

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM (PPM)

SEKOLAH : SLB NEGERI 2 KOTA BLITAR
NAMA GURU : Adin Wiyono, S.Pd
MATA PELAJARAN : Seni Rupa
FASE : D
KELAS / SEMESTER : VII/ Ganjil
ALOKASI WAKTU : 2 JP @ 35 menit

IDENTIFIKASI	Peserta Didik					
		Subjek	A	B	C	D
		Usia	14	13	15	14
		Hambatan	Intelektual	Intelektual	Intelektual	Intelektual
		Kompetensi Awal	1. Mampu menggambar 2. Mampu mewarnai	1. Mampu menebali gambar 2. Mampu mewarnai	1. Belum menggambar 2. Beluam mewarnai	mampu mampu
	Materi Pelajaran	Teknik Dasar Menggambar dan Mewarnai				
	8 Dimensi Profil	DPL 1 : Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa				

	Lulusan (DPL)	• DPL 3 : Penalaran Kritis • DPL 4 : Kerativitas • DPL 5 : Kolaborasi	
		◆ DPL 1 Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa ◆ DPL 2 Kewargaan ◆ DPL 3 Penalaran Kritis ◆ DPL 4 Kreativitas	◆ DPL 5 Kolaborasi ◆ DPL 6 Kemandirian ◆ DPL 7 Kesehatan • DPL 8 Komunikasi
	Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam, dan menuangkan pengalamannya secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa realisme awal dan tahap naturalisme semu. Peserta didik mulai menggunakan proporsi, gestur dan ruang. Peserta didik terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.	
	Lintas Disiplin Ilmu	Bahasa Indonesia: Bercerita tentang gambar yang telah dibuat.	

DESAIN PEMBELAJARAN • KERANGKA PEMBELAJARAN MENDALAM		Ilmu Pengetahuan Alam: Menenal jenis-jenis hewan atau tumbuhan, bentuk tubuh, warna, dan habitatnya. Matematika: Menenal bentuk-bentuk geometris dasar yang ada pada objek.
	Model Pembelajaran	Problem Based Learning (PBL)
	Tujuan Pembelajaran	Setelah mengamati gambar dan video, serta menggunakan alat dan bahan yang disediakan, murid dapat menggambar dan mewarnai objek hewan sesuai dengan langkah-langkah yang ditunjukkan, dengan tingkat kemandirian yang bervariasi.
	Pengetahuan Bermakna	Murid memahami bahwa seni rupa adalah cara untuk mengekspresikan diri dan mengkomunikasikan perasaan serta ide tentang dunia di sekitar mereka. Mereka belajar bahwa mengamati dengan detail adalah kunci untuk menciptakan karya seni yang baik.
	Topik Pembelajaran	Hewan Peliharaanku
	Praktik Pedagogis	• Guru memfasilitasi pembelajaran dengan memberikan banyak pilihan media, alat, dan level kesulitan tugas (diferensiasi konten, proses, dan produk). • Guru berperan sebagai mitra belajar yang membimbing, bukan mendikte.

	Kemitraan Pembelajaran	• Murid berkolaborasi dengan teman-teman untuk berbagi ide, dan saling membantu. • Guru berkolaborasi dengan guru kesenian (lukis) untuk mendukung proses pembelajaran.
	Lingkungan Pembelajaran	• Ruang kelas diatur agar mendukung eksplorasi dan kreativitas. • Tersedia berbagai area belajar, seperti area membaca buku bergambar tentang alam, area menonton video, dan area praktik menggambar.
	Pemanfaatan Digital	• Memotret karya murid untuk diarsipkan dan dipajang secara virtual. • Menonton video tutorial sederhana tentang teknik menggambar dan mewarnai. • Menampilkan contoh-contoh karya seni yang menginspirasi melalui LCD/ Laptop/ Hp. • Quizizz
	AWAL (10 menit) <u>3 Prinsip Pembelajaran : Berkesadaran, Bermakna dan Menggembirakan</u> • Berkesadaran (keingin-tahuan terhadap pengetahuan dan pengalaman baru). • Bermakna (kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata). • Menggembirakan (Lingkungan pembelajaran yang interaktif dan aktivitas pembelajaran yang menarik).	
	1. Guru memberikan salam dan menyapa murid 2. Kegiatan pembelajaran diawali dengan doa 3. Guru melakukan presensi kelas 4. Guru mengingatkan kembali tentang kesepakatan kelas. 5. Guru melakukan apersepsi	

PENGALAMAN BELAJAR	• Guru mengajak murid untuk duduk melingkar dan melakukan observasi sederhana di sekitar kelas atau melalui jendela. Guru mengajukan pertanyaan seperti, "Benda apa saja yang kalian lihat di luar? Coba sebutkan warnanya!". (Berkesadaran) • Guru menunjukkan gambar atau video pendek tentang berbagai hewan peliharaan. (Bermakna) • Guru menghubungkan topik dengan pengalaman pribadi murid. "Siapa di sini yang punya kucing di rumah? Bagaimana bentuk tubuhnya?". (Bermakna) • Guru menampilkan video atau lagu anak-anak bertema hewan kucing yang menarik. (Menggembirakan) • Guru memberikan teka-teki sederhana tentang hewan kucing. (Menggembirakan) 6. Guru memberikan motivasi kepada murid 7. Menyampaikan tujuan pembelajaran
	KEGIATAN INTI (50 menit) <u>3 Pengalaman Belajar : Memahami, Mengaplikasikan dan Merefleksi</u> <i>Pada tahap ini, murid aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengalaman belajar tidak harus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan.</i> • Memahami <i>(tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, menggembirakan)</i> • Mengaplikasi <i>(tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, menggembirakan)</i> • Merefleksi <i>(tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, menggembirakan)</i> Memahami 8. Guru memperkenalkan tugas: "Hari ini kita akan menjadi seniman! Masalahnya, bagaimana cara kita menggambar dan mewarnai hewan kucing yang kita sukai agar terlihat indah dan mirip?" (Orientasi Masalah)

9. Murid dibagi ke dalam kelompok kecil berdasarkan minat atau tingkat kemampuan (diferensiasi).
(Mengorganisasi Belajar)

10. Setiap kelompok mendapatkan set alat dan bahan yang berbeda (misalnya, krayon, pensil warna, cat air) dan kartu panduan bergambar. **(Mengorganisasi Belajar)**

Mengaplikasikan

11. Guru memfasilitasi murid untuk mulai menggambar. **(Membimbing Penyelidikan)**

12. Guru berkeliling, memberikan bimbingan individual, dan mengajukan pertanyaan pemantik. **(Membimbing Penyelidikan)**

Diferensiasi Proses:

- Kelompok A (membutuhkan bantuan lebih): Guru memberikan *template* gambar atau langkah-langkah menggambar yang sangat sederhana.
- Kelompok B (mandiri): Murid menggambar langsung dari imajinasi mereka.

13. Murid mulai mewarnai gambar mereka. **(Mengembangkan)**

14. Guru mengingatkan untuk memilih warna yang sesuai dan mencoba teknik pewarnaan yang diajarkan (misalnya, mewarnai satu arah). **(Mengembangkan dan Menyajikan Karya)**

Merefleksi

15. Setelah selesai, setiap murid secara bergiliran menunjukkan karyanya kepada teman-teman dan menceritakan tentang gambar yang telah dibuat. **(Menganalisis dan Mengevaluasi)**

16. Guru memfasilitasi sesi apresiasi. **(Menganalisis dan Mengevaluasi)**

17. Guru mengajukan pertanyaan reflektif seperti, "Warna apa yang kamu gunakan untuk bulu kucing? Kenapa? Apa bentuk telinga kucing?" **(Menganalisis dan Mengevaluasi)**

	PENUTUP (10 menit) <i>(tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, menggembirakan)</i> <u>3 Prinsip Pembelajaran : Berkesadaran, Bermakna dan Menggembirakan</u> • Berkesadaran <i>(keingin-tahuan terhadap pengetahuan dan pengalaman baru).</i> • Bermakna <i>(kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata).</i> • Menggembirakan <i>(Lingkungan pembelajaran yang interaktif dan aktivitas pembelajaran yang menarik).</i>	
	18. Guru meminta murid untuk merapikan alat dan bahan. (Berkesadaran) 19. Guru mengajak mereka merefleksikan proses belajar hari itu. (Berkesadaran) 20. Guru mengulas kembali bahwa mereka bisa menggunakan seni untuk bercerita tentang hal-hal yang mereka lihat dan rasakan. (Bermakna) 21. Guru memajang semua karya di dinding kelas <i>(gallery walk)</i>. (Menggembirakan) 22. Guru memberikan pujian dan tepuk tangan untuk setiap karya yang telah dibuat. (Menggembirakan) 23. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. 24. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. 25. Guru menutup kegiatan dengan doa dan salam penutup.	
ASESMEN PEMBELAJARAN	Asesmen pada Awal Pembelajaran	Guru mengamati kemampuan murid dalam mengidentifikasi objek, warna, dan bentuk. (Observasi)
	Asesmen pada Proses Pembelajaran	• Mengamati kemampuan peserta didik dalam menggunakan alat, mengikuti instruksi, dan berkolaborasi. (Checklist Observasi) • Mengamati proses menggambar dan mewarnai yang dilakukan. (Penilaian Kinerja)
	Asesmen pada Akhir	• Penilaian produk akhir (gambar dan pewarnaan)

	Pembelajaran	• LKPD
	<i>Asesmen dalam pembelajaran mendalam disesuaikan dengan assessment as learning, assessment for learning, dan assessment of learning. Tentukan metode atau cara yang digunakan secara komprehensif untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik. Contoh: Tes tertulis, Tes lisan, Penilaian Kinerja, Penilaian Proyek, Penilaian Produk, Observasi, Portofolio, Peer Assessment, Self Assessment, penilaian berbasis kelas, dan sebagainya.</i>	

Rubrik Penilaian Produk: Menggambar dan Mewarnai

Tujuan Pembelajaran: Setelah mengamati gambar dan video, serta menggunakan alat dan bahan yang disediakan, murid dapat menggambar dan mewarnai objek hewan atau tumbuhan sesuai dengan langkah-langkah yang ditunjukkan, dengan tingkat kemandirian yang bervariasi.

Indikator	Baru Memulai (1)	Berkembang (2)	Cakap (3)	Mahir (4)
1	2	3	4	5
Penggunaan Alat dan Bahan	Murid tidak mampu memegang dan menggunakan alat secara mandiri, memerlukan bimbingan fisik penuh.	Murid mampu memegang alat namun kontrol masih kurang, sering keluar garis, dan memerlukan bimbingan verbal.	Murid mampu memegang dan mengontrol alat dengan baik, namun terkadang masih memerlukan pengawasan.	Murid mampu memegang dan menggunakan alat dengan sangat baik, kontrol motorik halus terlihat jelas, dan mandiri.
Kerapian dan Kebersihan Hasil Karya	Hasil karya tidak rapi, banyak coretan di luar area gambar, dan kertas kotor.	Hasil karya cukup rapi, masih ada sedikit coretan di luar area gambar, dan kertas sedikit kotor.	Hasil karya rapi, coretan di luar area gambar minimal, dan kertas terlihat bersih.	Hasil karya sangat rapi, tidak ada coretan di luar area gambar, dan kertas bersih sempurna.
Kesesuaian Warna dengan Objek	Murid mewarnai tanpa mempertimbangkan kesesuaian warna,	Murid mencoba menggunakan beberapa warna, namun belum	Murid mampu menggunakan warna yang sesuai dengan	Murid mampu menggunakan berbagai macam warna yang sesuai

	atau menggunakan satu warna saja.	sepenuhnya sesuai dengan objek yang digambar.	objek yang digambar, dengan variasi warna yang terbatas.	dengan objek yang digambar, serta memberikan gradasi atau variasi warna.
Komposisi dan Penempatan Objek	Objek gambar diletakkan di sembarang tempat, tidak seimbang, dan tidak proporsional	Objek gambar diletakkan di posisi yang cukup baik, namun penempatannya masih kurang seimbang.	Objek gambar diletakkan dengan seimbang dan proporsional di atas media gambar.	Objek gambar diletakkan dengan sangat baik, proporsional, dan memanfaatkan seluruh area media gambar secara efektif.
Kreativitas dan Ekspresi Diri	Murid hanya meniru contoh tanpa ada unsur kreativitas atau penambahan detail.	Murid mencoba menambahkan sedikit detail pribadi atau mengubah sedikit dari contoh yang diberikan.	Murid mampu membuat karya yang menunjukkan ide orisinal dan memiliki ciri khas tersendiri.	Murid mampu mengekspresikan ide dan perasaannya secara unik dan inovatif, serta menciptakan karya yang sangat orisinal.

Keterangan: -