MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA *(Deep Learning)*

Nama Sekolah	**:**	**.....**
Nama Penyusun	**:**	**.....**
NIP	**:**	**.....**
Mata pelajaran	**:**	**Seni Rupa**
Fase B, Kelas / Semester	**:**	**III (Tiga) / I (Ganjil)**

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
BAB 1 : EKSPLORASI GARIS DAN BENTUK

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah : .....
Nama Penyusun : .....
Mata Pelajaran : Seni Rupa
Kelas / Fase / Semester : III / B / 1 (Ganjil)
Alokasi Waktu : 6 JP (3 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran : 20... / 20...

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal**: Peserta didik telah mengenal beberapa bentuk dasar (lingkaran, segitiga, persegi) dan dapat membuat goresan garis sederhana dari jenjang kelas sebelumnya.
- **Minat**: Sebagian besar peserta didik antusias dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap kegiatan menggambar dan mencoba hal-hal baru.
- **Latar Belakang**: Peserta didik berasal dari lingkungan sosial dan budaya yang beragam, dengan pengalaman visual yang berbeda-beda terhadap objek di sekitar mereka.
- **Kebutuhan Belajar**:
  - **Visual**: Peserta didik belajar dengan melihat contoh karya, demonstrasi langsung dari guru, dan mengamati objek di lingkungan sekitar.
  - **Auditori**: Peserta didik belajar melalui penjelasan guru, diskusi kelompok, dan merespons stimulus suara atau musik.
  - **Kinestetik**: Peserta didik belajar melalui praktik langsung menggambar, membentuk, dan bereksperimen dengan alat serta bahan seni rupa.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**:
  - **Konseptual**: Memahami bahwa semua objek visual terbentuk dari kumpulan garis dan bentuk, serta memahami bahwa jenis garis dan bentuk dapat mengekspresikan perasaan atau suasana tertentu.
  - **Prosedural**: Menguasai langkah-langkah mengidentifikasi garis dan bentuk, serta mampu menciptakan komposisi visual menggunakan keragaman garis dan bentuk.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Garis dan bentuk adalah unsur visual yang ditemui setiap hari di semua objek, mulai dari perabotan di rumah, bangunan, hingga bentuk-bentuk di alam. Memahaminya membantu peserta didik lebih peka terhadap lingkungan visual mereka.
- **Tingkat Kesulitan**: Rendah ke Menengah. Materi ini bersifat fundamental dan fokus pada eksplorasi kreatif, bukan pada ketepatan teknis yang kaku.
- **Struktur Materi**: Materi disusun secara bertahap, mulai dari pengenalan dan

identifikasi, eksplorasi melalui stimulus, hingga penciptaan karya dan refleksi.
- **Integrasi Nilai dan Karakter**: Menumbuhkan kreativitas, kepekaan terhadap lingkungan, keberanian berekspresi, rasa percaya diri, dan kemampuan untuk mengapresiasi karya diri sendiri maupun orang lain.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia**: Mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan yang kaya akan ragam garis dan bentuk, serta menjaga dan menghargai lingkungan sekitar.
- **Kewargaan**: Mengenali bentuk-bentuk yang ada dalam budaya lokal (misalnya ragam hias) sebagai bagian dari identitas bangsa.
- **Penalaran Kritis**: Menganalisis bagaimana garis dan bentuk dapat membangun sebuah objek dan menyampaikan sebuah perasaan atau pesan.
- **Kreativitas**: Menghasilkan gagasan orisinal dalam menciptakan komposisi garis dan bentuk untuk mengekspresikan imajinasi dan perasaan.
- **Kolaborasi**: Bekerja sama dalam diskusi kelompok untuk berbagi ide dan memberikan umpan balik yang membangun terhadap karya teman.
- **Kemandirian**: Percaya diri dalam mengekspresikan ide melalui karya seni dan bertanggung jawab menyelesaikan tugas hingga tuntas.
- **Kesehatan**: Mengembangkan koordinasi motorik halus antara mata dan tangan selama proses menggambar.
- **Komunikasi**: Menceritakan dan menjelaskan makna di balik karya yang dibuat menggunakan kosakata seni rupa yang sederhana.

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**: Pengenalan bentuk-bentuk geometris (lingkaran, persegi, segitiga) dan non-geometris (organik).
- **Bahasa Indonesia**: Menggunakan kosakata deskriptif untuk menjelaskan jenis garis (lurus, lengkung, zig-zag) dan suasana karya.
- **Seni Musik**: Merespons irama dan suasana musik sebagai inspirasi untuk membuat goresan garis dan bentuk.
- **Ilmu Pengetahuan Alam**: Mengamati dan mengidentifikasi garis dan bentuk yang ada pada tumbuhan, hewan, dan fenomena alam.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1**: Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai jenis garis (lurus, lengkung, zig-zag, bergelombang) dan bentuk (geometris, organik) pada benda-benda di lingkungan sekitarnya. (2 JP)
- **Pertemuan 2**: Peserta didik mampu bereksperimen menciptakan komposisi garis dan bentuk untuk mengekspresikan perasaan atau merespons stimulus (misalnya musik). (2 JP)
- **Pertemuan 3**: Peserta didik mampu memfinalisasi karya dengan menambahkan detail dan warna, serta mengapresiasi karya pribadi dan karya teman secara lisan. (2 JP)

D. INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menyebutkan minimal 3 jenis garis dan 2 jenis bentuk.
2. Peserta didik dapat menunjukkan contoh garis dan bentuk pada objek di dalam

kelas.

3. Peserta didik dapat membuat karya gambar yang didominasi oleh unsur garis dan bentuk.
4. Karya peserta didik menunjukkan adanya upaya untuk mengekspresikan suatu gagasan atau perasaan.
5. Peserta didik dapat menceritakan karya yang dibuatnya di depan teman-temannya.

E. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Mengamati dan menemukan keragaman garis dan bentuk pada benda-benda di lingkungan sekolah (gedung, tanaman, perabotan) dan merespons musik instrumental dengan goresan visual.

F. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran**: *Discovery Learning* (Pembelajaran Penemuan)
- **Pendekatan**: *Deep Learning* (*Mindful, Meaningful, Joyful Learning*)
    - ***Mindful Learning***: Peserta didik diajak untuk mengamati lingkungan sekitar dengan penuh kesadaran untuk menemukan unsur garis dan bentuk. Mereka juga fokus merasakan stimulus musik dan menuangkannya dalam goresan.
    - ***Meaningful Learning***: Peserta didik memahami bahwa garis dan bentuk bukan sekadar goresan, tetapi memiliki makna sebagai pembangun semua objek visual dan dapat menjadi sarana ekspresi perasaan.
    - ***Joyful Learning***: Pembelajaran dikemas melalui kegiatan yang menyenangkan seperti permainan tebak gambar, mendengarkan musik, dan kebebasan bereksplorasi dengan alat gambar.
- **Metode Pembelajaran**: Observasi, Demonstrasi, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan, Eksperimen.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**:
    - **Diferensiasi Konten**: Peserta didik dibebaskan memilih objek yang ingin diamati. Guru menyediakan berbagai contoh karya dengan kerumitan yang berbeda.
    - **Diferensiasi Proses**: Peserta didik dapat bekerja secara individu. Bagi yang membutuhkan bimbingan lebih, guru memberikan pendampingan dan pertanyaan pemantik. Peserta didik yang lebih mahir didorong untuk membuat komposisi yang lebih kompleks.
    - **Diferensiasi Produk**: Hasil akhir karya bisa berupa komposisi garis dan bentuk sederhana, atau karya yang lebih detail dengan penambahan warna, sesuai kemampuan masing-masing peserta didik.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah**: Pemanfaatan taman sekolah, lapangan, dan ruang kelas sebagai objek observasi. Berkolaborasi dengan guru kelas lain untuk mengintegrasikan tema.

- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat**: Orang tua dapat diajak untuk berdiskusi dengan anak tentang bentuk benda-benda yang ada di rumah.
- **Mitra Digital**: Penggunaan proyektor untuk menampilkan contoh karya seni dan memutar musik instrumental dari platform digital.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik**: Pengaturan tempat duduk dibuat fleksibel (misalnya letter U atau berkelompok) untuk memudahkan diskusi dan pergerakan. Hasil karya peserta didik dipajang di dinding kelas untuk menciptakan lingkungan yang kaya visual dan apresiatif.
- **Ruang Virtual**: Menggunakan sumber belajar digital (video, gambar) untuk memperkaya wawasan peserta didik tentang karya seni berbasis garis dan bentuk.
- **Budaya Belajar**: Menciptakan suasana yang aman dan nyaman bagi peserta didik untuk berani mencoba, membuat kesalahan, dan berekspresi tanpa takut dihakimi. Saling menghargai dan memberikan umpan balik positif menjadi kebiasaan.

PEMANFAATAN DIGITAL

- Penggunaan perangkat audio (speaker) untuk memutar musik instrumental sebagai stimulus dalam kegiatan menggambar.
- Penggunaan proyektor/layar untuk menampilkan contoh karya dari seniman atau contoh gambar garis dan bentuk.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 70 MENIT)

Topik : Mengenal Ragam Garis dan Bentuk

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan**: Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan memeriksa kehadiran.
- **Apersepsi**: Guru mengajak peserta didik bermain "Teka-Teki Benda". Guru mendeskripsikan sebuah benda di kelas melalui bentuk dan garisnya (contoh: "Aku punya empat sisi lurus yang sama panjang, bentukku kotak. Siapakah aku?"), lalu peserta didik menebak.
- **Motivasi**: Guru menyampaikan bahwa semua benda yang mereka lihat sebenarnya tersusun dari berbagai macam garis dan bentuk yang unik.
- **Penyampaian Tujuan**: Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan menjadi "detektif" yang mencari dan mengenali berbagai jenis garis dan bentuk di sekitar mereka.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Mengamati (Mindful)**: Peserta didik diajak untuk mengamati benda-benda di dalam dan luar kelas. Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Coba temukan garis lurus seperti penggaris!", "Adakah yang menemukan garis melengkung seperti senyuman?", "Bentuk apa saja yang kalian lihat di jendela?".
- **Menanya & Diskusi (Meaningful)**: Guru menampilkan beberapa contoh jenis garis (lurus, lengkung, zig-zag, spiral, bergelombang) dan bentuk (geometris &

organik) melalui papan tulis atau proyektor. Peserta didik dan guru berdiskusi tentang perbedaan masing-masing.

- **Mencoba (Joyful)**: Guru membagikan kertas gambar dan alat gambar. Peserta didik diminta untuk berlatih membuat berbagai jenis garis dan bentuk yang baru saja mereka pelajari.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
  - **Proses**: Peserta didik yang cepat memahami dapat langsung mencoba menggabungkan beberapa garis menjadi bentuk yang lebih kompleks. Peserta didik yang perlu bimbingan dibantu oleh guru untuk membuat setiap jenis garis satu per satu.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi**: Guru bertanya, "Garis apa yang paling kalian suka buat hari ini? Kenapa?", "Benda apa yang paling menarik bentuknya menurut kalian?".
- **Rangkuman**: Guru bersama peserta didik menyimpulkan bahwa ada banyak sekali jenis garis dan bentuk di sekitar kita.
- **Tindak Lanjut**: Guru menginformasikan bahwa pada pertemuan berikutnya, mereka akan "menggambar perasaan" menggunakan garis dan bentuk yang telah dipelajari.
- **Penutup**: Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 70 MENIT)

Topik : Menciptakan Komposisi Garis dan Bentuk Ekspresif

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan**: Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi**: Guru mengingatkan kembali tentang jenis-jenis garis dan bentuk dari pertemuan sebelumnya. Guru bertanya, "Jika perasaan senang itu sebuah garis, kira-kira garis seperti apa ya? Lurus atau melengkung-lengkung?".
- **Motivasi**: Guru menjelaskan bahwa seniman sering menggunakan garis dan bentuk untuk mengekspresikan perasaan mereka dalam sebuah karya.
- **Penyampaian Tujuan**: Guru menyampaikan bahwa hari ini mereka akan mencoba "menggambar suara" atau "menggambar perasaan" dengan mendengarkan musik.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Mencipta (Joyful & Mindful)**: Guru memutar sebuah musik instrumental dengan tempo yang berbeda-beda (misalnya musik yang ceria lalu musik yang tenang/sedih). Peserta didik diminta memejamkan mata sejenak untuk merasakan musik tersebut.
- **Ekspresi**: Peserta didik diminta untuk membuat goresan garis dan bentuk secara bebas di atas kertas untuk merespons musik yang mereka dengar. Guru mendorong mereka untuk tidak takut-takut dan mengikuti irama musik.
- **Eksplorasi (Meaningful)**: Setelah beberapa saat, musik dihentikan. Peserta didik mengamati hasil goresan mereka. Guru memantik diskusi, "Garis seperti apa yang kalian buat saat musiknya cepat dan ceria?", "Bagaimana saat musiknya lambat dan tenang?".

- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
    - **Proses**: Peserta didik bisa menggunakan berbagai media (pensil warna, krayon, spidol). Guru memberikan kebebasan penuh dalam merespons musik.
    - **Produk**: Hasil karya tidak dinilai benar atau salah, namun lebih pada keberanian berekspresi. Ukuran kertas bisa disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi**: Peserta didik diminta untuk berbagi pengalamannya dalam kelompok kecil, menceritakan goresan mana yang mereka buat untuk musik yang mana.
- **Rangkuman**: Guru menyimpulkan bahwa garis dan bentuk dapat digunakan untuk mengekspresikan perasaan dan suasana.
- **Tindak Lanjut**: Guru meminta peserta didik untuk menyimpan karyanya dan akan dilanjutkan dengan memberi warna pada pertemuan berikutnya.
- **Penutup**: Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 70 MENIT)

Topik : Finalisasi Karya dan Apresiasi

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan**: Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi**: Peserta didik diminta menunjukkan kembali karya komposisi garis dan bentuk dari pertemuan sebelumnya.
- **Motivasi**: Guru menunjukkan sebuah karya yang penuh warna dan bertanya, "Menurut kalian, apa yang membuat karya ini menjadi lebih hidup?".
- **Penyampaian Tujuan**: Guru menyampaikan bahwa hari ini mereka akan menyelesaikan karya mereka dengan menambahkan detail dan warna, lalu mengadakan pameran kecil di kelas.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Menyempurnakan Karya (Mindful)**: Peserta didik melanjutkan karyanya. Mereka bisa menambahkan detail, mempertegas garis, dan mengisi bidang-bidang bentuk dengan warna.
- **Eksplorasi Warna (Meaningful)**: Guru mendorong peserta didik untuk memilih warna yang sesuai dengan perasaan yang ingin mereka sampaikan atau suasana musik yang mereka ingat. "Jika ini gambar yang ceria, warna apa yang cocok?".
- **Apresiasi - Gallery Walk (Joyful)**: Setelah karya selesai, setiap peserta didik memajang karyanya di meja masing-masing. Secara bergiliran, peserta didik berkeliling untuk melihat karya teman-temannya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
    - **Produk**: Tingkat kerumitan dan detail pewarnaan disesuaikan dengan kemampuan masing-masing.
    - **Proses**: Saat *gallery walk*, guru bisa menyediakan stiker bintang atau catatan kecil bagi peserta didik untuk diberikan pada karya teman yang mereka sukai sebagai bentuk apresiasi.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi**: Guru mengajak peserta didik berkumpul dan bertanya, "Bagaimana perasaan kalian setelah melihat karya teman-teman?", "Apa hal baru yang kalian pelajari selama tiga pertemuan ini?".
- **Rangkuman**: Guru menyimpulkan proses pembelajaran dari awal mengenal garis hingga bisa menciptakan karya ekspresif.
- **Tindak Lanjut**: Guru memberikan apresiasi kepada semua peserta didik atas partisipasi dan kreativitas mereka.
- **Penutup**: Salam, doa, dan merapikan kembali kelas.

H. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab**: Di awal pertemuan pertama, guru bertanya tentang pengetahuan dasar peserta didik mengenai garis dan bentuk (non-akademik).
- **Kuis Singkat**: Guru menggambar beberapa jenis garis dan bentuk, peserta didik diminta menyebutkan namanya (non-akademik).

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab**: Seputar materi yang sedang dibahas, seperti "Garis apa yang kamu gunakan untuk menggambar rambut keriting?", "Bentuk apa yang menyusun gambar rumah itu?".
- **Diskusi Kelompok**: Mengamati partisipasi, kemampuan bekerja sama, dan cara peserta didik menyampaikan pendapat saat berdiskusi tentang karya.
- **Observasi**: Guru mengamati proses kerja peserta didik, mencatat antusiasme, cara mereka mengatasi kesulitan, dan kemandirian dalam berkarya.
- **Produk (Proses)**:
  - Karya latihan membuat garis dan bentuk pada pertemuan 1.
  - Karya komposisi awal pada pertemuan 2.
  - Kemampuan menjelaskan karya saat sesi apresiasi.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek)**:
  - **Karya Akhir**: Penilaian terhadap karya akhir komposisi garis dan bentuk yang telah diberi warna.
  - **Kriteria**: Penggunaan ragam garis dan bentuk, kerapian, dan kesesuaian ekspresi (upaya menyampaikan perasaan).
- **Praktik (Kinerja)**:
  - **Presentasi Karya**: Kemampuan peserta didik untuk menceritakan karyanya sendiri dengan percaya diri.
  - **Apresiasi**: Kemampuan memberikan komentar positif terhadap karya teman.
- **Tes Tertulis**: Tidak dilaksanakan, asesmen lebih fokus pada proses dan produk.

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

.....	.....
NIP.	NIP. .....