengalaman)

Metode: Observasi, Eksplorasi, Eksperimen, Diskusi Kelompok, Praktik Langsung, Presentasi.

Model ini dipilih untuk mendorong peserta didik secara aktif menemukan dan memahami bagaimana pengalaman visual dapat diubah menjadi gagasan artistik, serta bereksperimen langsung dengan berbagai alat dan bahan.

H. Pertanyaan Pemantik

1. **Mindful Learning:** "Coba pejamkan mata sejenak, bayangkan apa yang kalian lihat di perjalanan ke sekolah tadi. Benda apa yang paling menarik perhatianmu?"
 2. **Meaningful Learning:** "Menurut kalian, kenapa kita bisa membuat gambar atau karya seni dari apa yang kita lihat di sekitar kita? Apa gunanya benda-benda sederhana itu?"
 3. **Joyful Learning:** "Jika kalian bisa mengubah daun kering menjadi sebuah karya seni, kalian akan membuat apa? Kenapa?"
-

I. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan **berpikir dan bekerja secara artistik** siswa, mempromosikan **aktivitas, kreativitas, dan kolaborasi** melalui pengalaman belajar yang **bermakna dan menyenangkan** dengan pendekatan **deep learning**.

Pendahuluan (± 30 menit)

1. **Pembukaan dan Salam (5 menit):** Guru menyambut peserta didik dengan ceria, mengajak berdoa bersama, dan mengecek kehadiran. Guru juga menanyakan tentang **7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat** untuk membangun kebiasaan positif dan kedekatan.
 2. **Apersepsi (10 menit):** Guru menampilkan beberapa gambar sederhana atau video singkat tentang anak-anak yang berkarya seni dari bahan alam atau benda-benda di sekitar mereka. Guru mengajukan pertanyaan pemantik (**Mindful Learning, Meaningful Learning, Joyful Learning**) untuk menggugah rasa ingin tahu siswa dan mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman visual mereka.
 3. **Pengenalan Topik (10 menit):** Guru menjelaskan bahwa hari ini kita akan menjadi seniman cilik yang akan menggunakan "mata seniman" untuk melihat benda-benda di sekitar kita sebagai sumber ide dan bahan untuk berkarya. "Kita akan belajar bagaimana benda biasa bisa jadi luar biasa di tangan kita!"
 4. **Motivasi (5 menit):** Guru menjelaskan pentingnya berani mencoba dan bereksperimen dengan berbagai bahan. "Tidak ada yang salah saat kita bereksplorasi. Yang penting adalah kita berani mencoba ide baru!"
-

Inti (± 17 JP / 765 menit)

5. **Eksplorasi Pengalaman Visual (Observasi) (3 JP):**
 - o Peserta didik diajak berkeliling di lingkungan sekolah (taman, halaman, koridor).
 - o Guru membimbing mereka untuk mengamati berbagai benda (daun, bunga, batu, bentuk awan, bentuk pohon, pola lantai).

- o Peserta didik diminta mencatat atau menggambar sketsa sederhana tentang apa yang mereka lihat dan menarik bagi mereka sebagai calon gagasan karya seni.
 - o **Kegiatan Bermakna:** Siswa diajak bermain "detektif visual" untuk menemukan objek-objek unik di lingkungan.
6. **Diskusi Gagasan dari Pengalaman Visual (Penalaran Kritis & Komunikasi) (2 JP):**
- o Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (3-4 orang).
 - o Setiap kelompok berbagi hasil pengamatan dan gagasan mereka. "Benda apa yang paling membuatmu ingin menggambar atau membuat sesuatu?"
 - o Guru berkeliling, membimbing diskusi, dan membantu siswa menghubungkan pengalaman visual mereka dengan potensi gagasan karya seni.
 - o **Melatih Kolaborasi:** Siswa belajar mendengarkan dan menghargai ide teman.
7. **Eksplorasi Alat dan Bahan dari Lingkungan Sekitar (Eksperimen & Kreativitas) (5 JP):**
- o Guru menyiapkan berbagai stasiun dengan alat dan bahan berbeda (Stasiun Pensil Warna, Stasiun Krayon, Stasiun Kolase Daun, Stasiun Bentuk Kardus, dll.).
 - o Peserta didik secara bergiliran atau berkelompok kecil mengunjungi stasiun-stasiun ini untuk mencoba berbagai teknik dan merasakan tekstur serta potensi dari setiap bahan.
 - o **Kegiatan Aktif dan Menyenangkan:** Guru bisa memberikan tantangan, misalnya "Buat garis paling tebal dengan krayon!" atau "Buat kolase wajah dari daun!"
8. **Perencanaan Karya Seni (Kemandirian & Penalaran Kritis) (3 JP):**
- o Setiap peserta didik memilih satu gagasan dari pengalaman visual mereka (misalnya, "pohon di halaman sekolah" atau "bentuk awan yang lucu").
 - o Mereka memilih alat dan bahan yang paling sesuai dari hasil eksplorasi mereka untuk mewujudkan gagasan tersebut.
 - o Peserta didik membuat sketsa atau rencana sederhana untuk karya mereka.
 - o **Melatih Kemandirian:** Siswa membuat keputusan artistik tentang bahan dan desain.
9. **Penciptaan Karya Seni "Pengalaman Visualku" (Praktik Langsung & Kreativitas) (4 JP):**
- o Peserta didik mulai menciptakan karya seni mereka berdasarkan gagasan dan perencanaan yang telah dibuat.
 - o Guru membimbing dan memberikan bantuan teknis jika diperlukan, namun mendorong siswa untuk bereksperimen dan menemukan solusi sendiri.

- o **Kegiatan Bermakna dan Aktif:** Ini adalah puncak dari proses berpikir dan bekerja secara artistik, di mana siswa mengaplikasikan semua yang telah mereka pelajari.

Penutup (± 30 menit)

1. **Presentasi dan Berbagi Karya (15 menit):** Beberapa perwakilan peserta didik mempresentasikan karya mereka di depan kelas. Mereka menjelaskan "Apa yang menginspirasi?" dan "Bahan apa yang kamu gunakan?"
2. **Refleksi Diri (10 menit):** Guru memandu peserta didik untuk melakukan refleksi tentang pembelajaran hari ini (sesuai bagian M), fokus pada proses menemukan ide dan menggunakan bahan.
3. **Kesimpulan dan Informasi Lanjut (5 menit):** Guru merangkum pembelajaran dan memberikan motivasi untuk terus mengamati dunia dengan "mata seniman". Guru juga menyampaikan informasi mengenai materi selanjutnya.
4. **Salam Penutup:** Guru menutup pelajaran dengan salam.

J. Asesmen Formatif dan Sumatif

Asesmen Formatif

1. **Observasi Guru:** Mengamati keaktifan peserta didik selama eksplorasi bahan, diskusi kelompok, dan proses perencanaan karya. Mencatat kemampuan mereka dalam mengidentifikasi gagasan visual dan memilih bahan.
2. **Jurnal Eksplorasi Bahan:** Peserta didik mencatat atau menggambar singkat bahan-bahan yang mereka eksplorasi dan kesan mereka terhadap bahan tersebut.
3. **Tanya Jawab Singkat:** Guru mengajukan pertanyaan lisan untuk mengecek pemahaman tentang sumber gagasan visual dan potensi bahan.

Asesmen Sumatif

1. **Penilaian Karya "Pengalaman Visualku":** Penilaian berdasarkan rubrik yang berfokus pada:
 1. Keterkaitan gagasan dengan pengalaman visual.
 2. Eksplorasi dan penggunaan alat/bahan yang beragam.
 3. Kreativitas dan orisinalitas karya.
 4. Kerapian dan usaha dalam berkarya.
2. **Presentasi Proses Berkarya:** Penilaian kemampuan peserta didik dalam menjelaskan gagasan, pilihan bahan, dan proses pembuatan karya mereka.

K. Pemahaman Bermakna

Belajar berpikir dan bekerja secara artistik berarti kita menyadari bahwa **inspirasi seni ada di mana-mana**, bahkan pada benda-benda sederhana di sekitar kita. Kita tidak perlu mencari jauh-jauh untuk menemukan ide atau bahan. Dengan mata yang jeli dan pikiran yang kreatif, kita bisa mengubah daun kering menjadi sayap peri atau kardus bekas menjadi rumah impian. Ini melatih kita untuk **peka terhadap**

lingkungan, berani bereksperimen, dan percaya diri dengan ide-ide sendiri, yang semuanya adalah kemampuan penting tidak hanya dalam seni, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.

L. Materi Bahan Ajar

Berpikir dan bekerja secara artistik adalah tentang bagaimana kita menggunakan mata dan pikiran kita untuk menciptakan sesuatu yang indah. Mata kita adalah "kamera" yang merekam banyak hal setiap hari. Kita melihat pohon yang tinggi, bunga yang berwarna-warni, awan yang berbentuk lucu, atau bahkan pola-pola pada keramik lantai. Semua yang kita lihat dan alami ini bisa menjadi **sumber gagasan** atau ide untuk membuat karya seni. Contohnya, jika kita melihat kupu-kupu yang indah, kita bisa menggambar kupu-kupu, atau membuat kolase kupu-kupu dari daun-daun kering.

Selain gagasan, kita juga memerlukan **alat dan bahan** untuk berkarya. Yang hebatnya, kita tidak selalu perlu membeli alat dan bahan yang mahal. Banyak sekali alat dan bahan dasar yang bisa kita temukan di lingkungan sekitar kita. Pensil, krayon, spidol, kertas, itu sudah biasa. Tapi bagaimana dengan daun kering, ranting kecil, batu kerikil, kardus bekas, koran bekas, atau bahkan kain perca? Semua itu bisa kita gunakan untuk menciptakan karya seni yang unik dan menarik. Kuncinya adalah berani mencoba dan **mengeksplorasi** bagaimana setiap bahan bisa digunakan.

Saat kita mengeksplorasi alat dan bahan, kita belajar banyak hal baru. Kita jadi tahu kalau pensil bisa membuat garis tipis, krayon bisa membuat warna tebal, dan daun kering bisa memberi tekstur kasar. Dengan mencoba-coba berbagai bahan, kita jadi lebih kreatif dan bisa menemukan cara baru untuk menyampaikan ide kita melalui seni. Jadi, mulai sekarang, lihatlah sekelilingmu dengan "mata seniman", dan kamu akan menemukan banyak sekali harta karun untuk berkarya!

M. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

1. Apa ide paling menarik yang saya dapatkan dari melihat benda-benda di sekitar hari ini?
2. Bahan apa yang paling saya suka gunakan, dan kenapa? Apakah ada bahan yang sulit saya gunakan?
3. Apakah saya sudah berani mencoba ide baru saat berkarya? Apa yang saya pelajari dari percobaan itu?

Refleksi Pendidik

1. Apakah peserta didik mampu mengidentifikasi sumber gagasan visual dari lingkungan sekitar dengan baik?
 2. Apakah eksplorasi alat dan bahan berjalan efektif dan mendorong kreativitas siswa?
 3. Bagaimana cara saya dapat lebih mendorong peserta didik untuk berani bereksperimen dengan berbagai media di pertemuan selanjutnya?
-

N. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

Judul: Detektif Seni: Ide dan Bahan dari Sekitarku!

Nama Peserta Didik:

Tujuan Kegiatan:

1. Menemukan ide-ide seni dari apa yang kamu lihat.
2. Mengeksplorasi berbagai bahan yang ada di sekitarmu.
3. Membuat karya seni dari ide dan bahan yang kamu temukan.

Langkah Kegiatan:

1. Melihat dengan "Mata Seniman"!

1. Ajak matamu berkeliling di dalam atau di luar kelas. Cari 3 benda atau pemandangan yang menarik hatimu dan membuatmu ingin menggambar atau membuat sesuatu.
2. Gambarkan di sini:

Benda/Pemandangan Menarik 1	Benda/Pemandangan Menarik 2	Benda/Pemandangan Menarik 3
(Gambar sketsa)	(Gambar sketsa)	(Gambar sketsa)

3. Dari 3 gambar di atas, mana yang paling ingin kamu jadikan karya seni? Lingkari!

2. Eksplorasi Bahan Ajaib!

1. Di meja bahan, ada banyak benda menarik! Coba pegang dan rasakan: pensil warna, krayon, daun kering, kertas bekas.
2. Tuliskan atau gambarkan 2 bahan yang paling kamu suka dan kenapa:
 1. Bahan 1: _____ Kenapa suka?

 2. Bahan 2: _____ Kenapa suka?

3. Karya Seniku dari Pengalaman Visual!

1. Sekarang, gunakan idemu dari nomor 1 dan bahan pilihanmu dari nomor 2 untuk membuat sebuah karya seni! Kamu bisa menggambar, menempel, atau kombinasikan keduanya! Gunakan kertas yang sudah disediakan.
2. **Judul Karyaku:** _____
3. **Apa yang ingin kamu ceritakan dari karyamu ini?:**

Rubrik Penilaian Analitik (Untuk Tugas Diskusi Kelompok dan Presentasi Siswa)

Tema: Berpikir dan Bekerja Secara Artistik

Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)
A. Sumber Gagasan & Penggunaan Bahan					
1. Keterkaitan Gagasan dengan Pengalaman Visual	Gagasan tidak jelas atau tidak terkait dengan pengalaman visual.	Gagasan kurang jelas kaitannya dengan pengalaman visual.	Gagasan cukup terkait, namun belum tergambar kuat.	Gagasan jelas terkait dengan pengalaman visual.	Gagasan sangat kuat dan orisinal dari pengalaman visual.
2. Eksplorasi & Penggunaan Alat/Bahan	Hanya menggunakan 1 jenis bahan, tidak ada eksplorasi.	Menggunakan 2 jenis bahan, namun kurang bereksplorasi.	Menggunakan 2-3 jenis bahan dengan eksplorasi cukup.	Menggunakan lebih dari 3 jenis bahan dengan eksplorasi baik.	Sangat kreatif dalam mengeksplorasi dan menggunakan beragam bahan.
3. Keberanian Mencoba (Eksperimen)	Tidak berani mencoba hal baru, hanya meniru.	Cukup mencoba, namun masih ragu-ragu.	Berani mencoba ide/teknik baru sesekali.	Berani mencoba ide/teknik baru dengan antusias.	Sangat berani dan inovatif dalam mencoba ide/teknik baru.
B. Proses & Produk Berkarya					
1. Proses Berkarya Mandiri	Sangat bergantung pada bantuan guru/teman.	Membutuhkan banyak bimbingan untuk memulai.	Cukup mandiri, sesekali butuh bimbingan.	Cukup mandiri dalam menyelesaikan karya.	Sangat mandiri dan proaktif dalam proses berkarya.
2. Kualitas Visual Karya (Kerapihan)	Sangat tidak rapi dan kurang usaha.	Kurang rapi dan kurang menunjukkan	Cukup rapi dan menunjukkan	Rapi dan menunjukkan usaha yang baik.	Sangat rapi, detail, dan menunjukkan usaha maksimal

Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)
an & Usaha)		usaha.	usaha.		.
3. Penjelasan Gagasan & Proses	Tidak bisa menjelaskan gagasan/prosesnya.	Penjelasan gagasan/proses kurang jelas.	Penjelasan gagasan/proses cukup jelas.	Penjelasan gagasan/proses jelas dan runtut.	Penjelasan gagasan/proses sangat jelas dan mendalam.

O. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

1. Bagi peserta didik yang telah mahir, mereka dapat ditantang untuk membuat karya seni 3 dimensi dari bahan alam atau bahan bekas.
2. Mengajak peserta didik membuat jurnal inspirasi, di mana mereka secara rutin mencatat dan menggambar benda-benda menarik yang mereka temui di lingkungan rumah dan sekolah.
3. Menugaskan peserta didik untuk mencari tahu tentang seniman yang menggunakan bahan daur ulang dalam karyanya.

Remedial

1. Memberikan bimbingan individual atau kelompok kecil untuk membantu peserta didik dalam mengidentifikasi sumber gagasan visual dari pengalaman sehari-hari.
2. Menyediakan pilihan bahan yang lebih sedikit dan sederhana untuk eksplorasi bagi peserta didik yang masih kesulitan.
3. Mengulang kembali kegiatan observasi langsung di lingkungan sekitar dengan pendampingan yang lebih intensif.

P. Bahan Bacaan

Pendidik

1. Efland, A. D. (2002). *Art and Cognition: Integrating the Visual Arts in the Curriculum*. Teachers College Press.
2. Kemendikbudristek. (2022). *Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas II Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
3. Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall.

Peserta Didik

4. Buku cerita bergambar yang menunjukkan anak-anak berkreasi dari benda-benda sekitar.
5. Buku-buku aktivitas seni yang mengajak anak untuk bereksperimen dengan berbagai bahan.

6. Majalah anak-anak tentang daur ulang dan kerajinan tangan.

Q. Glosarium

1. **Pengalaman Visual:** Segala sesuatu yang kita lihat atau tangkap oleh mata, yang kemudian dapat menjadi sumber ide atau inspirasi.
 2. **Eksplorasi:** Kegiatan mencoba atau menjelajahi sesuatu secara mendalam untuk menemukan potensi atau karakteristiknya.
 3. **Karya 3 Dimensi:** Karya seni yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi (volume), contohnya patung atau kerajinan tangan.
-

R. Daftar Pustaka

1. Kemendikbudristek. (2021). *Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
2. Kemendikbudristek. (2022). *Modul Ajar Seni Rupa Fase A*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
3. Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design*. Association for Supervision and Curriculum Development.

MODUL AJAR DEEP LEARNING

SENI RUPA

A. Identitas Penulis

- Nama Penyusun :
 - Satuan Pendidikan :
 - Tahun Ajaran : 2025/2026
 - Mata Pelajaran : SENI RUPA
 - Fase : A
 - Kelas/Semester : 2/2
 - Alokasi Waktu : 18 JP (Jam Pelajaran)
-

B. 8 Dimensi Profil Kelulusan

Centang dimensi yang sesuai:

- ☒ Kreativitas
 - ☒ Kolaborasi
 - ☒ Komunikasi
 - ☒ Kemandirian
 - ☒ Penalaran Kritis
 - ☐ Keimanan dan Ketakwaan
 - ☐ Kewargaan
 - ☐ Kesehatan
-

C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat

Guru dapat menanyakan tentang pelaksanaan 7 kegiatan Anak Indonesia Hebat melalui percakapan santai dan interaktif di awal pembelajaran atau pada momen yang sesuai. Berikut adalah contoh cara guru menanyakan:

"Anak-anak hebat, sebelum kita mulai belajar seni hari ini, Ibu/Bapak mau tahu nih, siapa di sini yang tadi pagi **Bangun tidur** langsung semangat? Angkat tangan! (Memberi kesempatan anak-anak mengangkat tangan). Wah, hebat! Lalu, siapa yang sudah **Beribadah** pagi ini? (Memberi waktu anak-anak merespons). Bagus sekali! Nah, siapa yang sudah **Berolahraga** atau bergerak di rumah? Mungkin peregrangan sebentar atau lari-lari kecil? (Guru bisa mencontohkan gerakan). Luar biasa! Sekarang, siapa yang kemarin malam sudah **Gemar Belajar**? Mungkin membaca buku cerita atau membantu orang tua belajar? (Memberi waktu). Keren! Kalau soal makan, siapa yang tadi pagi sudah **Makan sehat dan Bergizi**? Sarapan apa tadi? (Minta beberapa anak menceritakan). Enak sekali kedengarannya!

Terakhir, siapa yang di rumah suka **Bermasyarakat**? Mungkin membantu orang tua, bermain dengan adik, atau menyapa tetangga? (Memberi waktu). Hebat sekali! Dan yang paling penting, siapa yang tadi malam sudah **Tidur Cepat** agar bangun pagi ini segar? (Memberi waktu). Itu tandanya anak-anak hebat sudah siap belajar dengan semangat!"

Guru juga bisa menggunakan stiker, tabel ceklis personal, atau "bintang kebaikan" untuk mengapresiasi anak-anak yang sudah melakukan kegiatan tersebut secara konsisten. Pendekatan ini membuat anak merasa diapresiasi dan termotivasi untuk terus melakukan kebiasaan positif.

D. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran:

- **ELEMEN: Berdampak (Impacting)**
Peserta didik memberikan respons terhadap kejadian sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi dirinya.

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. **Mengidentifikasi** berbagai kejadian sehari-hari atau fenomena lingkungan sekitar yang menarik perhatian mereka.
2. **Mengekspresikan** perasaan dan ide terkait kejadian atau fenomena tersebut melalui media seni rupa dengan eksplorasi bentuk, warna, dan tekstur.
3. **Menciptakan** karya seni rupa yang merefleksikan pemahaman mereka terhadap suatu isu atau pengalaman.
4. **Menjelaskan** potensi dampak positif dari karya seni rupa yang mereka hasilkan bagi diri sendiri atau orang lain.
5. **Berdiskusi** dan memberikan umpan balik konstruktif terhadap karya seni rupa teman untuk mengembangkan apresiasi dan pemahaman.
6. **Memamerkan** karya seni rupa mereka dan mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan.

E. Sarana dan Prasarana

1. Proyektor/Papan Tulis Interaktif
 2. Alat dan Bahan Seni Rupa (Pensil warna, krayon, cat air, kertas gambar, gunting, lem, media daur ulang seperti kardus bekas, botol plastik)
 3. Contoh karya seni rupa yang berdampak (gambar/video)
 4. Speaker/audio untuk musik latar (opsional)
 5. Sudut pajang karya siswa
-

F. Target Peserta Didik

- Peserta didik reguler/tipikal: Umumnya, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

G. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran: Project-Based Learning (PBL) dengan pendekatan Deep Learning

Metode Pembelajaran: Diskusi, Eksplorasi, Demonstrasi, Presentasi, Bermain Peran (opsional untuk stimulasi ide).

Pendekatan *deep learning* dalam PBL akan mendorong siswa untuk:

- **Mengembangkan Pengetahuan Mendalam (Deep Knowledge):** Melalui riset sederhana dan eksplorasi konsep seni rupa terkait respons terhadap lingkungan.
 - **Berpikir Kritis (Critical Thinking):** Menganalisis isu atau kejadian, merencanakan ide karya seni, dan mengevaluasi hasil.
 - **Berkomunikasi Efektif (Effective Communication):** Mempresentasikan ide dan karya, serta berdiskusi dengan teman.
 - **Berinovasi dan Berkreasi (Innovation and Creativity):** Menciptakan solusi artistik yang unik dan bermakna.
 - **Berkolaborasi (Collaboration):** Bekerja sama dalam kelompok, berbagi ide, dan saling mendukung.
 - **Mengembangkan Karakter (Character):** Bertanggung jawab, menghargai proses, dan peduli terhadap lingkungan.
-

H. Pertanyaan Pemantik

- **Mindful Learning:** "Coba pejamkan mata sejenak, hirup napas dalam-dalam, dan rasakan apa yang ada di sekitar kita. Suara apa yang kamu dengar? Aroma apa yang kamu cium? Apa yang kamu rasakan saat ini? Bagaimana perasaanmu tentang lingkungan di sekitar kita?"
 - **Meaningful Learning:** "Menurutmu, bisakah sebuah gambar atau patung kecil membuat orang lain berpikir atau bahkan melakukan sesuatu yang baik? Pernahkah kamu melihat karya seni yang membuatmu merasa senang, sedih, atau ingin berubah? Contohnya apa?"
 - **Joyful Learning:** "Apa ya kira-kira yang paling seru kalau kita bisa membuat sesuatu yang keren dari barang-barang bekas, lalu karya kita itu bisa bikin teman-teman jadi senyum atau mikir hal baik? Kira-kira, karya seni apa yang paling ingin kamu buat kalau bisa membuat perubahan kecil di sekitarmu?"
-

I. Kegiatan Pembelajaran (18 JP)

Pendahuluan (Estimasi 2 JP)

1. **Pembukaan (15 menit):** Guru menyapa peserta didik dengan hangat, mengajak berdoa, dan melakukan *ice breaking* ringan yang melibatkan gerakan tubuh atau tebak-tebakan tentang benda-benda di sekitar.

Mengaitkan dengan "7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat" melalui pertanyaan pemantik santai.

2. Apersepsi (20 menit):

- o Guru menunjukkan beberapa contoh karya seni rupa yang memberikan dampak atau pesan tertentu (misalnya, gambar tentang kebersihan lingkungan, patung kecil dari barang daur ulang yang indah).
- o Guru bertanya: "Apa yang kamu rasakan saat melihat gambar/karya ini? Pesan apa yang ingin disampaikan oleh pembuatnya?"
- o Guru mengaitkan dengan pengalaman siswa: "Pernahkah kamu melihat sesuatu di sekitar kita (misalnya, sampah berserakan, bunga yang mekar indah, teman yang bersedih) dan kamu ingin menceritakan atau mengubahnya lewat gambar atau bentuk?"

3. Motivasi dan Orientasi Masalah (35 menit):

- o Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: "Hari ini kita akan belajar bagaimana kita bisa menjadi pahlawan kecil lewat karya seni. Kita akan membuat karya seni yang tidak hanya indah, tapi juga bisa membuat diri kita dan orang lain merasa senang, berpikir, atau bahkan melakukan kebaikan!"
- o Guru memberikan stimulus berupa cerita pendek atau video singkat tentang sebuah isu sederhana di lingkungan sekitar (misalnya, pentingnya menjaga kebersihan, indahnya persahabatan, atau keajaiban alam).
- o Guru memantik diskusi: "Dari cerita/video tadi, hal baik apa yang bisa kita lakukan? Bagaimana kalau kita mencoba membuat sesuatu yang bisa mengingatkan kita dan teman-teman untuk melakukan hal baik itu?"

Kegiatan Inti (Estimasi 14 JP)

Pertemuan 1-2: Eksplorasi Ide dan Perencanaan (4 JP)

1. Identifikasi Masalah/Topik (60 menit):

- o Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil (3-4 anak).
- o Setiap kelompok diajak mengamati lingkungan sekitar (di dalam kelas, halaman sekolah jika memungkinkan, atau melalui gambar/video) dan mengidentifikasi satu kejadian atau fenomena yang menarik perhatian mereka dan ingin mereka respons melalui seni. Contoh: sampah berserakan, bunga di taman, teman yang membantu.
- o Guru membimbing diskusi agar setiap kelompok dapat menentukan "pesan" atau "dampak positif" apa yang ingin disampaikan melalui karya seni mereka.
- o **Kegiatan melatih penalaran kritis:** Setiap kelompok mempresentasikan singkat isu yang dipilih dan alasan mengapa isu tersebut penting bagi mereka.

2. Brainstorming Ide dan Media (90 menit):

- o Setiap kelompok berdiskusi ide-ide kreatif tentang bentuk karya seni rupa yang akan mereka buat (misalnya, poster, patung mini, kolase, diorama sederhana).

- o Guru memperkenalkan berbagai alat dan bahan yang tersedia (termasuk barang bekas) dan mendemonstrasikan teknik dasar penggunaannya.
- o **Kegiatan melatih kreativitas dan kolaborasi:** Setiap kelompok menggambar sketsa awal karya mereka, menentukan bahan yang akan digunakan, dan membagi tugas dalam kelompok. Guru berkeliling memberikan bimbingan dan masukan.
- o **Time Allocation:** Diskusi dan sketsa awal.

Pertemuan 3-6: Proses Berkarya (8 JP)

1. Penciptaan Karya Seni (240 menit):

- o Peserta didik mulai menciptakan karya seni mereka sesuai dengan rencana.
- o Guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan dukungan, saran teknis, dan mendorong eksplorasi.
- o **Kegiatan melatih kemandirian:** Setiap anak aktif dalam proses pembuatan, namun tetap berkolaborasi dalam kelompok.
- o **Kegiatan bermakna dan menyenangkan:** Guru dapat memutar musik instrumental yang menenangkan atau memotivasi selama proses berkarya. Guru memberikan apresiasi verbal yang positif untuk setiap usaha dan ide yang muncul.
- o Fokus pada proses eksplorasi dan ekspresi, bukan hanya hasil akhir. Dorong siswa untuk mencoba hal baru dengan bahan-bahan yang berbeda.
- o **Time Allocation:** Proses pembuatan karya seni secara berkelompok, dengan bimbingan individu dari guru.

Pertemuan 7-8: Refleksi dan Presentasi (2 JP)

1. Penyelesaian dan Finalisasi (30 menit):

- o Kelompok menyelesaikan karya mereka, memastikan pesan atau dampak positif yang ingin disampaikan terlihat jelas.
- o Guru membantu jika ada kesulitan teknis.

2. Presentasi dan Diskusi (60 menit):

- o Setiap kelompok mempresentasikan karya mereka di depan kelas.
- o **Kegiatan melatih komunikasi efektif:** Setiap anggota kelompok menjelaskan:
 - Judul karyanya.
 - Kejadian/fenomena yang direpons.
 - Pesan/dampak positif yang ingin disampaikan.
 - Proses pembuatannya dan peran masing-masing anggota.
- o Kelompok lain memberikan pertanyaan dan umpan balik konstruktif (dipandu guru). Contoh: "Menurutmu, pesan apa yang ingin disampaikan dari karya ini? Bagian mana yang paling kamu sukai?"

- o **Time Allocation:** Persiapan presentasi dan presentasi kelompok.

Penutup (Estimasi 2 JP)

1. Refleksi dan Apresiasi (30 menit):

- o Guru mengajak seluruh peserta didik untuk melakukan refleksi singkat tentang pembelajaran hari ini: "Apa yang kalian pelajari hari ini? Perasaan apa yang muncul saat membuat karya ini? Hal baik apa yang bisa kita ambil dari proses ini?"
 - o Guru memberikan apresiasi setinggi-tingginya kepada seluruh peserta didik atas usaha, kreativitas, dan kolaborasi mereka.
 - o **Kegiatan Bermakna:** Peserta didik memilih satu karya seni yang paling menginspirasi mereka dan menuliskan satu kalimat pendek tentang mengapa karya itu berdampak bagi mereka.
2. **Penguatan Konsep (15 menit):** Guru menyimpulkan pentingnya seni rupa sebagai media ekspresi dan penyampai pesan positif. Menekankan bahwa setiap karya seni, sekecil apapun, bisa membawa dampak.
3. **Penugasan/Tindak Lanjut (15 menit):** Guru memberikan tantangan kecil, misalnya, mengamati hal-hal baik di rumah atau di jalan dan menuliskannya dalam jurnal sederhana.
4. **Doa dan Salam (10 menit):** Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.
-

J. Asesmen Formatif dan Sumatif

Asesmen Formatif:

- **Observasi Selama Proses Pembelajaran:**
 - o Pengamatan partisipasi aktif peserta didik dalam diskusi kelompok.
 - o Pengamatan kreativitas dan eksplorasi saat berkarya.
 - o Pengamatan kolaborasi antar anggota kelompok.
 - o Pengamatan kemampuan mengidentifikasi isu atau fenomena.
- **Penilaian Diskusi Kelompok:** Guru mencatat poin-poin penting dari presentasi awal kelompok (isu, ide).
- **Sketsa Awal/Rencana Karya:** Penilaian terhadap ide, konsep, dan kesesuaian dengan tujuan dampak positif.
- **Umpan Balik Lisan:** Guru memberikan umpan balik langsung selama proses pembuatan karya.

Asesmen Sumatif:

- **Penilaian Proyek Karya Seni Rupa:**
 - o **Kesesuaian dengan Tema/Pesan:** Sejauh mana karya merepresentasikan isu yang dipilih dan dampak positif yang ingin disampaikan.
 - o **Kreativitas dan Orisinalitas:** Keunikan ide dan eksplorasi bentuk, warna, tekstur.
 - o **Teknik dan Kerapian:** Penggunaan alat dan bahan yang tepat serta kerapian hasil karya.
 - o **Dampak/Pesan yang Tersampaikan:** Sejauh mana karya memiliki potensi untuk memberikan dampak positif bagi

yang melihatnya.

- **Penilaian Presentasi Kelompok:** (Menggunakan Rubrik Penilaian Analitik di bagian LKPD)
 - **Kejelasan Penyampaian:** Mampu menjelaskan ide, proses, dan pesan karya dengan jelas.
 - **Kepercayaan Diri:** Kemampuan berbicara di depan kelas.
 - **Kerja Sama Tim:** Keterlibatan setiap anggota dalam presentasi.
 - **Kemampuan Menjawab Pertanyaan:** Mampu merespons pertanyaan dari guru atau teman.
-

K. Pemahaman Bermakna

- Seni rupa bukan hanya tentang membuat gambar atau bentuk yang indah, tetapi juga tentang bagaimana kita bisa menggunakan kreativitas kita untuk **menyampaikan pesan** dan **memberikan dampak positif** pada diri sendiri dan lingkungan sekitar.
 - Setiap orang memiliki **kekuatan untuk mengubah** hal-hal kecil di sekitarnya menjadi lebih baik, dan seni adalah salah satu cara yang sangat menyenangkan untuk melakukannya.
-

L. Materi Bahan Ajar

Mengenal Seni Rupa dan Lingkungan Sekitar

Seni rupa adalah cara kita mengungkapkan ide, perasaan, dan apa yang kita lihat di sekitar kita menggunakan berbagai bentuk, warna, dan tekstur. Kita bisa menggambar, mewarnai, membuat patung kecil, atau bahkan menyusun benda- benda menjadi sesuatu yang baru. Lingkungan sekitar kita, seperti rumah, sekolah, taman, atau bahkan kejadian sehari-hari seperti hujan atau melihat sampah, bisa menjadi sumber ide yang luar biasa untuk membuat karya seni. Dengan seni, kita bisa menceritakan apa yang kita rasakan tentang hal-hal ini.

Seni yang Memberi Dampak Positif

Karya seni yang kita buat bisa memiliki "dampak positif". Artinya, karya kita bisa membuat orang yang melihatnya merasa senang, berpikir tentang hal baik, atau bahkan terinspirasi untuk melakukan sesuatu yang berguna. Misalnya, kita bisa membuat gambar yang mengajak teman-teman untuk membuang sampah pada tempatnya, atau patung kecil dari botol bekas yang mengingatkan kita untuk menjaga kebersihan sungai. Karya seni yang berdampak adalah karya yang tidak hanya indah, tetapi juga punya "pesan kebaikan".

Proses Membuat Karya Seni Berdampak

Untuk membuat karya seni yang berdampak, kita bisa mulai dengan mengamati lingkungan sekitar dan menemukan hal yang ingin kita sampaikan. Lalu, kita bisa mencari ide dan merencanakan karya kita: akan pakai bahan apa? Bentuknya seperti apa? Pesan apa yang mau kita tunjukkan? Setelah itu, kita bisa mulai berkreasi menggunakan alat dan bahan yang ada, seperti pensil warna, cat air, atau bahkan barang-barang bekas. Ingat, proses berkarya itu penting dan menyenangkan, karena di situlah kita belajar berkreasi dan menyampaikan ide kita!

M. Refleksi

Refleksi Peserta Didik:

1. Apa bagian yang paling menyenangkan dari kegiatan membuat karya seni yang berdampak ini?
2. Hal baru apa yang kamu pelajari tentang seni rupa atau tentang lingkungan sekitarmu?
3. Apakah karyamu sudah berhasil menyampaikan pesan yang ingin kamu sampaikan? Mengapa/mengapa tidak?

Refleksi Pendidik:

1. Apakah peserta didik menunjukkan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana seni dapat memberikan dampak?
2. Apakah strategi pembelajaran yang digunakan (PBL dan deep learning) efektif dalam mendorong kreativitas, kolaborasi, dan pemikiran kritis?
3. Bagian mana dari kegiatan ini yang perlu ditingkatkan atau dimodifikasi untuk pembelajaran selanjutnya?

N. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

LKPD: Karya Seni Berdampak Positif

Nama Kelompok:

Anggota Kelompok: 1.

2.
3.
4.

Petunjuk:

1. Amati lingkungan di sekitarmu (di kelas, di rumah, atau dari gambar/video yang ditunjukkan guru).
2. Diskusikan dalam kelompok:
 - o Kejadian/fenomena apa yang menarik perhatianmu? (Contoh: sampah berserakan, bunga layu, teman yang sedang membantu, indahnya pemandangan).
 - o Pesan baik apa yang ingin kamu sampaikan tentang kejadian/fenomena itu melalui karya seni?

3. Tuliskan idemu di bawah ini:

1. Kejadian/Fenomena yang Diamati:
(Contoh: Banyak sampah plastik di selokan)

2. Pesan Baik yang Ingin Disampaikan Melalui Karya Seni: (Contoh: Ayo jaga kebersihan lingkungan dari sampah!)

3. Ide Karya Seni (Bentuk dan Bahan):

(Contoh: Membuat patung kecil dari botol plastik bekas berbentuk hewan laut yang terjerat sampah, atau poster ajakan membuang sampah pada tempatnya.)

4. Gambarlah sketsa awal karyamu di sini:

[Kotak kosong untuk menggambar sketsa]

Rubrik Penilaian Analitik untuk Tugas Diskusi Kelompok dan Presentasi Siswa Tema: Karya Seni Berdampak Positif

Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)
A. Diskusi Kelompok					
1. Identifikasi Isu/Pesan	Tidak mampu mengiden tifikasi isu atau pesan yang jelas.	Kurang jelas dalam mengiden tifikasi isu atau pesan.	Cukup jelas mengiden tifikasi isu dan pesan.	Mampu mengiden tifikasi isu dan pesan dengan jelas.	Sangat jelas dan relevan dalam mengiden tifikasi isu dan pesan.
2. Kolaborasi Tim	Tidak ada kerja sama, hanya satu anggota yang aktif.	Kerja sama kurang, beberapa anggota tidak terlibat.	Cukup kolaboratif, ada pembagian tugas.	Aktif berkolaborasi, saling mendukung.	Sangat aktif berkolaborasi dan berkontribusi penuh.
3. Kreativitas Ide	Ide tidak orisinal atau tidak relevan.	Ide kurang orisinal atau kurang relevan.	Ide cukup orisinal dan relevan.	Ide orisinal dan relevan, menunjukkan kreativitas.	Ide sangat orisinal, inovatif, dan relevan.
B. Presentasi Kelompok					
1. Kejelasan Penyampaian	Penyampaian tidak jelas dan sulit dipahami.	Penyampaian kurang jelas.	Penyampaian cukup jelas, namun ada bagian yang	Penyampaian jelas dan mudah dipahami.	Penyampaian sangat jelas, terstruktur, dan persuasif.

Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)
			kurang.		
2. Kepercayaan Diri	Tidak percaya diri, sulit berbicara di depan.	Kurang percaya diri, sering ragu-ragu.	Cukup percaya diri, namun masih ada keraguan.	Percaya diri, berbicara dengan cukup mantap.	Sangat percaya diri dan komunikatif.
3. Kesesuaian Isi dengan Karya	Penjelasan tidak sesuai dengan karya yang dibuat.	Penjelasan kurang sesuai dengan karya.	Penjelasan cukup sesuai dengan karya.	Penjelasan sesuai dengan karya yang ditampilkan.	Penjelasan sangat sesuai dan mampu menjelaskan makna karya.
4. Kemampuan Menjawab Pertanyaan	Tidak mampu menjawab pertanyaan.	Kurang mampu menjawab pertanyaan.	Cukup mampu menjawab pertanyaan dengan bantuan.	Mampu menjawab pertanyaan dengan baik.	Sangat mahir menjawab pertanyaan dan berargumentasi.

Skala Likert:

- 1 = Sangat Kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

O. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan:

- Bagi peserta didik yang telah mencapai ketuntasan, dapat diberikan tantangan tambahan untuk membuat karya seni rupa yang lebih kompleks atau menggunakan teknik yang lebih variatif.
- Mengajak peserta didik untuk meneliti lebih lanjut tentang seniman-seniman yang karyanya memberikan dampak sosial atau lingkungan.
- Membuat proyek mini "pameran seni berdampak" di lingkungan sekolah.

Remedial:

- Bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan, guru akan memberikan bimbingan individual atau kelompok kecil untuk memahami konsep dan mengulang proses pembuatan karya seni dengan fokus pada aspek yang belum dikuasai.
- Menyediakan contoh-contoh karya yang lebih sederhana dan membimbing langkah demi langkah.
- Memberikan kesempatan untuk merevisi karya atau membuat

karya baru dengan bimbingan lebih intensif.

P. Bahan Bacaan

Untuk Pendidik:

1. Purwanto, B. (2010). *Pendidikan Seni Rupa di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
2. Glazer, S. M. (1998). *The Creative Classroom: Ideas for the 21st Century*. Allyn & Bacon.
3. Fullan, M. (2013). *Stratosphere: Integrating Technology, Pedagogy, and Change Knowledge*. Pearson. (Membahas *Deep Learning* secara umum)

Untuk Peserta Didik:

1. Buku cerita bergambar tentang lingkungan atau kebaikan.
 2. Buku-buku aktivitas seni rupa untuk anak.
 3. Majalah anak-anak yang menampilkan karya seni atau cerita inspiratif.
-

Q. Glosarium

1. **Dampak Positif:** Pengaruh atau hasil yang baik dan menguntungkan.
2. **Eksplorasi:** Kegiatan mencari tahu atau menjelajahi sesuatu untuk menemukan hal baru.
3. **Kolaborasi:** Kerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama.

R. Daftar Pustaka

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kemendikbud. (Sebagai referensi umum, meskipun dimensi yang diminta berbeda)
2. Tim Penyusun. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran. (Referensi umum untuk penyusunan modul ajar)
3. National Research Council. (2012). *A Framework for K-12 Science Education: Practices, Crosscutting Concepts, and Core Ideas*. The National Academies Press. (Konsep *deep learning* sering diadaptasi dari kerangka kerja ini, meskipun untuk konteks yang lebih luas).