



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA (*Deep Learning*)

Nama Madrasah :

Nama Penyusun :

NIP :

Mata pelajaran : **Seni Rupa**

Fase B, Kelas / Semester : **IV (Empat) / I (Ganjil)**

MODUL AJAR DEEP LEARNING (KBC)

MATA PELAJARAN : SENI RUPA

BAB 1 : MENGGAMBAR SKETSA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Madrasah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : Seni Rupa
Kelas / Fase / Semester : IV (Empat) / B / Ganjil
Alokasi Waktu : 12 JP (4 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran : 20.. /20..

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik mampu membuat macam-macam garis (vertikal, horizontal, gelombang) dan menggambar bangun datar sederhana (lingkaran, persegi, segitiga).
- **Minat:** Peserta didik memiliki minat dalam menggambar dan mengamati berbagai jenis pakaian atau kostum yang mereka lihat sehari-hari.
- **Latar Belakang:** Peserta didik memiliki pengalaman beragam dalam melihat dan memilih pakaian, serta memiliki tokoh atau karakter favorit yang bisa menjadi inspirasi.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Membutuhkan contoh-contoh gambar sketsa pakaian, kostum, dan langkah-langkah menggambar.
 - **Auditori:** Membutuhkan penjelasan lisan dari guru, diskusi kelompok untuk bertukar ide, dan mendengarkan cerita pengalaman sebagai sumber inspirasi.
 - **Kinestetik:** Membutuhkan praktik langsung menggambar, membuat garis, dan membentuk pola di kertas gambar.

C. TEMA KURIKULUM BERBASIS CINTA

- **Topik Panca Cinta:** Cinta Diri, Cinta Budaya
- **Materi Inseri:** Menumbuhkan cinta pada diri sendiri dengan mengekspresikan gagasan dan impian melalui sketsa, Menumbuhkan rasa cinta dan bangga pada keunikan budaya (hewan/tumbuhan endemik) sebagai inspirasi berkarya.

D. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual:** Memahami konsep sketsa sebagai rancangan awal, serta proporsi dan komposisi dalam gambar.
 - **Prosedural:** Mampu melalui tahapan membuat sketsa: mendata gagasan, memilih gagasan, dan merefleksikan gagasan dalam bentuk visual.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi sangat relevan karena setiap pakaian yang dikenakan berawal dari sebuah sketsa. Ini menghubungkan seni dengan dunia fesyen dan kreativitas sehari-hari, menumbuhkan cinta pada proses kreatif.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Peserta didik perlu bimbingan untuk menuangkan gagasan

menjadi gambar dengan proporsi yang tepat.

- **Struktur Materi:** Dimulai dari pengenalan sketsa, lalu praktik menggambar sketsa pakaian (formal dan kasual), sketsa kostum (cosplay), dan diakhiri dengan proyek sketsa satu set pakaian impian.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:** Mengintegrasikan nilai kreativitas, percaya diri, orisinalitas, dan apresiasi terhadap ide. Peserta didik diajak mencintai setiap gagasan yang muncul di benak mereka.

E. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Mensyukuri karunia akal dan imajinasi untuk berkreasi.
- **Kewargaan:** Menghargai keragaman ide dan karya teman sebagai bagian dari kebinekaan.
- **Penalaran Kritis:** Mampu memilih gagasan terbaik dari beberapa alternatif yang telah didata.
- **Kreativitas:** Menghasilkan gagasan yang orisinal dan merealisasikannya dalam bentuk sketsa.
- **Kolaborasi:** Berdiskusi dan bertukar ide dengan teman saat proses brainstorming.
- **Kemandirian:** Menggambar sketsa berdasarkan ide dan pengalaman pribadi.
- **Kesehatan:** Menggunakan imajinasi dan kegiatan menggambar sebagai sarana relaksasi dan menjaga kesehatan mental.
- **Komunikasi:** Menambahkan keterangan pada sketsa untuk menjelaskan gagasannya kepada orang lain.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase B, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **Mengalami (*Experiencing*)**
Mengidentifikasi unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa..
- **Merefleksikan (*Reflecting*)**
Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.
- **Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)**
Mengenali dan menguji coba alat dan/atau bahan yang dimiliki serta prosedur penggunaannya.
- **Menciptakan (*Making/Creating*)**
Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar.
- **Berdampak (*Impacting*)**
Menghasilkan karya seni rupa yang berdampak pada perasaan atau mewakili harapannya.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Matematika:** Konsep bentuk simetris dan asimetris, proporsi.
- **Bahasa Indonesia:** Memberikan keterangan atau deskripsi pada sketsa.
- **IPAS:** Mengambil inspirasi dari hewan dan tumbuhan endemik.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1 (3 JP):** Peserta didik mampu menggambar sketsa pakaian formal dengan proporsi yang tepat berdasarkan pengalaman dan pengamatan sebagai wujud cinta pada kerapian.
- **Pertemuan 2 (3 JP):** Peserta didik mampu menggambar sketsa pakaian kasual dengan komposisi seimbang sebagai wujud ekspresi diri yang penuh cinta.
- **Pertemuan 3 (3 JP):** Peserta didik mampu menggambar sketsa cosplay (hewan/tumbuhan) yang terinspirasi dari lingkungan sekitar sebagai wujud cinta budaya dan alam.
- **Pertemuan 4 (3 JP):** Peserta didik mampu menggambar sketsa satu set pakaian impian lengkap (atasan, bawahan, topi, sepatu) dengan menambahkan keterangan pendukung.

D. INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menggambar sketsa pakaian dengan proporsi yang tepat.
2. Peserta didik dapat menggambar sketsa dengan komposisi yang seimbang.
3. Peserta didik dapat menambahkan keterangan pendukung yang sesuai pada sketsanya.
4. Peserta didik dapat menggambar satu set pakaian lengkap yang harmonis.

E. IKLIM/BUDAYA MADRASAH

- Menciptakan suasana kelas yang menghargai setiap ide dan imajinasi, sekecil apa pun itu.
- Membangun budaya berani mencoba dan tidak takut salah dalam menggambar.

F. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Imajinasiku, Goresan Karyaku.

G. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** Discovery Learning, Project-Based Learning.
- **Pendekatan:** Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik fokus saat mendata gagasan dan teliti saat membuat goresan sketsa.
 - **Meaningful Learning:** Gagasan sketsa digali dari pengalaman pribadi dan impian, membuat karya terasa personal dan bermakna.
 - **Joyful Learning:** Proses brainstorming ide dilakukan secara menyenangkan, dan siswa bebas mengekspresikan imajinasi terliar mereka.
- **Metode Pembelajaran:** Demonstrasi, Latihan, Proyek, Diskusi.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Tema sketsa beragam (formal, kasual, cosplay, impian) memungkinkan siswa memilih sesuai minat.
 - **Diferensiasi Proses:** Siswa yang cepat bisa menambahkan detail, sementara siswa yang butuh bimbingan dibantu guru untuk bentuk dasarnya.
 - **Diferensiasi Produk:** Hasil akhir berupa sketsa dengan tingkat kerumitan dan gaya yang berbeda-beda sesuai kemampuan masing-masing.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Mengamati pakaian seragam guru (formal) dan pakaian olahraga teman (kasual) sebagai sumber inspirasi.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Orang tua diajak berdiskusi tentang pakaian impian anak dan memberikan apresiasi atas karya sketsa mereka.
- **Mitra Digital:** Mencari referensi gambar berbagai jenis pakaian atau kostum dari internet (dengan bimbingan).

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:** Pengaturan tempat duduk yang nyaman untuk menggambar. Dinding kelas digunakan untuk memajang karya sketsa siswa.
- **Ruang Virtual:** Proyektor digunakan untuk menampilkan contoh-contoh sketsa profesional atau referensi gambar.
- **Budaya Belajar:** Membangun budaya saling mengapresiasi karya, di mana setiap goresan dihargai sebagai bagian dari proses cinta berkarya.

PEMANFAATAN DIGITAL

- Menampilkan video singkat tentang proses kerja seorang desainer fesyen.
- Menggunakan tablet atau proyektor untuk menunjukkan referensi gambar.

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (3 JP : 105 MENIT)

Topik Panca Cinta: Cinta Diri

Pembahasan: Menggambar Sketsa Pakaian Formal

● **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- **Salam dan Doa:** Mengawali dengan doa dan niat untuk mencintai proses belajar.
- **Apersepsi:** Guru bertanya, "Pakaian apa yang biasa dipakai saat acara resmi seperti pernikahan atau upacara bendera?"
- **Pemantik:** "Tahukah kalian, semua pakaian itu awalnya hanya sebuah gambar rancangan yang disebut sketsa."
- **Penilaian Awal:** Siswa diminta menggambar 5 bidang simetris dan 5 bidang asimetris untuk melihat kesiapan motorik halus.
- **Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan hari ini: belajar menuangkan gagasan tentang pakaian resmi ke dalam sebuah sketsa.

● **KEGIATAN INTI (75 MENIT)**

- **Mendata Gagasan (Meaningful):** Siswa mengingat dan menyebutkan jenis pakaian formal (kemeja, jas, gaun). Guru menuliskannya di papan tulis.
- **Memilih Gagasan:** Setiap siswa memilih satu ide pakaian formal yang paling mereka sukai.
- **Demonstrasi (Mindful):** Guru mendemonstrasikan cara membuat sketsa kemeja sederhana, menekankan pada proporsi (panjang lengan, lebar badan).
- **Praktik Menggambar:** Siswa mulai menggambar sketsa pakaian formal pilihan mereka di kertas masing-masing. Guru berkeliling memberikan bimbingan.

● **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**

- **Refleksi:** Guru bertanya, "Apa kesulitan yang kalian temui saat menggambar sketsa pertama kalian?"
- **Apresiasi:** Beberapa siswa diminta menunjukkan karyanya, dan teman-teman lain memberikan tepuk tangan sebagai wujud cinta dan penghargaan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (3 JP : 105 MENIT)

Topik Panca Cinta: Cinta Diri

Pembahasan: Menggambar Sketsa Pakaian Kasual

● **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- **Salam dan Doa.**
- **Review:** Mengingat kembali tentang sketsa pakaian formal.
- **Apersepsi:** "Kalau untuk bermain atau bersantai di rumah, pakaian seperti apa yang nyaman kalian pakai?"
- **Tujuan:** Hari ini kita akan menggambar sketsa pakaian santai yang mengekspresikan diri kita.

● **KEGIATAN INTI (75 MENIT)**

- **Brainstorming (Joyful):** Siswa menyebutkan aneka pakaian kasual (kaus, jaket hoodie, celana pendek).
- **Memilih Gagasan:** Siswa memilih satu ide, boleh menambahkan gambar/motif favorit mereka di kaus (misal: gambar kucing, mobil, bunga).

- **Praktik Menggambar:** Siswa membuat sketsa pakaian kasual. Guru mendorong kreativitas dalam menambahkan detail-detail personal.
- **Asesmen Formatif:** Guru mengamati proses kerja siswa dan menilai sketsa berdasarkan rubrik (proporsi, komposisi).
- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**
 - **Berbagi Karya:** Siswa bertukar karya dengan teman sebangku dan saling memberikan pujian.
 - **Refleksi:** "Bagian mana dari sketsamu yang paling kamu sukai? Mengapa?"
 - **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (3 JP : 105 MENIT)

Topik Panca Cinta: Cinta Budaya, Cinta Lingkungan

Pembahasan: Menggambar Sketsa Cosplay

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
 - **Salam dan Doa.**
 - **Apersepsi:** Guru menunjukkan gambar orang berkostum hewan atau tumbuhan (cosplay). "Ada yang pernah lihat kostum seperti ini?"
 - **Tujuan:** Hari ini kita akan merancang kostum unik yang terinspirasi dari kekayaan alam dan budaya kita, sebagai tanda cinta kita.
- **KEGIATAN INTI (75 MENIT)**
 - **Mendata Gagasan (Meaningful):** Guru mengajak siswa menyebutkan hewan atau tumbuhan khas Indonesia (endemik) yang mereka ketahui (misal: Harimau Sumatra, Bunga Raflesia, Burung Cenderawasih).
 - **Memilih Gagasan:** Setiap siswa memilih satu hewan atau tumbuhan untuk dijadikan ide sketsa kostum.
 - **Praktik Menggambar:** Siswa menggambar sketsa cosplay, berimajinasi bagaimana bentuk hewan/tumbuhan itu diadaptasi menjadi pakaian.
 - **Diskusi:** Siswa menceritakan kepada teman sebangku mengapa mereka memilih hewan/tumbuhan tersebut.
- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**
 - **Pameran Mini:** Beberapa karya terbaik dipajang sementara di papan tulis.
 - **Refleksi:** "Apa hal menarik yang kamu pelajari tentang hewan/tumbuhan pilihanmu hari ini?"
 - **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (3 JP : 105 MENIT)

Topik Panca Cinta: Cinta Diri

Pembahasan: Sketsa Satu Set Pakaian Impian (Asesmen Sumatif)

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
 - **Salam dan Doa.**
 - **Apersepsi:** "Jika kalian bisa merancang satu set pakaian lengkap dari ujung kepala sampai ujung kaki, seperti apa pakaian impian kalian?"
 - **Tujuan:** Menyampaikan tujuan: menyelesaikan proyek akhir bab dengan merancang satu set pakaian impian.

- **KEGIATAN INTI (85 MENIT)**

- **Mendata & Memilih Gagasan:** Siswa secara mandiri mendata dan memilih ide untuk topi, atasan, bawahan, dan sepatu.
- **Praktik Menggambar (Mindful):** Siswa menggambar sketsa satu set pakaian impian mereka secara lengkap dalam satu lembar kertas.
- **Menambah Keterangan:** Siswa menambahkan keterangan pada sketsa (misal: bahan katun, warna biru, motif bintang).
- **Presentasi "Gallery Walk" (Joyful):** Semua karya diletakkan di atas meja. Siswa berkeliling melihat karya teman-temannya seperti di pameran.
- **Asesmen Sumatif:** Guru menilai hasil akhir karya siswa menggunakan rubrik.

- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi Akhir:** "Apa hal paling berharga yang kalian pelajari selama belajar menggambar sketsa di bab ini?"
- **Penguatan:** Guru memberikan apresiasi umum atas semua kerja keras dan kreativitas siswa, menekankan bahwa setiap imajinasi adalah berharga.
- **Penutup:** Salam dan doa.

I. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK (Awal Pembelajaran)

- Tugas menggambar 5 bidang datar simetris dan 5 bidang asimetris untuk mengukur kemampuan dasar motorik dan pemahaman bentuk.

ASESMEN FORMATIF (Proses Pembelajaran)

- Observasi saat siswa bekerja dan berdiskusi.
- Penilaian sketsa pakaian kasual menggunakan rubrik untuk melihat ketercapaian parsial (ketepatan proporsi, keseimbangan komposisi).

ASESMEN SUMATIF (Akhir Pembelajaran)

- Penilaian produk akhir: sketsa satu set pakaian impian, dinilai menggunakan rubrik yang mencakup kelengkapan (atasan, bawahan, dll.), proporsi, komposisi, dan keterangan pendukung.

Mengetahui,
Kepala Madrasah

....., 20..
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.