

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

FASE D (KELAS VIII) SMP/MTs

MATA PELAJARAN : SENI RUPA

UNIT 3 : APRESIASI

SUB UNIT 3.1 : APRESIASI RAGAM HIAS TRADISIONAL NUSANTARA

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:	
Satuan Pendidikan	:	SMP/MTs
Kelas / Kelas	:	VIII (Delapan) - D
Mata Pelajaran	:	Seni Rupa
Prediksi Alokasi Waktu	:	6 jam pelajaran
Tahun Penyusunan	:	20..... / 20.....

II. KOMPETENSI AWAL

Ada dua hal penting di dalam Subunit 3.1 ini yang harus disampaikan kepada siswa, yaitu:

Pertama, bahwa bangsa Indonesia sejak zaman nenek moyang kita telah memiliki budaya seni rupa yang bernilai tinggi.

Kedua, bahwa ragam hias tradisional Indonesia bukan budaya seni rupa nomer dua, tapi sejajar dengan budaya seni rupa lain di dunia yang harus kita banggakan dan lestarikan.

Pada masa pasca *pleistosen* di Indonesia berkembang tiga tradisi pokok pembuatan alat-alat, yaitu tradisi serpih jikah, tradisi alat tulang dan tradisi kapak genggam Sumatra. Meski juga ditemukan peninggalan perkakas dari kerang tetapi bentuk dan jumlahnya tidak menonjol.

Temuan peninggalan seni lukis terjadi 1950 oleh C. H. M. Heeren-Palm di gua Leang Pattae (Sulawesi Selatan), Gua Burung (oleh van Heekeren), di Gua Jarie (oleh C.J.H. Franssen), di Maluku, Muna, dan masih banyak lagi. Temuan-temuan tersebut menjelaskan pada kita bahwa pada zaman tersebut telah tumbuh seni terapan dan seni rupa.

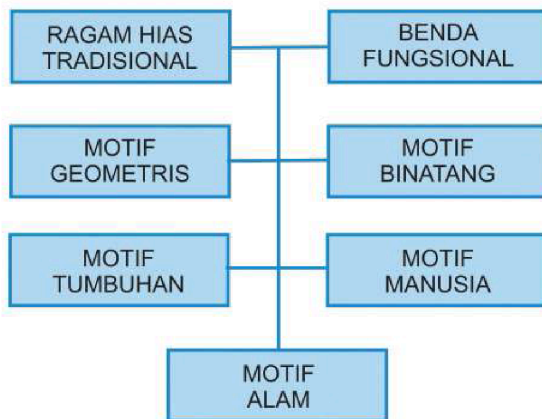
Keberadaan tradisi seni terapan dijelaskan dengan temuan benda gerabah dikenal manusia ketika manusia mulai mengenal kebudayaan bercocok tanam. Budaya seni gerabah tersebar di beberapa daerah seperti Kendenglembu (Banyuwangi), Kelapa Dua (Bogor), Serpong (Tangerang), Kalumpang dan Minanga Sipakka (Sulawesi), Danau Bandung, Paso (Minahasa) dan daerah lainnya. Hasil peninggalan seni gerabah Indonesia masih sangat sederhana, belum menggunakan roda putar maupun tatap batu. Semua dikerjakan dengan tangan.

A.N.J. Th. A. Th. Van Der Hoop dalam bukunya *Indonesische Siermotieven* (Ragam-ragam Perhiasan Indonesia, 1949) mengatakan bahwa nenek moyang bangsa Indonesia berasal dari provinsi Yunan (Tiongkok Selatan) yang bermigrasi pada 1500 SM. Dari sana mereka berjalan ke pantai Barat dan Timur Hindia Belakang. Temuan peninggalan zaman ini berupa perkakas batu seperti dijelaskan di atas.

Pada 500-300 SM kebudayaan perunggu memengaruhi pesatnya perkembangan motif hias. Di antaranya kebudayaan *Dong Son* yang datang dari Tiongkok, dengan ragam hias pilin, swastika maupun meander (Jawa: banji). Pengaruh Tiongkok Selatan dan China Utara sebagai cikal bakal nenek moyang kita menjadi titik awal perkembangan seni ragam hias di Indonesia.

Kebudayaan neolitikum dan perunggu inilah yang menjadi dasar bagi kebudayaan seni rupa di Indonesia.

Kalau kita lihat ragam-ragam hias, kesenian, berbagai bangsa, berbagai suku bangsa, dari waktu ke waktu banyak yang mengalami kemiripan (kesamaan) dapat kita jelaskan melalui sejarah diffusi (penyebaran) penduduk seperti kita bicarakan di atas. Namun begitu, dari sisi ilmu jiwa dapat dijelaskan bahwa jiwa manusia di mana pun pada dasarnya sama. Adolf Bastian (1826-1905), seorang ahli bangsa-bangsa dari Jerman, mengatakan kesamaan seperti itu dengan istilah *elementargedanken*. CG. Jung (1875- 1961) seperti dikutip dalam *Indonesische Siermotieven*, menyebut kejadian seperti ini sebagai *archetypen* (pola dasar) yang terletak di bawah alam sadar manusia. Kesamaan atau kemiripan ragam hias ini sangat banyak dijumpai di Indonesia.



Gambar 3.1.1. Peta Konsep

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yag maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

IV. SARANA DAN PRASARANA

Media internet, buku, literatur, gambar-gambar contoh

V. TARGET PESERTA DIDIK

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

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Memahami sejarah ragam hias tradisional Nusantara.
- Mengidentifikasi ragam hias tradisional Nusantara sebagai budaya seni rupa Indonesia.
- Mengidentifikasi motif-motif ragam hias tradisional Nusantara.
- Mengapresiasi motif-motif ragam hias Nusantara sebagai warisan budaya seni rupa bangsa Indonesia.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik menyadari bahwa dengan mempelajari materi *APRESIASI RAGAM HIAS TRADISIONAL NUSANTARA* dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

Mengapa manusia zaman dulu menghias benda-benda fungsional mereka?

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan ***Profil Pelajar Pancasila***; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

Kegiatan pengenalan sejarah perkembangan ragam hias Nusantara

- Guru menyampaikan materi tentang asal mula nenek moyang kita dari migrasi penduduk dari Yunan di zaman pleistosen hingga zaman-zaman berikutnya.
- Guru menyampaikan informasi tentang temuan benda-benda fungsional sebagai bukti manusia zaman itu juga sudah mengenal teknologi sebagai alat untuk pemenuhan kebutuhan hidup mereka, meski masih sangat sederhana.

Kegiatan pemahaman fungsi ragam hias Nusantara

- Guru menanyakan kepada siswa: “Mengapa manusia zaman dulu menghias benda-benda fungsional mereka?”
- Guru mengajak kelas berdiskusi hingga pada satu kesimpulan jawaban bahwa manusia zaman dulu menghias benda-benda fungsionalnya karena pada dasarnya setiap manusia menyukai keindahan. Sementara benda-benda yang dibuat manusia saat itu baru benda-benda fungsional untuk sebagai alat kehidupan.

Kegiatan indentifikasi ragam hias Nusantara

- Guru meminta siswa membentuk kelompok kerja yang anggotanya terdiri dari 3 – 4 siswa.

- Guru memberikan tugas proyek kepada kelompok (lihat penugasan di bagian asesmen/npilaian).
- Guru memberitahu bahwa pada akhir pembelajaran kelompok harus menularkan pengalamannya kepada teman-teman sekelas.

Kegiatan apresiasi ragam hias nusantara

- Dilakukan dengan presentasi dan diskusi di kelas

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

V. ASESMEN

1. Bentuk Soal

Kerjakan tugas berikut ini;

- Buatlah kelompok kerja dengan anggota 3-4 orang
- Buatlah identifikasi motif-motif ragam hias tradisional nusantara.
- Gunakan berbagai sumber yang dapat kalian gunakan, seperti sumber di internet, museum, galeri, perpustakaan, media massa, dan sebagainya.
- Buat laporan dengan isi:
 - Identitas
 - Mata Pelajaran
 - Kelas
 - Kelompok
 - Nama anggota kelompok
 - Tanggal membuat laporan
 - Hasil Identifikasi/nama ragam hias tradisional Nusantara
 - Sumber belajar/referensi
- Presentasikan hasil laporan di depan kelas.
Guru membimbing kelompok untuk melakukan presentasi laporan.

2. Bentuk dan Kriteria Penilaian

a. Bentuk Penilaian : Tugas Proyek

b. Kriteria Penilaian:

Rubrik Penilaian Praktik

Aspek yang dinilai	Kriteria Nilai				Kriteria
	4	3	2	1	

Jumlah ragam hias yang diidentifikasi	Lebih dari 5 ragam hias.	5 ragam hias	3 – 4 ragam hias	Kurang dari 3 ragam hias	
Jumlah sumber belajar	Lebih dari 4 sumber	3 sumber	2 sumber	1 sumber	

Keterangan Kriteria Nilai:

4 : A : sangat memenuhi standar

3 : B : memenuhi standar

2 : C : menuju standar

1 : D : tidak memenuhi standar

Rubrik Penilaian Presentasi

Aspek yang diamati	Skor			
	4	3	2	1
Sikap saat penyampaian				
Percaya diri				
Kosa kata				

Kriteria skor:

4 : Sangat baik : sangat memenuhi standar

3 : Baik : memenuhi standar

2 : Cukup : masih butuh bimbingan

1 : kurang : kurang, perlu penanganan khusus

Contoh Format Laporan:

Laporan Kerja Kelompok

Mata Pelajaran :

Kelas :

Kelompok :

Anggota Kelompok :

Tanggal :

Isi Laporan:

No.	Motif (berisi gambar motif)	Nama Ragam Hias	Sumber

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan dilakukan secara kontekstual opsional. Artinya pengayaan disesuaikan masing-masing locus (*tempat*), karena beragamnya ketersediaan sumber daya di masing-masing daerah. Bagi daerahdaerah perkotaan, yang sumber daya tersedia, bisa melakukan kegiatan pengayaan berbasis internet atau ke galeri-galeri. Namun, untuk daerah-daerah yang belum memiliki sumber daya jaringan internet baik, bisa menggunakan perpustakaan, museum, perajin lokal, atau sumber daya lainnya yang tersedia sebagai sumber belajar. Buku-buku di dalam Daftar Referensi juga bisa digunakan sebagai sumber. Siswa juga dapat melihat pada situs-situs di internet dengan kata kunci: ragam hias Nusantara.

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Setelah kegiatan pembelajaran Guru perlu menjawab pertanyaan:

- Apakah saya telah melakukan persiapan dengan baik?
- Apakah saya melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik?
- Apakah siswa menyukai model pembelajaran yang saya berikan? Kalau tidak apa alasannya?
- Apakah dari kegiatan pembelajaran ini kompetensi siswa bertambah?
- Apakah bentuk penilaian dan rubrik penilaian sudah sesuai untuk kompetensi yang dinilai?
- Apakah tujuan pembelajaran (Capaian Kompetensi) tercapai?

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LKPD adalah panduan dalam melakukan aktivitas pembelajaran, yaitu:

Kelas/Semester : /
Mata Pelajaran :
Hari/Tanggal :
Nama siswa :
Materi pembelajaran :
.....

LAMPIRAN 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

- Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP Kelas VIII, *Halaman : 149 - 160*
- Buku Siswa Seni Rupa untuk SMP Kelas VIII, *Halaman : 149 - 160*

LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

Ragam hias : aneka corak seni rupa yang berfungsi untuk menghias benda lain
Ornamen : dekorasi yang berfungsi untuk memperindah benda
Motif : pokok, tema ragam hias
Geometris : motif yang menggunakan unsur garis sebagai unsur utama
Diffusi : penyebaran

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

Aryo, Sunaryo.2009. *Ornamen Nusantara, Kajian Khusus tentang Ornamen Indonesia*.(Cetakan ke-3) Semarang: DAHARA PRIZE. ISBN: 979-501-604-0
Van der Hoop. 1949. *Indonesche Koninklijk*. Bataviaasch Genotschap van Kunsten en Wetenschappen
Van Roojen, Pepin.1998.*Indonesian Ornamental Design*. Apepin Press Design Book

MODUL AJAR
UNIT 3 : APRESIASI
SUB UNIT 3.2 : MEMBANDINGKAN 2 KARYA SENI RUPA SENIMAN INDONESIA

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun :
Satuan Pendidikan : SMP/MTs
Kelas / Kelas : VIII (Delapan) - D
Mata Pelajaran : Seni Rupa
Prediksi Alokasi Waktu : 6 jam pelajaran
Tahun Penyusunan : 20..... / 20.....

II. KOMPETENSI AWAL

Di bagian awal kita telah mengenal definisi dan pengertian apresiasi dalam seni rupa. Intinya, apresiasi adalah penghargaan terhadap karya seni rupa dengan cara menghayati sekaligus memberi evaluasi dan kritik tanpa kehilangan rasa simpati terhadap karya tersebut. Untuk dapat mencapai kompetensi apresiatif tersebut siswa butuh latihan keterampilan menganalisis karya seni rupa, sebagai bagian pengalaman artistik mereka.

Pada pembelajaran Subunit 3.2 ini siswa akan diajak membandingkan karya 2 seniman Indonesia. Untuk mencapai pada tahap membandingkan karya siswa akan diajak membekali diri dengan pengetahuan tentang sejarah dan tokoh-tokoh seniman seni rupa Indonesia, jenis karya-karya seni rupa Indonesia, dan karakteristik karya masing-masing seniman.

Sejarah seni rupa Indonesia adalah bentuk pembabagan perkembangan Seni Rupa Indonesia Modern, yaitu: 1) masa Perintisan (Masa Raden Saleh); 2) periode Indonesia Jelita/*Indie Mooi* (masa Basuki Abdullah, dkk), 3) masa Cita Nasional (masa S. Sudjojono dkk), 4) masa Pendudukan Jepang (*Keimin Bunka Shidoso*), 5) masa Sesudah Kemerdekaan, 6) masa Pendidikan Formal, 7) masa Seni Rupa Baru di Indonesia. Tentu tidak semua materi di atas diberikan kepada siswa. Selain luasnya cakupan materi, juga mempertimbangkan usia perkembangan siswa. Guru memberikan materi yang relevan saja. Bisa hanya memperkenalkan beberapa seniman saja.

Tujuan pembelajaran apresiatif adalah untuk menumbuhkan kesadaran adanya keberagaman dalam karya seni rupa, termasuk karya-karya seniman Indonesia. Keberagaman tersebut akan kita mulai dengan mengenalkan perbedaan dari elemen terkecil, yaitu seniman. Maka, di dalam materi apresiasi ini siswa diberikan latihan keterampilan menganalisis karya dari berbagai aspek, seperti: ide/gagasan, tema (pesan moral) yang terkandung, unsur-unsur seni rupanya, prinsip-prinsipnya, medium yang digunakan, teknik peng ekspresian, tahun pembuatan, dan sebagainya.



Gambar 3.1.1 Peta Konsep

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

IV. SARANA DAN PRASARANA

Contoh-contoh karya, literatur

V. TARGET PESERTA DIDIK

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

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Menganalisis pembabagan sejarah seni rupa Indonesia Modern.
- Menyebutkan tokoh-tokoh seni rupa modern.
- Menyebutkan judul-judul karya seni rupa seniman Indonesia.
- Menganalisis proses tahapan penciptaan karya seni rupa.
- Menganalisis perbedaan karya seni rupa 2 seniman Indonesia.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik menyadari bahwa dengan mempelajari materi *MEMBANDINGKAN 2 KARYA SENI RUPA SENIMAN INDONESIA* dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

Bagaimanakah proses penciptaan suatu karya seni lukis oleh seniman?

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan ***Profil Pelajar Pancasila***; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

Pengenalan sejarah perkembangan seni rupa Indonesia Modern.

Guru menyampaikan secara singkat perkembangan (tahapan) seni rupa Indonesia Modern dan tokoh-tokohnya:

- Masa Perintisan (masa Raden Saleh Syarif Bustaman)
- Masa *Indie Mooi* (masa kolonial, Basuki Abdullah)
- Masa Cita Nasional (zaman perjuangan)
- Masa Pendudukan Jepang
- Masa Sesudah Kemerdekaan
- Masa Pendidikan Formal

Proses penciptaan karya seni

- Guru menyampaikan materi proses penciptaan karya seni rupa,
- Tahap menemukan ide/gagasan,
- Tahap pengembangan atau mengolah ide/gagasan menjadi tema/pesan,
- Tahap merealisasikan ide/gagasan (visualisasi/ekspresi)
 - Pemilihan medium
 - Pemilihan teknik

Menganalisis perbedaan karya dua seniman Indonesia

- Guru menanyakan kepada siswa apakah ada siswa yang pernah menyaksikan langsung proses penciptaan seniman lukis atau seni rupa melakukan kerja seninya (berkarya)?
- Guru bertanya: Bagaimanakah proses penciptaan suatu karya seni lukis oleh seniman?
- Guru menanyakan apa kira-kira yang mendorong (motivasi) seorang seniman menciptakan karya seni?
- Guru menyampaikan bahwa proses penciptaan karya seni rupa oleh seniman disebut proses kreatif atau proses artistik.
- Guru menginformasikan kepada siswa bahwa ada tiga tahap penciptaan karya seni, yaitu 1) tahap penemuan ide atau gagasan, 2) tahap pengembangan ide (gagasan), 3) tahap visualisasi/realisasi (mewujudkan) ide atau gagasan ke dalam bentuk karya seni melalui teknik dan media yang relevan.
- Guru menyampaikan kepada siswa, bahwa dalam proses penciptaan seorang seniman satu dengan seniman lainnya berbeda baik dalam pengolahan ide, teknik, pemilihan media, atau cara berekspresi. Oleh karena itu karya seni rupa disebut memiliki sifat subjektif dan individual. Dan oleh sebab itu setiap karya seni bersifat unik. Unik artinya satu dengan yang lainnya berbeda.
- Guru mengajak membahasnya dengan cara berdiskusi maksud kata subjektif dan individual. Subjektif artinya perwujudan (realisasi) ide/gagasan, cara seniman mengekspresikan karya, teknik yang digunakan berekspresi, pemilihan media, dan teknik berekspresi merupakan subjektifitas seniman pribadi. Demikian pula sifat subjektifitas sebuah karya seni juga terletak pada penafsiran atas kandungan suatu karya seni itu tergantung pemahaman, wawasan, pengalaman, dan interpretasi seseorang yang mengamatinya. Sehingga penafsiran seorang bisa saja berbeda, bahkan dengan seniman pencipta karya tersebut.
- Guru menjelaskan maksud sifat individual pada karya seni bagi seniman penciptanya, bahwa suatu karya seni adalah hasil cipta, rasa, dan karsa pribadi yang berbeda dengan milik orang lain.
- Guru menjelaskan bahwa beragamnya konsep dan gagasan individual setiap seniman dalam menciptakan karya seni menimbulkan beragamnya corak dan gaya karya seni yang ada.
- Guru melanjutkan bertanya: Aspek-aspek apakah yang mempengaruhi proses artistik seorang seniman?
- Guru membantu memberi informasi kepada siswa, bahwa konsep dan gagasan seniman selalu dipengaruhi lingkungan, pengalaman hidup, pandangan hidup, filsafat, dan sebagainya. Konsep dan gagasan tersebut muncul sebagai sebuah respon terhadap apa yang terjadi di sekitar dirinya, seperti apa yang melatarbelakangi tersebut di atas, dan menjadi penyebab munculnya aliran-aliran seni lukis modern.
- Guru menjelaskan cara mengidentifikasi sebuah karya lukis bisa dilakukan dengan mengidentifikasi nama senimannya, dari negara mana sang seniman, tahun berapa karya dibuat, menggunakan media apa dibuat, berapa ukuran karya, teknik yang digunakan, dan sebagainya.
- Guru menyampaikan bahwa informasi seniman dan karyanya dapat diperoleh dari sumber-sumber yang terpercaya.



Gambar 3.2.5. Lukisan berjudul “Ibuku” karya Affandi dan Barli

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

V. ASESMEN

1. Bentuk Soal

Kerjakan tugas berikut ini:

- Buatlah kelompok kerja yang terdiri dari 3 – 4 anggota.
- Buatlah perbandingan karya seni rupa 2 dimensi dari 2 seniman Indonesia yang kalian ketahui.
- Buatlah laporan tugas secara sederhana, kemudian presentasikan di depan kelas.

2. Bentuk dan Kriteria Penilaian

a. Bentuk Penilaian :

Dalam pembelajaran ini ada dua jenis penilaian, yaitu:

- 1) Penilaian nontes, yaitu adalah penilaian yang dilakukan guru pada awal, pertengahan, atau akhir pembelajaran secara lisan yang tujuannya untuk mencari informasi keberhasilan proses pembelajaran. Pertanyaan pertanyaan yang diberikan adalah pertanyaan terstruktur atau terprogram, dapat berupa pertanyaan esensial atau pertanyaan instruksional.
- 2) Penilaian formatif (tes) berupa penilaian hasil belajar. Dalam hal ini berupa tugas proyek secara kelompok

b. Kriteria Penilaian:

Rubrik Penilaian Laporan

Aspek	Kriteria Nilai			
	4	3	2	1
Cara pengambilan data	Lebih dari satu sumber data yang kredibel	Dari 1 sumber yang kredibel	Dari sumber data kurang kredibel	Tidak ada sumber data

Penyajian data	Judul, nama seniman, bentuk, tahun pembuatan, tema, aliran/ gaya	Judul, nama seniman, bentuk, tahun pembuatan,	Judul, nama seniman, bentuk,	Judul, nama seniman,
Cara pengambilan kesimpulan	Mempertimbangkan semua aspek: judul, nama seniman, bentuk, tahun pembuatan, tema, aliran/ gaya	Mempertimbangkan aspek judul, nama seniman, bentuk, tema	Mempertimbangkan aspek judul, nama seniman	Tidak mempertimbangkan aspek
Sistematika penulisan laporan	Lengkap semua tahapan (tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pelaporan)	Hanya 2 tahapan (tahap persiapan, tahap pelaksanaan)	Hanya 1 tahapan	Tidak ada tahapan

Keterangan Kriteria Nilai:

4 : melampaui standar

3 : memenuhi standar

2 : menuju standar

1 : belum memenuhi standar

Rubrik Penilaian Kerjasama Kelompok

Aspek yang diamati	Skor			
	4	3	2	1
Pembagian tugas				
Kerjasama dalam menyusun laporan				
Kerjasama dalam presentasi				

Keterangan Kriteria Nilai:

4 : melampaui standar

3 : memenuhi standar

2 : menuju standar

1 : belum memenuhi standar

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Bagi siswa yang memiliki minat tinggi terhadap topik materi ini, Guru dapat menginformasikan kepada siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Di antaranya informasi dari dunia maya dengan kata kunci: sejarah seni rupa Indonesia, pelukis Indonesia seperti: Dullah, Hendra Gunawan, Delsy Syamsumar, Barli Sasmitawinata, dan sebagainya.

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Setelah kegiatan pembelajaran Guru perlu menjawab pertanyaan:

- Apakah saya telah melakukan persiapan dengan baik?
- Apakah saya melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik?
- Apakah siswa menyukai model pembelajaran yang saya berikan? Kalau tidak apa alasannya?
- Apakah dari kegiatan pembelajaran ini kompetensi siswa bertambah?
- Apakah bentuk penilaian dan rubrik penilaian sudah sesuai untuk kompetensi yang dinilai?
- Apakah tujuan pembelajaran tercapai?

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LKPD adalah panduan dalam melakukan aktivitas pembelajaran, yaitu:

Kelas/Semester : /
Mata Pelajaran :
Hari/Tanggal :
Nama siswa :
Materi pembelajaran :
.....

LAMPIRAN 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

- Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP Kelas VIII, *Halaman : 161 - 172*
- Buku Siswa Seni Rupa untuk SMP Kelas VIII, *Halaman : 161 - 172*

LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

Apresiasi : proses evaluasi atau penghargaan positif yang diserahkan seseorang terhadap sebuah karya.
Karya : suatu pekerjaan yang dilaksanakan manusia dan membuahkan hasil.
Medium : bahan untuk berkarya seni rupa
Indie Mooi : Indonesia Jelita, seni rupa zaman penjajahan Belanda (kolonial)
Keimin Bunka Sidhoso : kegiatan seniman zaman pendudukan Jepang di Indonesia

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

Bastomi, Suwaji. 1982. *Landasan Berapresiasi Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press
Brent G. Wilson (in B.S. Bloom). 1971. Evaluation of Learning in Art Education. Handbook on Formative and Summative Evaluation of *Student Learning*. New York: McGraw Hill.pp.502-503
Priyatno, Agus. 2012. *Memahami Seni Rupa*. Medan: UNIMED Press
Soedarso, SP. 1990. *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Dayar Sana

MODUL AJAR
UNIT 3 : APRESIASI
SUB UNIT 3.3 : MEREKLEKSI EFEKTIFITAS PESAN DALAM KARYA SENDIRI

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun :
Satuan Pendidikan : SMP/MTs
Kelas / Kelas : VIII (Delapan) - D
Mata Pelajaran : Seni Rupa
Prediksi Alokasi Waktu : 3 jam pelajaran
Tahun Penyusunan : 20..... / 20.....

II. KOMPETENSI AWAL

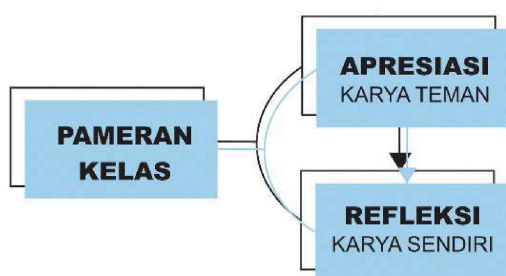
Landasan pembelajaran seni rupa melatih siswa dapat merefleksikan perkembangan diri dengan kemampuan efektivitas gagasan, pesan, dan medium dari karyanya.

Kemampuan dalam melihat, mengamati dan membuat hubungan estetika antara karya dengan dirinya, lingkungan maupun masyarakat menjadi tolak ukur dalam kegiatan refleksi dimana siswa dapat menyampaikan pesan atau gagasannya dalam sebuah karya. Siswa mampu menjelaskan, memberi komentar dan umpan balik secara kritis atas karya pribadi maupun karya orang lain dengan mempresentasikannya secara runut, terperinci dan menggunakan kosa kata yang tepat.

Refleksi artinya pantulan, bayangan, atau cerminan. Ketika kita bercermin kita akan melihat pantulan bayangan diri kita dari cermin tersebut. Dari hasil pantulan bayangan di cermin kita bisa melihat keadaan diri kita yang sebenarnya. Kita bisa melihat kelebihan maupun kekurangan diri. Tujuan bercermin adalah untuk melihat diri sendiri dalam rangka menata diri, atau memperbaiki suatu yang mungkin kurang tepat pada diri kita.

Kegiatan refleksi karya sendiri adalah dalam rangka memberi kesadaran hubungan antara pengalaman dengan makna dari berbagai pembelajaran yang telah mereka lalui.

Siswa perlu dilatih kegiatan refleksi untuk mengembangkan sikap rendah hati, mau melakukan introspeksi, dan menerima kritik maupun pendapat dari orang lain. Selain itu pembelajaran mengandung elemen merefleksikan, berdampak, pemahaman diri, menghargai karya, dan sebagainya. Dari aspek Profil Pelajar Pancasila dan dimensi mandiri dalam bentuk bertanggung jawab atas karyanya, dimensi bernalar kritis dalam bentuk merefleksi pemikiran dan proses berpikir, dimensi bergotong royong dalam bentuk melakukan kegiatan secara bersama-sama, dan sebagainya.



Gambar 3.3.1 Peta Konsep

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

IV. SARANA DAN PRASARANA

Karya siswa, angket, kuisioner

V. TARGET PESERTA DIDIK

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

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Memberikan penilaian secara objektif terhadap karya orang lain.
- Melakukan refleksi atas karya sendiri atau orang lain

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik menyadari bahwa dengan mempelajari materi *MEREFLEKSI EFEKTIFITAS PESAN DALAM KARYA SENDIRI* dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

Guru menanyakan kepada peserta didik seputar materi *MEREFLEKSI EFEKTIFITAS PESAN DALAM KARYA SENDIRI*

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

Kegiatan membuat panitia

- Guru mengarahkan siswa untuk membuat panitia kecil penyelenggaraan pameran kelas.

Kegiatan memajang karya

- Panitia kecil yang telah terbentuk mengkoordinir pemasangan (pemajangan) karya-karya hasil pembelajaran di ruang kelas.

Kegiatan apresiasi dan refleksi

- Guru membagikan lembar angket/kuisisioner kepada siswa.
- Siswa melakukan proses apresiasi karya.
- Setelah kegiatan proses apresiasi selesai Guru meminta siswa secara bergiliran membacakan hasil apresiasinya.
- Siswa melakukan diskusi dan tukar pendapat terhadap hasil apresiasi.
- Siswa memberikan pendapat atas hasil apresiasi temantemannya terhadap hasil karyanya.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.

- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

V. ASESMEN

1. Bentuk Soal

Kerjakan tugas-tugas berikut dengan baik dan bertanggung jawab:

- Buatlah panitia kecil dipimpin Ketua Kelas.
- Selenggarakan pameran kelas dari karya-karya anggota kelas.
- Lakukan apresiasi pada salah satu karya temanmu yang kamu pilih.
- Lakukan refleksi terhadap karyamu sendiri.

2. Bentuk Penilaian: Observasi

Alat Observasi

No.	Nama Siswa	Aktif dalam kegiatan apresiasi karya teman				Mau menerima masukan atas karya sendiri				Cara menyampaikan pendapat			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1

Skala kualitas nilai:

4 : sangat bagus

3 : bagus

2 : cukup

1 : tidak bagus

Contoh Format Angket/Kuisisioner:

DAFTAR ANGKET APRESIASI KARYA SENI RUPA

Nama :

Kelas :

Tanggal :

Karya yang diapresiasi :

Judul :

Karya dari :

Daftar Pertanyaan :

- Menurut kamu, unsur-unsur seni rupa apa saja yang dominan pada karya yang kamu amati?

Jawab:

- Apakah prinsip-prinsip seni rupa sudah diterapkan dalam karya yang kamu amati?

Jawab:

3. Apakah kamu dapat menangkap dengan jelas pesan yang ada dalam karya yang kamu amati?

Jawab:

4. Apa saran atau pendapat kamu untuk karya yang kamu amati?

Jawab:

Tanda tangan

Nama

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Bagi siswa yang memiliki minat tinggi terhadap kegiatan semacam ini, dan ingin mengembangkan kemampuan apresiatifnya dapat memperbanyak kegiatan apresiasi dengan melihat karya-karya di media daring, seperti portal Museum Nasional, Galeri Nasional, dan galeri-galeri yang lain.

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Setelah kegiatan pembelajaran Guru perlu menjawab pertanyaan:

- Apakah saya telah melakukan persiapan dengan baik?
- Apakah saya melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik?
- Apakah siswa menyukai model pembelajaran yang saya berikan? Kalau tidak apa alasannya?
- Apakah dari kegiatan pembelajaran ini kompetensi siswa bertambah?
- Apakah bentuk penilaian dan rubrik penilaian sudah sesuai untuk kompetensi yang dinilai?
- Apakah tujuan pembelajaran tercapai?

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LKPD adalah panduan dalam melakukan aktivitas pembelajaran, yaitu:

Kelas/Semester : /
Mata Pelajaran :
Hari/Tanggal :
Nama siswa :
Materi pembelajaran :
.....

LAMPIRAN 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

- Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP Kelas VIII, *Halaman : 173 - 178*
- Buku Siswa Seni Rupa untuk SMP Kelas VIII, *Halaman : 173 - 178*

LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

Refleksi : pantulan, melihat kembali yang sudah dilakukan seniman, melihat kembali yang sudah dilakukan dalam kegiatan belajar
Kritis : mampu melakukan kritik
Efektivitas : membawa hasil

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

Bastomi, Suwaji Drs. 1982. Landasan Berapresiasi Seni Rupa. Semarang: IKIP Semarang Press
Brent G. Wilson (in B.S. Bloom). 1971. Evaluation of Learning in Art Education. Handbook on Formative and Summative Evaluation of Student Learning. New York: McGraw Hill. pp.502-503
Priyatno, Agus. 2012. Memahami Seni Rupa. Medan: UNIMED Press