MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA *(Deep Learning)*

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

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
BAB 3 : MENGAPRESIASI

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	**: ……**
Nama Penyusun	**: ……**
Mata Pelajaran	**Seni Rupa**
Kelas / Fase / Semester	**IX / D / Genap**
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 (Unit 1: Menggambar) dan prinsip-prinsip dasar desain (Unit 2: Mendesain) dari pembelajaran kelas 7 dan 8. Mereka juga pernah diperkenalkan pada kegiatan apresiasi sederhana.
- **Minat** : Peserta didik memiliki minat yang beragam, mulai dari menggambar, mengoleksi gambar/stiker, menulis, hingga ketertarikan pada budaya visual populer (film, game, komik).
- **Latar Belakang** : Peserta didik berasal dari lingkungan sosial dan budaya yang beragam, yang memengaruhi referensi visual dan cara mereka berekspresi.
- **Kebutuhan Belajar** :
  - **Visual**: Peserta didik belajar dengan baik melalui contoh visual, gambar, video, dan demonstrasi langsung.
  - **Auditori**: Peserta didik dapat memahami konsep melalui penjelasan lisan, diskusi kelompok, dan mendengarkan presentasi.
  - **Kinestetik**: Peserta didik membutuhkan pengalaman praktik langsung seperti membuat sketsa, menempel kolase, dan mengatur karya.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
  - **Konseptual**: Memahami fungsi jurnal visual, konsep apresiasi karya seni, tujuan umpan balik yang konstruktif, dan kaitan antara karya seni dengan latar belakang senimannya.
  - **Prosedural**: Mampu membuat jurnal visual secara sistematis, menerapkan rutinitas berpikir visibel untuk menganalisis karya, dan mempraktikkan langkah-langkah dalam "Tangga Umpan Balik".
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Kemampuan mengapresiasi dan memberi umpan balik yang konstruktif sangat relevan dalam interaksi sosial sehari-hari. Membuat jurnal visual membantu peserta didik mendokumentasikan ide dan perasaan, yang merupakan bagian dari pengembangan diri.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang. Materi ini menuntut kemampuan berpikir kritis,

reflektif, dan empati, namun disajikan melalui aktivitas yang terstruktur dan menyenangkan.

- **Struktur Materi**: Materi dimulai dari kegiatan personal (membuat jurnal visual) lalu berkembang ke kegiatan yang lebih komunal (apresiasi karya dan memberikan umpan balik kepada teman).
- **Integrasi Nilai dan Karakter**:
  - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia**: Menghargai keindahan alam dan budaya sebagai ciptaan Tuhan yang dituangkan dalam jurnal visual, serta menjaga etika saat memberi umpan balik.
  - **Bernalar Kritis**: Menganalisis karya seni secara mendalam dan memberikan argumen yang logis saat berpendapat.
  - **Kreativitas**: Menghasilkan ide-ide orisinal dalam jurnal visual dan menemukan cara-cara baru untuk mengekspresikan diri.
  - **Kolaborasi/Bergotong Royong**: Bekerja sama dalam diskusi kelompok dan kegiatan saling memberikan umpan balik.
  - **Kemandirian**: Mengambil inisiatif untuk mengisi jurnal visual secara rutin dan merumuskan pendapat pribadi tentang sebuah karya.
  - **Kepedulian**: Menunjukkan empati saat mencoba memahami karya teman dan memberikan masukan yang membangun.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia**: Peserta didik diajak untuk mengamati dan mensyukuri keindahan alam, lingkungan, dan budaya di sekitarnya sebagai inspirasi dalam berkarya, serta mengamalkan akhlak mulia dengan memberikan umpan balik yang santun dan menghargai karya orang lain.
- **Kewargaan**: Dengan mempelajari karya dari berbagai seniman (lokal dan dunia), peserta didik mengembangkan rasa hormat terhadap keberagaman budaya dan perspektif, yang merupakan esensi dari kewargaan global.
- **Penalaran Kritis**: Peserta didik dilatih untuk tidak hanya melihat, tetapi juga menganalisis, menginterpretasi, dan mengevaluasi karya seni menggunakan rutinitas berpikir visibel dan argumen yang kuat.
- **Kreativitas**: Peserta didik didorong untuk menghasilkan gagasan dan karya yang orisinal melalui jurnal visual, serta menemukan solusi kreatif dalam mengekspresikan ide-ide mereka.
- **Kolaborasi**: Peserta didik belajar bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan karya seni dan mempraktikkan cara memberi dan menerima umpan balik yang efektif.
- **Kemandirian**: Peserta didik bertanggung jawab atas proses kreatif mereka sendiri, terutama dalam mengelola dan mengisi jurnal visual secara konsisten.
- **Kesehatan**: Kegiatan membuat jurnal visual dan apresiasi seni menjadi sarana relaksasi dan ekspresi emosi yang sehat, mendukung kesehatan mental dan kesejahteraan jiwa peserta didik.

- **Komunikasi**: Peserta didik melatih kemampuan komunikasi verbal dan tulisan dalam mendeskripsikan karya, menyampaikan pendapat, dan memberikan umpan balik yang jelas dan membangun.

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

- **Bahasa Indonesia**: Keterampilan menulis deskripsi, interpretasi, dan kritik seni. Kemampuan menyampaikan pendapat secara lisan dengan runtut dan jelas.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**: Memahami konteks sejarah dan budaya di balik sebuah karya seni.
- **Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**: Mengembangkan sikap toleransi dan menghargai perbedaan melalui apresiasi karya yang beragam.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1**: Peserta didik mampu merancang konsep dan struktur jurnal visual sebagai media dokumentasi ide dan proses berkarya. (2 JP)
- **Pertemuan 2**: Peserta didik mampu mengaplikasikan teknik observasi objek dan lingkungan sekitar untuk dituangkan menjadi sketsa atau foto dalam jurnal visual. (2 JP)
- **Pertemuan 3**: Peserta didik mampu mengaplikasikan teknik kolase menggunakan berbagai media (label, potongan gambar, benda unik) dalam jurnal visualnya. (2 JP)
- **Pertemuan 4**: Peserta didik mampu mengintegrasikan teks (kutipan, tulisan tangan kreatif) secara harmonis dengan elemen visual dalam jurnal visual. (2 JP)
- **Pertemuan 5**: Peserta didik mampu menerapkan rutinitas berpikir visibel ("See, Think, Wonder") untuk mengapresiasi karya seni rupa dari seniman Indonesia. (2 JP)
- **Pertemuan 6**: Peserta didik mampu membandingkan karya seni rupa dari

seniman Indonesia dan seniman dunia untuk menemukan persamaan dan perbedaan gagasan atau gaya. (2 JP)
- **Pertemuan 7**: Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan tahapan dalam "Tangga Umpan Balik" (Ladder of Feedback) sebagai metode apresiasi yang konstruktif. (2 JP)
- **Pertemuan 8**: Peserta didik mampu mempraktikkan pemberian umpan balik yang konstruktif terhadap karya teman sekelas menggunakan "Tangga Umpan Balik". (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- "Duniaku dalam Sketsa": Mendokumentasikan objek dan sudut favorit di sekolah atau rumah.
- "Playlist Visual": Menginterpretasikan lagu favorit ke dalam bentuk gambar dan kolase.
- "Kritikus Seni Sehari": Menulis ulasan singkat tentang sebuah film atau video musik yang sedang populer.
- "Identitasku": Membuat halaman jurnal visual yang merepresentasikan diri sendiri melalui gambar, warna, dan benda-benda favorit.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran**: Project-Based Learning (Pembuatan Jurnal Visual), Discovery Learning (Saat mengapresiasi karya).
- **Pendekatan**: Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)
  - **Mindful Learning**: Peserta didik diajak untuk fokus dan hadir sepenuhnya saat melakukan observasi objek untuk jurnal visual (mengamati detail, tekstur, warna) dan saat mendengarkan pendapat teman.
  - **Meaningful Learning**: Peserta didik menghubungkan materi apresiasi dengan pengalaman dan perasaan pribadi, sehingga karya seni tidak lagi terasa asing melainkan memiliki makna personal.
  - **Joyful Learning**: Pembelajaran dikemas dalam suasana yang santai dan ekspresif, di mana tidak ada jawaban "salah" dalam berekspresi. Kegiatan kolase dan diskusi kelompok dibuat menyenangkan.
- **Metode Pembelajaran**: Diskusi, Tanya Jawab, Demonstrasi, Praktik, Presentasi Galeri (Gallery Walk).
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
  - **Diferensiasi Konten**: Peserta didik diberi kebebasan memilih tema dan objek untuk jurnal visual mereka. Guru menyediakan pilihan karya seni dengan tingkat kompleksitas yang berbeda untuk diapresiasi.
  - **Diferensiasi Proses**: Peserta didik dapat mengerjakan jurnal visual secara individu atau berpasangan. Saat apresiasi, peserta didik bisa memilih untuk menuliskan analisisnya atau menyampaikannya secara lisan.
  - **Diferensiasi Produk**: Hasil akhir jurnal visual akan sangat beragam sesuai kreativitas masing-masing. Produk apresiasi dapat berupa tulisan esai,

rekaman audio/video, atau presentasi infografis.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah**: Berkolaborasi dengan guru Bahasa Indonesia untuk penilaian aspek tulisan dalam apresiasi, dan dengan perpustakaan untuk mencari referensi buku seni.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat**: Mengundang seniman lokal (jika memungkinkan) untuk berbagi pengalaman atau mengunjungi galeri seni/pameran terdekat.
- **Mitra Digital**: Memanfaatkan platform seperti Pinterest atau Google Arts & Culture untuk mencari inspirasi dan referensi karya seni.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik**:
  - Penataan meja dan kursi yang fleksibel (bentuk U atau kelompok) untuk memudahkan diskusi.
  - "Dinding Apresiasi" atau "Pojok Karya" untuk memajang proses dan hasil jurnal visual siswa.
  - Menyediakan area kerja yang nyaman untuk kegiatan menggambar dan kolase.
- **Ruang Virtual**:
  - Menggunakan Google Classroom atau Padlet sebagai platform untuk berbagi foto proses jurnal visual.
  - Memanfaatkan Google Arts & Culture untuk tur virtual museum atau galeri.
  - Menonton video analisis karya seni dari kanal YouTube edukatif.
- **Budaya Belajar**:
  - Menciptakan suasana yang aman secara psikologis, di mana siswa berani berpendapat dan tidak takut salah.
  - Membudayakan sikap saling menghargai dan mendengarkan saat sesi umpan balik.
  - Merayakan proses dan usaha, bukan hanya hasil akhir yang "sempurna".

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring**: Google Arts & Culture, Pinterest, DeviantArt, museum online.
- **Forum Diskusi Daring**: Padlet, Jamboard, atau grup WhatsApp kelas untuk berbagi ide dan umpan balik awal.
- **Penilaian Daring**: Google Forms atau Quizizz untuk kuis pemahaman konsep (misal: tentang Tangga Umpan Balik).
- **Media Presentasi Digital**: Canva, Google Slides, atau video singkat untuk mempresentasikan hasil analisis karya.
- **Media Publikasi Digital**: Mengunggah karya jurnal visual terbaik di media sosial sekolah (Instagram/blog) sebagai bentuk apresiasi.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Merancang Jurnal Visual

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi & Doa**: Guru membuka pelajaran dengan salam dan mengajak peserta didik berdoa.
- **Apersepsi**: Guru menunjukkan beberapa contoh jurnal visual yang menarik (milik seniman atau contoh dari internet) dan bertanya, "Apa yang kalian lihat dari buku ini? Apa kira-kira fungsinya?"
- **Motivasi (Meaningful)**: Guru menjelaskan bahwa jurnal visual adalah 'taman rahasia' untuk ide-ide kita, tempat kita bisa bebas berekspresi tanpa takut dinilai.
- **Penyampaian Tujuan**: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: hari ini kita akan merancang konsep jurnal visual kita masing-masing.

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Eksplorasi Konsep (Mindful)**: Guru mengajak peserta didik memikirkan tema besar untuk jurnal mereka (misal: "Identitasku", "Dunia Fantasiku", "Perjalananku"). Peserta didik menuliskan beberapa ide di kertas.
- **Curah Ide (Joyful)**: Secara berkelompok, peserta didik berbagi ide tema mereka. Ini membantu siswa yang masih bingung untuk mendapatkan inspirasi.
- **Perancangan Struktur**: Guru memberikan panduan struktur dasar jurnal: akan ada bagian untuk sketsa, kolase, dan tulisan.
- **Praktik Awal**: Peserta didik mulai membuat halaman sampul (cover) untuk jurnal visual mereka menggunakan bahan yang telah disiapkan (buku gambar/notes).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
  - **Proses**: Siswa yang cepat selesai dapat mulai membuat daftar isi atau halaman pembuka. Siswa yang butuh bantuan dapat dibimbing guru untuk menemukan tema yang sesuai dengan minatnya.
  - **Konten**: Siswa bebas menentukan tema dan gaya visual sampul jurnalnya.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi**: Peserta didik diminta menuliskan satu kata di sticky note tentang perasaan mereka setelah merancang jurnalnya.
- **Rangkuman**: Guru menyimpulkan bahwa jurnal visual adalah 'rumah' bagi kreativitas kita yang akan kita 'hias' bersama selama beberapa pertemuan ke depan.
- **Tindak Lanjut**: Guru meminta siswa untuk mulai mengumpulkan bahan-bahan untuk kolase (label, majalah bekas, dll) untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup**: Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Mengisi Jurnal: Observasi & Sketsa

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi & Doa**: Guru membuka dengan salam dan doa.
- **Apersepsi (Mindful)**: Guru meminta siswa untuk diam sejenak dan mengamati satu benda di sekitar mereka dengan detail. "Apa yang kamu lihat yang sebelumnya tidak kamu sadari?"
- **Motivasi (Joyful)**: "Hari ini kita akan menjadi detektif visual! Tugas kita adalah menemukan hal-hal menarik di sekitar kita dan 'menangkapnya' dalam sketsa."

- **Penyampaian Tujuan**: Menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu praktik observasi dan membuat sketsa di jurnal visual.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Instruksi**: Guru menjelaskan teknik sketsa cepat (quick sketch) dan pentingnya menangkap esensi bentuk, bukan detail sempurna.
- **Praktik Observasi di Luar Kelas (Joyful & Kinestetik)**: Guru mengajak siswa ke luar kelas (taman sekolah/lapangan) untuk mencari objek yang menarik (daun, batu, tekstur tembok, sudut bangunan).
- **Menggambar**: Siswa membuat minimal 3 sketsa dari objek yang berbeda di jurnal visual mereka.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
  - **Konten**: Siswa bebas memilih objek apa pun yang menarik bagi mereka.
  - **Proses**: Siswa yang tidak percaya diri menggambar boleh memotret objek tersebut lalu menempelkannya di jurnal dan memberikan catatan observasi. Siswa yang mahir dapat mencoba teknik arsir sederhana.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi (Gallery Walk)**: Siswa meletakkan jurnal mereka di meja, lalu berkeliling untuk melihat karya teman.
- **Rangkuman**: Guru menekankan bahwa sketsa adalah latihan untuk 'mata' dan 'tangan' kita agar lebih peka.
- **Tindak Lanjut**: Meminta siswa untuk membawa bahan-bahan kolase yang sudah dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.
- **Penutup**: Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Mengisi Jurnal: Seni Kolase

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi & Doa**: Guru membuka dengan salam dan doa.
- **Apersepsi**: Guru menunjukkan contoh kolase yang artistik dan bertanya, "Menurut kalian, bagaimana cara menyusun potongan-potongan gambar ini agar terlihat harmonis?"
- **Motivasi (Joyful)**: "Hari ini kita akan bermain 'puzzle' dengan gambar-gambar dan benda-benda yang kalian bawa. Kita akan menciptakan sebuah cerita visual baru!"
- **Penyampaian Tujuan**: Menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu membuat komposisi kolase yang menarik di jurnal visual.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Demonstrasi**: Guru mendemonstrasikan cara memilih palet warna yang serasi dari bahan kolase dan tips komposisi (misal: fokus utama, latar belakang).
- **Praktik Kolase (Mindful & Kinestetik)**: Siswa mulai menyeleksi, menggunting, dan menata bahan kolase mereka di halaman jurnal.
- **Proses Menempel**: Setelah puas dengan komposisinya, siswa menempelkan bahan-bahan tersebut.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:

- **Produk**: Siswa bisa membuat kolase yang abstrak (fokus pada warna dan tekstur) atau representasional (membentuk objek/pemandangan).
- **Proses**: Guru memberikan bimbingan individual kepada siswa yang kesulitan menemukan ide komposisi.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi**: Siswa berbagi cerita singkat tentang makna di balik kolase yang mereka buat kepada teman sebangkunya.
- **Rangkuman**: Guru menyimpulkan bahwa kolase adalah cara unik untuk 'mendaur ulang' makna dari gambar-gambar yang sudah ada.
- **Tindak Lanjut**: Meminta siswa untuk memikirkan satu kutipan atau kalimat yang mereka sukai untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup**: Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Mengisi Jurnal: Integrasi Teks

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi & Doa**: Guru membuka dengan salam dan doa.
- **Apersepsi**: Guru menampilkan beberapa contoh *hand lettering* atau tipografi kreatif. "Apa yang membuat tulisan ini lebih dari sekadar teks biasa?"
- **Motivasi (Meaningful)**: "Tulisan bisa menjadi gambar. Hari ini, kita akan membuat kata-kata favorit kita 'berbicara' lebih kuat melalui seni."
- **Penyampaian Tujuan**: Menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu mengintegrasikan elemen teks secara artistik ke dalam jurnal visual.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Eksplorasi Tipografi (Joyful)**: Guru mengajarkan beberapa gaya huruf sederhana (misal: bubble, block, script) di papan tulis. Siswa berlatih di kertas buram.
- **Praktik Integrasi Teks**: Siswa memilih satu halaman di jurnal mereka (bisa halaman sketsa, kolase, atau halaman kosong) untuk ditambahkan teks/kutipan.
- **Proses Kreatif**: Siswa mendesain tata letak teks agar menyatu dengan elemen visual yang sudah ada. Mereka bisa menulis langsung, atau menulis di kertas lain, digunting, lalu ditempel.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
  - **Konten**: Siswa bebas memilih kutipan dari buku, lagu, film, atau tulisan mereka sendiri.
  - **Produk**: Gaya tulisan sangat bebas, dari yang sederhana hingga yang paling dekoratif.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi**: Beberapa siswa secara sukarela membacakan kutipan yang mereka pilih dan menjelaskan mengapa kutipan itu bermakna bagi mereka.
- **Rangkuman**: Guru menyimpulkan bahwa teks dan gambar dapat saling menguatkan untuk menyampaikan sebuah pesan atau perasaan.
- **Tindak Lanjut**: Meminta siswa untuk menyelesaikan jurnal mereka dan mempersiapkan diri untuk materi baru tentang apresiasi karya.

- **Penutup**: Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)
Topik : Apresiasi Karya Seniman Indonesia (See, Think, Wonder)
KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)
- **Orientasi & Doa**: Guru membuka dengan salam dan doa.
- **Apersepsi**: Guru bertanya, "Saat kalian melihat sebuah lukisan, apa yang biasanya pertama kali kalian perhatikan?"
- **Motivasi (Meaningful)**: "Setiap lukisan adalah sebuah cerita yang dibisikkan oleh pelukisnya. Hari ini, kita akan belajar bagaimana cara 'mendengarkan' cerita itu dengan lebih baik."
- **Penyampaian Tujuan**: Memperkenalkan dan mempraktikkan rutinitas berpikir visibel "See, Think, Wonder" untuk mengapresiasi karya seni.

KEGIATAN INTI (55 MENIT)
- **Pengenalan Konsep**: Guru menjelaskan 3 langkah "See, Think, Wonder":
  - **SEE (Lihat)**: Sebutkan semua yang kamu lihat secara objektif (warna, bentuk, objek, tanpa interpretasi).
  - **THINK (Pikirkan)**: Apa pendapatmu tentang ini? Apa yang sedang terjadi? Apa pesannya? (Interpretasi).
  - **WONDER (Tanyakan)**: Pertanyaan apa yang muncul di benakmu? Apa yang membuatmu penasaran?
- **Praktik Terbimbing**: Guru menampilkan lukisan "Pengorbanan Ibu" karya Hendra Gunawan. Bersama-sama, kelas mengisi kolom SEE, THINK, dan WONDER di papan tulis.
- **Praktik Kelompok (Joyful & Kolaboratif)**: Siswa dibagi menjadi kelompok. Setiap kelompok diberikan gambar karya seniman Indonesia yang berbeda (misal: karya Affandi, S. Sudjojono). Mereka mendiskusikan dan mengisi lembar kerja "See, Think, Wonder".
- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
  - **Proses**: Kelompok bisa memilih juru bicara untuk presentasi, atau semua anggota berbagi bagiannya.
  - **Konten**: Guru memilihkan karya dengan kompleksitas visual yang bervariasi untuk tiap kelompok.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)
- **Refleksi**: Setiap kelompok membagikan satu hal paling menarik dari kolom "WONDER" mereka.
- **Rangkuman**: Guru menegaskan bahwa mengapresiasi bukan soal "suka" atau "tidak suka", tapi tentang proses memahami dan bertanya.
- **Tindak Lanjut**: Siswa diminta mencari satu karya dari seniman luar negeri yang mereka sukai untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup**: Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)
Topik : Membandingkan Karya Seni Lokal dan Global

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi & Doa**: Guru membuka dengan salam dan doa.
- **Apersepsi**: Guru menampilkan dua karya dengan tema serupa tapi dari budaya berbeda (misal: potret ibu dan anak karya Basuki Abdullah dan Mary Cassatt). "Apa persamaan dan perbedaan yang kalian lihat?"
- **Motivasi**: "Seni adalah bahasa universal, tapi setiap budaya punya 'dialek' yang unik. Hari ini kita akan menjadi penerjemah antar budaya."
- **Penyampaian Tujuan**: Menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu mampu membandingkan karya seni dari konteks budaya yang berbeda.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Presentasi Siswa**: Beberapa siswa yang sudah siap berbagi karya seniman luar negeri yang mereka temukan dan menjelaskan mengapa mereka menyukainya.
- **Analisis Perbandingan**: Guru menampilkan karya "Goldie Merlion at the Rainbows Ends" (Erica Hestu) dan "Bicycle Wheel" (Marcel Duchamp).
- **Diskusi Terpimpin**: Guru memandu diskusi menggunakan diagram Venn untuk membandingkan kedua karya berdasarkan:
  - **Media & Teknik**: Apa bahan yang digunakan?
  - **Gagasan/Konsep**: Apa kira-kira ide di baliknya?
  - **Gaya Visual**: Bagaimana tampilannya? (ramai/sederhana, berwarna/monokrom, dll)
- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
  - **Konten**: Siswa bisa fokus pada aspek yang paling menarik bagi mereka (visual, konsep, atau teknik).
  - **Proses**: Siswa bisa bekerja dalam kelompok kecil untuk mengisi diagram Venn sebelum diskusi kelas.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi**: Siswa menjawab pertanyaan: "Setelah membandingkan, apakah pemahamanmu tentang 'apa itu seni' berubah? Bagaimana?"
- **Rangkuman**: Guru menyimpulkan bahwa seni bisa berbentuk apa saja, dari lukisan yang rumit hingga benda sehari-hari, tergantung pada gagasan senimannya.
- **Tindak Lanjut**: Guru memberikan teaser tentang materi selanjutnya: "Bagaimana cara memberi komentar yang baik untuk karya teman?"
- **Penutup**: Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Mengenal "Tangga Umpan Balik"

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi & Doa**: Guru membuka dengan salam dan doa.
- **Apersepsi (Role Playing)**: Guru meminta dua siswa maju. Siswa A menunjukkan gambar, Siswa B hanya berkomentar "Bagus". Guru bertanya ke kelas, "Apakah komentar itu membantu Siswa A? Mengapa?" Lalu Siswa B berkomentar "Warnanya kurang rapi". Guru bertanya lagi, "Bagaimana perasaan Siswa A? Apakah komentar ini lebih membantu?".

- **Motivasi (Meaningful)**: "Memberi masukan itu seperti memberi hadiah. Jika dibungkus dengan baik, hadiah itu akan diterima dengan senang hati dan bermanfaat."
- **Penyampaian Tujuan**: Memperkenalkan "Tangga Umpan Balik" sebagai cara memberi masukan yang baik dan membangun.

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Penjelasan Konsep**: Guru menjelaskan 4 anak tangga "Ladder of Feedback" dengan visual yang menarik:
  - **Anak Tangga 1: Klarifikasi (Clarify)**: Tanyakan hal yang belum kamu pahami. "Bisa ceritakan lebih banyak tentang bagian ini?"
  - **Anak Tangga 2: Nilai (Value)**: Sampaikan bagian yang kamu sukai/anggap berhasil dan alasannya. "Saya suka penggunaan warnamu di sini karena..."
  - **Anak Tangga 3: Sampaikan Kekhawatiran (Express Concerns)**: Ungkapkan bagian yang mungkin bisa dikembangkan dengan santun. "Aku sedikit bertanya-tanya tentang..."
  - **Anak Tangga 4: Beri Saran (Suggest)**: Tawarkan ide atau saran untuk pengembangan. "Bagaimana jika kamu mencoba...?"
- **Studi Kasus**: Guru memberikan contoh kasus (sebuah gambar sederhana) dan meminta siswa secara berkelompok merumuskan kalimat untuk setiap anak tangga.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
  - **Proses**: Kelompok yang lebih cepat bisa membuat 2-3 contoh kalimat untuk tiap anak tangga. Guru mendampingi kelompok yang kesulitan merangkai kata.
  - **Produk**: Hasil diskusi bisa ditulis di papan tulis atau di Jamboard.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi**: Siswa menjawab, "Anak tangga mana yang menurutmu paling sulit dilakukan? Mengapa?"
- **Rangkuman**: Guru mengulang kembali 4 anak tangga dan menekankan pentingnya urutan (mulai dari klarifikasi, bukan langsung ke kritik).
- **Tindak Lanjut**: Meminta siswa untuk membawa jurnal visual mereka pada pertemuan terakhir untuk sesi apresiasi.
- **Penutup**: Salam dan doa.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Praktik Apresiasi dengan Tangga Umpan Balik

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi & Doa**: Guru membuka dengan salam dan doa.
- **Apersepsi**: Guru secara singkat me-review 4 anak tangga umpan balik.
- **Motivasi (Joyful)**: "Hari ini adalah perayaan karya kalian! Kita akan saling berbagi 'hadiah' berupa masukan yang berharga agar kita semua bisa berkembang bersama."
- **Penyampaian Tujuan**: Mempraktikkan "Tangga Umpan Balik" secara langsung pada karya teman.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Persiapan (Gallery Walk)**: Setiap siswa memilih satu halaman terbaik dari jurnal visualnya dan memajangnya di atas meja.
- **Praktik Umpan Balik**: Siswa berkeliling melihat karya teman. Setiap siswa diwajibkan untuk memberikan umpan balik tertulis (menggunakan format Tangga Umpan Balik di sticky note) untuk minimal 3 karya teman.
- **Sesi Berbagi Lisan (Kolaboratif)**: Siswa kembali ke tempat duduk. Guru secara acak memilih beberapa siswa untuk membacakan umpan balik yang mereka terima dan memberikan tanggapan.
- **Diskusi**: Guru memandu diskusi tentang pengalaman memberi dan menerima umpan balik. "Bagaimana rasanya menerima masukan yang terstruktur?"
- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
  - **Proses**: Siswa yang kurang nyaman berbicara di depan kelas cukup memberikan umpan balik tertulis. Siswa yang percaya diri didorong untuk berbagi secara lisan.
  - **Produk**: Umpan balik bisa ditulis lengkap atau poin-poin singkat.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi (Meaningful)**: Peserta didik menuliskan satu hal baru yang mereka pelajari tentang karya mereka sendiri setelah mendapat masukan dari teman.
- **Rangkuman**: Guru menyimpulkan bahwa apresiasi dan umpan balik adalah alat yang kuat untuk belajar dan bertumbuh sebagai seorang seniman dan individu.
- **Tindak Lanjut**: Guru mengapresiasi seluruh proses belajar siswa selama Bab 3.
- **Penutup**: Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab**: Di awal bab, guru bertanya tentang pengalaman siswa dalam menggambar dan mengapresiasi seni untuk mengukur pengetahuan awal.
- **Kuis Singkat**: Kuis sederhana (lisan atau tulisan) tentang definisi jurnal visual dan apresiasi.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab**: Seputar materi yang sedang dibahas, seperti “Dari karya Hendra Gunawan tadi, pesan apa yang paling kuat kalian tangkap?”
- **Diskusi Kelompok**: Mengamati keaktifan, kemampuan berkolaborasi, dan cara siswa menyampaikan argumen saat diskusi kelompok (misal: saat praktik "See, Think, Wonder").
- **Observasi**: Guru mengamati proses kerja siswa saat membuat jurnal visual, mencatat perkembangan, kreativitas, dan kemandirian mereka.
- **Latihan Soal/LKPD**: Lembar kerja "See, Think, Wonder" dan lembar kerja latihan membuat kalimat untuk "Tangga Umpan Balik".
- **Produk (Proses)**:
  - Perkembangan isi Jurnal Visual dari pertemuan ke pertemuan.
  - Kualitas sketsa dan komposisi kolase.
  - Sticky note berisi umpan balik yang ditulis saat sesi *gallery walk*.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek)**:
  - **Jurnal Visual**: Penilaian akhir terhadap keseluruhan jurnal visual berdasarkan kriteria: kreativitas, kelengkapan komponen (sketsa, kolase, teks), dan perkembangan ide.
- **Praktik (Kinerja)**:
  - **Apresiasi Lisan**: Kemampuan siswa dalam memberikan umpan balik secara lisan kepada temannya menggunakan "Tangga Umpan Balik" secara runtut dan santun.
- **Tes Tertulis**: Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual siswa terhadap materi apresiasi. (Soal Pilihan Ganda dan Esai)

Contoh Tes Tertulis :

Pilihan Ganda

1. Seorang siswa menunjukkan karyanya padamu. Langkah pertama yang paling tepat untuk dilakukan menurut "Tangga Umpan Balik" adalah...
   a. Langsung memberikan saran perbaikan.
   b. Menanyakan bagian mana yang paling ia sukai.
   c. Menanyakan hal yang belum kamu pahami dari karyanya (klarifikasi).
   d. Memberitahu bagian mana yang menurutmu kurang bagus.
   e. Membandingkan karyanya dengan karya siswa lain.
2. Fungsi utama dari rutinitas berpikir visibel "See, Think, Wonder" adalah...
   a. Untuk menilai sebuah karya bagus atau jelek.
   b. Untuk memperlambat proses pengamatan dan mendorong analisis yang lebih dalam.
   c. Untuk menghafal nama-nama seniman terkenal.
   d. Untuk mengkritik kesalahan teknik dalam sebuah lukisan.
   e. Untuk menentukan harga jual sebuah karya seni.
3. Ketika kamu diminta untuk melakukan tahap "SEE" pada sebuah lukisan, aktivitas yang kamu lakukan adalah...
   a. Menjelaskan perasaanmu saat melihat lukisan itu.
   b. Menceritakan kisah hidup pelukisnya.
   c. Menebak makna tersembunyi di balik lukisan.
   d. Menyebutkan semua objek yang terlihat secara faktual tanpa interpretasi.
   e. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang membuatmu penasaran.
4. Berikut ini yang BUKAN merupakan tujuan utama dari pembuatan jurnal visual dalam pembelajaran seni rupa adalah...
   a. Mendokumentasikan ide dan inspirasi.
   b. Melatih keterampilan menggambar dan komposisi.
   c. Menghasilkan sebuah karya akhir yang sempurna untuk dijual.
   d. Mengeksplorasi berbagai media dan teknik dalam skala kecil.
   e. Menjadi sarana refleksi dan ekspresi diri.
5. Seorang seniman menggunakan roda sepeda dan bangku untuk dijadikan sebuah karya seni (seperti karya Marcel Duchamp). Hal ini menunjukkan bahwa...

a. Seniman tersebut kehabisan kanvas dan cat.
b. Semua karya seni harus dibuat dari bahan-bahan mahal.
c. Gagasan atau konsep di balik sebuah karya bisa lebih penting daripada wujud fisiknya.
d. Karya seni yang bagus harus selalu terlihat indah dan rumit.
e. Roda sepeda adalah objek yang paling sulit untuk digambar.

Esai

1. Jelaskan dengan bahasamu sendiri, mengapa penting untuk memulai umpan balik dengan "Klarifikasi" dan "Menilai (Value)" sebelum memberikan "Saran"? Kaitkan jawabanmu dengan perasaan orang yang menerima umpan balik!
2. Bayangkan kamu sedang melihat sebuah lukisan abstrak yang penuh dengan coretan dan warna-warni yang tidak beraturan. Bagaimana kamu akan menggunakan tiga langkah "See, Think, Wonder" untuk mencoba memahami dan mengapresiasi karya tersebut? Berikan contoh kalimat untuk setiap langkahnya!

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