

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
UNIT III: APRESIASI

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Seni Rupa**
Fase / Kelas /Semester : **D / VIII / Genap**
Alokasi Waktu : 8 Pertemuan (total 16 JP @ 45 menit)
Tahun Pelajaran : **2025 / 2026**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik pada umumnya memiliki pengalaman visual yang kaya dari media sosial, internet, dan lingkungan sekitar, namun seringkali mengapresiasi karya seni sebatas "suka" atau "tidak suka" tanpa memahami alasan atau konteksnya. Pengetahuan awal mereka tentang istilah seni rupa mungkin terbatas. Keterampilan dasar yang sudah dimiliki meliputi kemampuan mengamati visual dan mengungkapkan pendapat secara sederhana. Kesulitan yang mungkin muncul adalah dalam mengidentifikasi unsur-unsur rupa, menganalisis prinsip desain, atau menginterpretasikan makna/pesan dalam karya seni. Pemahaman yang sudah dimiliki oleh peserta didik adalah bahwa seni memiliki nilai keindahan dan dapat ditemukan di mana-mana.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi pelajaran ini berfokus pada pengembangan keterampilan apresiasi seni rupa. Jenis pengetahuan yang akan dicapai adalah pengetahuan konseptual (unsur seni rupa, prinsip desain, jenis karya seni, fungsi seni), prosedural (langkah-langkah mengapresiasi, menganalisis, menginterpretasi), dan metakognitif (merefleksikan nilai-nilai dalam seni, mengembangkan empati melalui seni, membentuk opini yang terinformasi). Relevansinya dengan kehidupan nyata sangat tinggi karena apresiasi seni melatih kepekaan visual, berpikir kritis, dan empati, yang berguna dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari (misalnya, memilih pakaian, menata ruangan, memahami iklan, menghargai budaya). Tingkat kesulitannya moderat, karena membutuhkan observasi yang cermat dan kemampuan artikulasi ide. Struktur materi meliputi pengenalan dasar apresiasi, analisis unsur dan prinsip, interpretasi makna, serta refleksi pribadi. Integrasi nilai dan karakter meliputi penalaran kritis (menganalisis karya), kreativitas (menginterpretasi dan merespons), komunikasi (mengungkapkan opini), kewargaan (menghargai keragaman ekspresi seni), dan keimanan (mensyukuri keindahan ciptaan Tuhan dan manusia).

D. DIMENSI LULUSAN PEMBELAJARAN

Sesuai dengan tujuan pembelajaran, dimensi Profil Lulusan Pembelajaran yang akan dicapai adalah:

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME:** Peserta didik menyadari keindahan ciptaan Tuhan yang terinspirasi dalam karya seni, serta mensyukuri bakat

dan kemampuan seniman.

- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menganalisis unsur serta prinsip desain dalam karya seni rupa, serta mengevaluasi nilai estetis dan fungsinya.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menginterpretasikan makna karya seni secara personal dan meresponsnya melalui berbagai media.
- **Kolaborasi:** Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan dan memberikan umpan balik terhadap interpretasi karya seni.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu mengartikulasikan pendapat, analisis, dan interpretasi mereka tentang karya seni rupa secara lisan dan tertulis.
- **Kewargaan:** Peserta didik menghargai keragaman ekspresi seni dari berbagai budaya dan era sebagai bagian dari kekayaan global.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Pada akhir Fase D, peserta didik mampu:

- Menganalisis unsur seni rupa (titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, gelap terang) dan prinsip desain (kesatuan, keseimbangan, irama, penekanan, proporsi, harmoni) dalam berbagai karya seni rupa dua dan tiga dimensi.
- Menginterpretasi makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam karya seni rupa berdasarkan konteks budaya, sosial, dan sejarah.
- Menyajikan hasil apresiasi karya seni rupa melalui diskusi, presentasi, atau tulisan reflektif.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Bahasa Indonesia:** Keterampilan mendeskripsikan, menganalisis, dan menginterpretasi karya seni secara tertulis, serta kemampuan presentasi lisan.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS - Sejarah & Geografi):** Konteks sejarah dan budaya di balik penciptaan karya seni, pengaruh lingkungan geografis terhadap seni lokal.
- **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn):** Nilai-nilai toleransi, keberagaman, dan kebanggaan terhadap seni budaya nasional maupun global.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Pemanfaatan internet untuk mencari informasi karya seni, seniman, dan konteksnya, serta penggunaan aplikasi presentasi.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 (Alokasi Waktu: 2 JP)

- Peserta didik mampu mengidentifikasi objek-objek di sekitar mereka yang memiliki nilai estetis (Mindful Learning & Meaningful Learning).
- Peserta didik mampu mengungkapkan kesan awal mereka terhadap sebuah karya seni rupa dua dimensi (lukisan/gambar) secara spontan (Mindful Learning).

Pertemuan 2 (Alokasi Waktu: 2 JP)

- Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur seni rupa (titik, garis, bidang, warna) dalam sebuah karya dua dimensi (Penalaran Kritis & Meaningful Learning).
- Peserta didik mampu menjelaskan peran unsur-unsur tersebut dalam membentuk tampilan karya (Penalaran Kritis).

Pertemuan 3 (Alokasi Waktu: 2 JP)

- Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur seni rupa (bentuk, ruang, tekstur, gelap terang) dalam sebuah karya tiga dimensi (patung/kerajinan) (Penalaran Kritis & Mindful Learning).
- Peserta didik mampu mendeskripsikan bagaimana unsur-unsur tersebut mempengaruhi pengalaman visual dan sentuhan (Penalaran Kritis).

Pertemuan 4 (Alokasi Waktu: 2 JP)

- Peserta didik mampu mengidentifikasi prinsip-prinsip desain (kesatuan, keseimbangan, irama) dalam sebuah karya seni rupa (Penalaran Kritis & Meaningful Learning).

- Peserta didik mampu menjelaskan bagaimana prinsip-prinsip tersebut menciptakan keteraturan atau dinamika dalam karya (Penalaran Kritis).

Pertemuan 5 (Alokasi Waktu: 2 JP)

- Peserta didik mampu mengidentifikasi prinsip-prinsip desain (penekanan, proporsi, harmoni) dalam sebuah karya seni rupa (Penalaran Kritis & Mindful Learning).
- Peserta didik mampu menganalisis bagaimana prinsip-prinsip tersebut menarik perhatian atau menciptakan kesan keseluruhan pada karya (Penalaran Kritis).

Pertemuan 6 (Alokasi Waktu: 2 JP)

- Peserta didik mampu menginterpretasi makna dan pesan dari sebuah karya seni rupa berdasarkan unsur dan prinsip yang telah dianalisis (Kreativitas & Penalaran Kritis).
- Peserta didik mampu mengaitkan karya seni dengan konteks budaya atau sosial tempat karya itu berasal (Meaningful Learning).

Pertemuan 7 (Alokasi Waktu: 2 JP)

- Peserta didik mampu memilih satu karya seni rupa yang mereka apresiasi secara mendalam (Kemandirian & Joyful Learning).
- Peserta didik mampu menyusun presentasi atau tulisan reflektif tentang apresiasi mereka terhadap karya tersebut (Komunikasi & Kreativitas).

Pertemuan 8 (Alokasi Waktu: 2 JP)

- Peserta didik mampu mempresentasikan hasil apresiasi mereka di depan kelas dengan argumentasi yang jelas (Komunikasi & Joyful Learning).
- Peserta didik mampu memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap presentasi teman-temannya (Kolaborasi & Kewargaan).

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Topik pembelajaran kontekstual adalah "Membaca Bahasa Rupa: Memahami Pesan dan Keindahan dalam Karya Seni Sekitar Kita". Fokusnya adalah melatih peserta didik untuk tidak hanya melihat, tetapi juga "membaca" karya seni sebagai sebuah teks visual, di mana setiap unsur dan prinsip adalah "kata" atau "kalimat" yang menyampaikan makna. Contoh karya yang digunakan akan diambil dari lingkungan sekitar (seni jalanan, desain produk, ilustrasi buku, kerajinan lokal) hingga karya seni murni dari berbagai periode dan budaya.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK:

- **Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning):** Inti dari pembelajaran adalah proyek "Galeri Apresiasi Pribadi" di mana peserta didik memilih karya, menganalisisnya, menginterpretasikannya, dan mempresentasikannya.
- **Diskusi Kelompok:** Mendorong analisis kolektif, berbagi perspektif, dan membangun argumen tentang karya seni.
- **Eksplorasi Lapangan (Virtual/Fisik):** Mengajak peserta didik mengamati karya seni di lingkungan sekolah (mural, hiasan dinding, desain bangunan), atau melalui kunjungan virtual ke museum/galeri seni.
- **Presentasi:** Melatih kemampuan komunikasi lisan dan visual peserta didik untuk menyampaikan hasil apresiasi mereka.

MITRA PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru mata pelajaran lain (Bahasa Indonesia, IPS) untuk kolaborasi interdisipliner dalam analisis konteks atau penulisan.
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Seniman lokal (jika memungkinkan), kurator galeri seni (virtual/fisik), atau kolektor seni yang dapat berbagi perspektif mereka tentang apresiasi.
- **Masyarakat:** Sebagai sumber karya seni (seni publik, kerajinan tradisional) untuk diapresiasi.

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Ruang kelas yang fleksibel untuk diskusi kelompok dan presentasi. Dinding kelas untuk memajang gambar karya seni atau hasil analisis.
- **Ruang Virtual:** Platform daring (Google Classroom, Zoom/Google Meet, YouTube, situs museum/galeri online) sebagai sumber utama gambar/video karya seni, tempat diskusi, pengumpulan tugas, dan kolaborasi.

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daya Online:** Mengakses basis data museum (misalnya, Google Arts & Culture, situs Louvre, Metropolitan Museum of Art) untuk melihat koleksi karya seni rupa, membaca artikel tentang seniman dan konteksnya.
- **Forum Diskusi Daring (Google Classroom/WhatsApp Group):** Untuk berbagi temuan, bertanya, dan memberikan umpan balik antar kelompok tentang analisis karya seni.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms untuk kuesioner asesmen awal, kuis, atau pengumpulan jurnal reflektif.
- **Kahoot/Mentimeter:** Untuk aktivitas pemanasan atau kuis interaktif tentang unsur/prinsip seni rupa.
- **Google Slides/Canva/Padlet:** Untuk membantu peserta didik membuat presentasi atau papan kolaboratif untuk analisis karya seni.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP)

Kegiatan Pendahuluan (15 menit):

- **Berkesadaran (Mindful Learning):** Guru menyapa peserta didik, mengajak melakukan *mindful check-in*: "Perhatikan sejenak, ada benda apa saja di sekitarmu yang menurutmu indah atau menarik? Mengapa?"
- **Bermakna (Meaningful Learning):** Guru menampilkan beberapa gambar objek sehari-hari (misalnya, cangkir dengan desain unik, hiasan dinding etnik, bungkus makanan yang menarik) dan bertanya: "Apakah ini seni? Mengapa?"
- **Menggembirakan (Joyful Learning):** Guru mengadakan permainan "Siapa Cepat Tebak Estetika": Guru menampilkan gambar dan siswa cepat-cepat menyebutkan satu kata yang menggambarkan kesan mereka.

Kegiatan Inti (60 menit):

Memahami (Mindful Learning):

- Guru memandu diskusi tentang apa itu "apresiasi seni" dan mengapa itu penting (bukan hanya menilai, tapi memahami dan menghargai).
- Guru menampilkan sebuah lukisan sederhana atau gambar ilustrasi yang familiar (diferensiasi konten: pilih gambar yang relevan dengan minat siswa atau lingkungan lokal).
- Guru bertanya: "Apa yang pertama kali kalian lihat?", "Apa warna dominannya?", "Apa yang kalian rasakan saat melihatnya?"

Mengaplikasi (Meaningful Learning):

- Peserta didik bekerja secara individu atau berpasangan.
- Tugas: Pilih satu objek di dalam kelas (misalnya, hiasan dinding, motif taplak meja, desain sampul buku) atau satu gambar yang ditampilkan guru. Tuliskan 3 hal yang kalian lihat dan 2 kesan yang kalian rasakan dari objek/gambar tersebut.
- Guru berkeliling, memfasilitasi diskusi dan mendorong siswa untuk mengamati lebih dari sekadar "suka/tidak suka".

Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna):

- Beberapa peserta didik berbagi hasil pengamatan dan kesan mereka.
- Guru memfasilitasi diskusi kelas: "Apakah ada yang melihat hal yang sama tapi merasa berbeda?" "Apa yang membuat kita bisa melihat hal yang sama dengan cara yang berbeda?"

Kegiatan Penutup (15 menit):

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan apresiasi atas kepekaan awal peserta didik.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan bahwa apresiasi dimulai dari pengamatan yang cermat dan kesadaran terhadap perasaan.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru menyampaikan bahwa pertemuan berikutnya akan fokus pada unsur-unsur seni rupa dalam karya 2D.

PERTEMUAN 2 (2 JP)

Kegiatan Pendahuluan (15 menit):

- **Berkesadaran (Mindful Learning):** Guru meminta peserta didik untuk fokus pada "bagian-bagian kecil yang membentuk keseluruhan". "Bayangkan sebuah wajah, apa saja elemen-elemen paling dasarnya?"
- **Bermakna (Meaningful Learning):** Guru menunjukkan contoh-contoh garis, titik, dan bidang dalam kehidupan sehari-hari (misalnya, garis di jalan, titik pada kain batik, bentuk daun).
- **Menggembirakan (Joyful Learning):** Guru mengadakan permainan "Detektif Unsur": Guru menunjukkan gambar dan siswa cepat-cepat menemukan 3 jenis garis atau 2 jenis warna yang dominan.

Kegiatan Inti (60 menit):

Memahami (Penalaran Kritis & Meaningful Learning):

- Guru menjelaskan unsur-unsur seni rupa dua dimensi: Titik, Garis (berbagai jenis dan sifatnya), Bidang (geometris, organis), dan Warna (primer, sekunder, tersier, hangat,

dingin).

- Guru menampilkan beberapa karya seni rupa 2D (lukisan, poster, ilustrasi) yang menonjolkan penggunaan unsur-unsur tersebut.
- Diferensiasi konten: Guru dapat menyediakan "kamus visual" unsur seni rupa atau kartu bergambar untuk membantu identifikasi.

Mengaplikasi (Penalaran Kritis):

- Peserta didik bekerja dalam kelompok kecil.
- Tugas kelompok: Pilih satu dari beberapa karya 2D yang ditampilkan guru (diferensiasi produk: siswa dapat memilih karya sesuai tingkat kompleksitas atau minat). Identifikasi dan lingkari/tandai penggunaan titik, garis, bidang, dan warna. Deskripsikan bagaimana setiap unsur tersebut berkontribusi pada tampilan keseluruhan karya.
- Guru berkeliling, membimbing diskusi, dan menanyakan: "Bagaimana penggunaan garis ini menciptakan perasaan tertentu?" "Mengapa seniman memilih warna ini?"

Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna):

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis unsur mereka.
- Guru memfasilitasi diskusi kelas: "Apakah ada unsur yang paling menarik perhatianmu?" "Bagaimana memahami unsur ini mengubah caramu melihat lukisan?"

Kegiatan Penutup (15 menit):

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik atas ketelitian dalam mengidentifikasi unsur.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru menyimpulkan pentingnya unsur seni rupa sebagai "bahan dasar" karya.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru menyampaikan bahwa pertemuan berikutnya akan membahas unsur seni rupa dalam karya 3D.

PERTEMUAN 3 (2 JP)

Kegiatan Pendahuluan (15 menit):

- **Berkesadaran (Mindful Learning):** Guru meminta peserta didik untuk fokus pada "pengalaman sentuhan dan ruang". "Bayangkan sebuah patung, bagaimana rasanya jika kamu menyentuhnya?"
- **Bermakna (Meaningful Learning):** Guru menunjukkan berbagai benda 3D (misalnya, patung kecil, vas bunga, kerajinan tanah liat) dan meminta siswa menebak bahan pembuatnya.
- **Menggembirakan (Joyful Learning):** Guru mengadakan "Mystery Object" di mana siswa menutup mata dan menebak bentuk/tekstur benda yang disentuh.

Kegiatan Inti (60 menit):

Memahami (Penalaran Kritis & Mindful Learning):

- Guru menjelaskan unsur-unsur seni rupa tiga dimensi: Bentuk (organis, geometris, massiv, berongga), Ruang (positif, negatif), Tekstur (halus, kasar, licin, bergelombang), dan Gelap Terang (pengaruh cahaya pada bentuk).
- Guru menampilkan gambar atau video berbagai karya seni rupa 3D (patung, instalasi, kerajinan).

- Diferensiasi konten: Guru dapat menyediakan beberapa contoh fisik benda 3D dengan tekstur berbeda untuk diamati langsung.

Mengaplikasi (Penalaran Kritis):

- Peserta didik bekerja dalam kelompok.
- Tugas kelompok: Pilih satu karya 3D yang ditampilkan. Identifikasi dan deskripsikan bentuk, ruang yang diciptakan, tekstur yang terlihat/terasa, dan bagaimana gelap terang mempengaruhi penampilannya.
- Guru berkeliling, membimbing diskusi, dan menanyakan: "Bagaimana seniman membuat karya ini terlihat seolah-olah bergerak atau diam?" "Apa kesan yang muncul dari tekstur ini?"

Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna):

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis unsur mereka.
- Guru memfasilitasi diskusi kelas: "Apakah ada unsur yang paling menonjol dalam karya 3D dibandingkan 2D?" "Bagaimana pengalaman melihat karya 3D berbeda dari karya 2D?"

Kegiatan Penutup (15 menit):

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik atas pemahaman tentang unsur 3D.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru menyimpulkan bahwa unsur 3D memberikan dimensi dan pengalaman yang berbeda.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru menyampaikan bahwa pertemuan berikutnya akan membahas prinsip desain.

PERTEMUAN 4 (2 JP)

Kegiatan Pendahuluan (15 menit):

- **Berkesadaran (Mindful Learning):** Guru meminta peserta didik untuk fokus pada "keteraturan dan hubungan". "Bayangkan sebuah lagu, bagaimana nada-nada dan ritme-nya tersusun rapi?"
- **Bermakna (Meaningful Learning):** Guru menunjukkan gambar arsitektur bangunan atau pola kain batik. "Bagaimana semua elemen di sini bisa terlihat harmonis?"
- **Menggembirakan (Joyful Learning):** Guru mengadakan "Matching Game": Guru menyebutkan prinsip desain, siswa mencari contoh visualnya di sekitar kelas.

Kegiatan Inti (60 menit):

Memahami (Penalaran Kritis & Meaningful Learning):

- Guru menjelaskan prinsip-prinsip desain: Kesatuan (unity), Keseimbangan (simetris, asimetris), dan Irama (repetisi, alternasi, progresi).
- Guru menampilkan berbagai karya seni rupa 2D dan 3D yang jelas menunjukkan penerapan prinsip-prinsip tersebut.
- Diferensiasi konten: Guru dapat menyediakan kartu definisi prinsip desain atau contoh visual yang beragam.

Mengaplikasi (Penalaran Kritis):

- Peserta didik bekerja dalam kelompok.

- Tugas kelompok: Pilih dua karya seni yang ditampilkan (satu 2D, satu 3D). Identifikasi dan jelaskan bagaimana prinsip kesatuan, keseimbangan, dan irama diterapkan dalam masing-masing karya. Berikan argumen mengapa prinsip tersebut berhasil atau tidak.
- Guru berkeliling, membimbing analisis dan mendorong siswa untuk berargumen.

Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna):

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis prinsip mereka.
- Guru memfasilitasi diskusi kelas: "Prinsip mana yang paling mudah kalian temukan?" "Bagaimana prinsip ini membuat karya terlihat 'benar' atau 'stabil'?"

Kegiatan Penutup (15 menit):

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik atas kemampuan menganalisis prinsip desain.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru menyimpulkan bahwa prinsip desain adalah "aturan main" untuk menyusun unsur seni.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru menyampaikan bahwa pertemuan berikutnya akan membahas prinsip desain lainnya.

PERTEMUAN 5 (2 JP)

Kegiatan Pendahuluan (15 menit):

- **Berkesadaran (Mindful Learning):** Guru meminta peserta didik untuk fokus pada "daya tarik". "Apa yang membuat matamu langsung tertuju pada suatu objek?"
- **Bermakna (Meaningful Learning):** Guru menunjukkan beberapa gambar yang memiliki fokus utama yang jelas (misalnya, foto potret, desain iklan).
- **Menggembirakan (Joyful Learning):** Guru mengadakan "Eye-Tracking Challenge": Guru menampilkan gambar dan siswa harus cepat menyebutkan titik fokus pertama yang mereka lihat.

Kegiatan Inti (60 menit):

Memahami (Penalaran Kritis & Mindful Learning):

- Guru menjelaskan prinsip-prinsip desain lainnya: Penekanan (emphasis), Proporsi (perbandingan ukuran), dan Harmoni (keselarasan).
- Guru menampilkan berbagai karya seni rupa yang menonjolkan penerapan prinsip-prinsip ini, termasuk karya-karya yang mungkin kurang harmonis untuk diskusi kontras.
- Diferensiasi konten: Guru dapat memberikan contoh karya yang kompleks dan sederhana untuk dianalisis sesuai level siswa.

Mengaplikasi (Penalaran Kritis):

- Peserta didik bekerja dalam kelompok.
- Tugas kelompok: Pilih satu karya seni yang ditampilkan. Identifikasi dan jelaskan bagaimana prinsip penekanan, proporsi, dan harmoni diterapkan. Berikan pendapat kalian tentang keberhasilan prinsip-prinsip ini dalam menciptakan efek visual yang diinginkan seniman.
- Guru berkeliling, membimbing analisis dan mendorong kritik yang membangun.

Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna):

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis prinsip mereka.
- Guru memfasilitasi diskusi kelas: "Bagaimana seniman membuat suatu bagian menjadi pusat perhatian?" "Mengapa proporsi yang tepat itu penting?"

Kegiatan Penutup (15 menit):

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik atas pemahaman tentang prinsip desain yang lebih kompleks.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru menyimpulkan bahwa semua prinsip desain bekerja sama untuk menciptakan karya yang utuh dan bermakna.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru menyampaikan bahwa pertemuan berikutnya akan fokus pada interpretasi makna karya seni.

PERTEMUAN 6 (2 JP)

Kegiatan Pendahuluan (15 menit):

- **Berkesadaran (Mindful Learning):** Guru meminta peserta didik untuk fokus pada "perasaan dan cerita". "Jika sebuah gambar bisa bicara, apa yang akan diceritakannya padamu?"
- **Bermakna (Meaningful Learning):** Guru menampilkan beberapa karya seni yang sarat makna atau memiliki cerita di baliknya (misalnya, lukisan sejarah, karya seni kontemporer dengan isu sosial).
- **Menggembirakan (Joyful Learning):** Guru mengadakan "Picture Storytelling": Guru menampilkan gambar, siswa secara bergiliran melanjutkan cerita yang diinterpretasikan dari gambar tersebut.

Kegiatan Inti (60 menit):

Memahami (Kreativitas & Penalaran Kritis):

- Guru menjelaskan bahwa apresiasi lebih dari sekadar identifikasi unsur dan prinsip, tetapi juga menginterpretasi makna, pesan, dan nilai-nilai yang ingin disampaikan seniman.
- Guru membahas bagaimana konteks budaya, sejarah, dan sosial dapat memengaruhi makna sebuah karya seni.
- Guru menampilkan satu atau dua karya seni yang memiliki latar belakang cerita atau makna mendalam (misalnya, lukisan Raden Saleh, patung lokal, atau karya seniman dunia terkenal).

Mengaplikasi (Kreativitas & Penalaran Kritis):

- Peserta didik bekerja dalam kelompok.
- Tugas kelompok: Pilih salah satu karya yang ditampilkan. Analisis secara singkat unsur dan prinsipnya, lalu interpretasikan makna atau pesan yang mungkin ingin disampaikan seniman. Kaitkan dengan konteks budaya/sosial jika relevan.
- Diferensiasi proses: Guru dapat memberikan pertanyaan pemicu interpretasi (misalnya, "Apa yang mungkin dirasakan seniman saat membuat ini?", "Mengapa seniman memilih subjek ini?") atau memberikan informasi konteks awal untuk kelompok yang membutuhkan.

Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna):

- Setiap kelompok mempresentasikan interpretasi mereka.

- Guru memfasilitasi diskusi kelas tentang berbagai interpretasi dan pentingnya menghargai sudut pandang yang berbeda.
- Guru menanyakan: "Apakah ada interpretasi yang tidak kalian duga?" "Bagaimana pemahaman konteks membantu kalian memahami makna?"

Kegiatan Penutup (15 menit):

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik atas kemampuan interpretasi dan analisis makna.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru menyimpulkan bahwa seni adalah bahasa visual yang kaya makna.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru menyampaikan bahwa pertemuan berikutnya adalah memilih karya untuk proyek apresiasi pribadi.

PERTEMUAN 7 (2 JP)

Kegiatan Pendahuluan (15 menit):

- **Berkesadaran (Mindful Learning):** Guru mengajak peserta didik untuk fokus pada "pilihan personal". "Karya mana yang paling membuatmu merasa terhubung?"
- **Bermakna (Meaningful Learning):** Guru mengingatkan bahwa apresiasi yang paling dalam datang dari koneksi pribadi.
- **Menggembirakan (Joyful Learning):** Guru memutar kembali *slide show* singkat semua karya yang telah dipelajari dan meminta siswa untuk "vote" mana yang paling menarik perhatian mereka.

Kegiatan Inti (60 menit):

Memahami (Komunikasi & Kreativitas):

- Guru menjelaskan tugas akhir proyek apresiasi: memilih satu karya seni rupa (2D atau 3D, bebas, bisa dari internet atau lingkungan sekitar) untuk dianalisis dan dipresentasikan/ditulis.
- Guru memberikan panduan struktur presentasi/tulisan (pendahuluan, deskripsi karya, analisis unsur & prinsip, interpretasi makna, kesimpulan & refleksi).
- Diferensiasi proses: Peserta didik dapat memilih format penyampaian (presentasi lisan, poster digital/fisik, esai pendek, video singkat) sesuai minat dan kekuatan mereka.

Mengaplikasi (Kemandirian & Komunikasi):

- Peserta didik secara individu mulai memilih karya seni yang akan diapresiasi.
- Mereka mencari informasi tambahan tentang karya/seniman tersebut (jika diperlukan) dan mulai menyusun draf analisis dan interpretasi.
- Guru berkeliling, memberikan bimbingan individual dan memastikan siswa memilih karya yang sesuai.

Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna):

- Setiap peserta didik menyampaikan karya yang dipilih dan alasan singkatnya.
- Guru menanyakan: "Mengapa kalian memilih karya ini?" "Apa yang membuat karya ini istimewa bagi kalian?"

Kegiatan Penutup (15 menit):

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan semangat dan afirmasi atas pilihan peserta didik.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru menyimpulkan pentingnya memilih karya yang resonan secara personal.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru meminta peserta didik untuk menyelesaikan proyek apresiasi dan berlatih presentasi.

PERTEMUAN 8 (2 JP)

Kegiatan Pendahuluan (15 menit):

- **Berkesadaran (Mindful Learning):** Guru mengajak peserta didik untuk *visualize success*: "Bayangkan kalian berdiri di depan kelas, menjelaskan apresiasi kalian dengan percaya diri dan bangga."
- **Bermakna (Meaningful Learning):** Guru mengingatkan tujuan presentasi: berbagi pemahaman dan menginspirasi apresiasi orang lain.
- **Menggembirakan (Joyful Learning):** Guru memutar musik latar yang menenangkan atau memberikan afirmasi positif untuk membangun kepercayaan diri.

Kegiatan Inti (60 menit):

Memahami (Meaningful Learning):

- Guru memberikan arahan terakhir untuk presentasi (alokasi waktu, Q&A, etika mendengarkan dan memberikan umpan balik).

Mengaplikasi (Komunikasi & Joyful Learning):

- Peserta didik mempresentasikan hasil apresiasi karya seni rupa pilihan mereka di depan kelas.
- Setelah presentasi, ada sesi tanya jawab dan umpan balik konstruktif dari guru dan teman-teman.
- Diferensiasi proses: Guru dapat memberikan cue cards atau *sentence starters* untuk membantu dalam presentasi atau pertanyaan.

Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna):

- Peserta didik mengisi jurnal reflektif tentang seluruh proses pembelajaran dan pengalaman mereka dalam mengapresiasi seni.
- Guru memfasilitasi diskusi kelas tentang pelajaran berharga yang didapat dari kegiatan apresiasi (misalnya, peningkatan kepekaan, toleransi terhadap perbedaan, pemahaman budaya).

Kegiatan Penutup (15 menit):

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik spesifik yang positif kepada setiap peserta didik atas presentasi dan upaya apresiasi mereka, serta saran untuk pengembangan di masa depan.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan keseluruhan pembelajaran dari Unit Apresiasi ini, yaitu bahwa apresiasi seni adalah keterampilan yang melatih kepekaan, berpikir kritis, dan empati, yang sangat berharga dalam kehidupan.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru mengajak peserta didik untuk terus

mengaplikasikan keterampilan apresiasi ini dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi individu yang lebih peka terhadap keindahan di sekitarnya.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

1. ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN (SEBELUM PERTEMUAN 1)

- **Observasi:** Guru mengamati respons awal peserta didik terhadap gambar atau objek yang ditampilkan.
- **Kuesioner Singkat:**
 1. Apakah kamu suka melihat gambar atau lukisan? Mengapa?
 2. Menurutmu, apa itu "seni"? Berikan satu contoh karya seni yang kamu ketahui.
 3. Ketika melihat sebuah lukisan, apa yang pertama kali kamu perhatikan?
 4. Apakah kamu pernah mencoba menggambar atau membuat kerajinan tangan?
 5. Apa yang kamu harapkan dari pelajaran Seni Rupa tentang apresiasi ini?

2. ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN (SEPANJANG PERTEMUAN)

- **Tugas Harian/Kelompok:**
 1. **Jurnal Pengamatan Awal (Pertemuan 1):** Catatan 3 hal yang dilihat dan 2 kesan yang dirasakan dari objek/gambar.
 2. **Analisis Unsur 2D (Pertemuan 2):** Identifikasi dan deskripsi penggunaan titik, garis, bidang, warna pada karya 2D.
 3. **Analisis Unsur 3D (Pertemuan 3):** Identifikasi dan deskripsi bentuk, ruang, tekstur, gelap terang pada karya 3D.
 4. **Analisis Prinsip Desain (Pertemuan 4 & 5):** Identifikasi dan penjelasan penerapan kesatuan, keseimbangan, irama, penekanan, proporsi, harmoni pada karya seni.
 5. **Interpretasi Makna (Pertemuan 6):** Interpretasi makna/pesan karya seni dan keterkaitannya dengan konteks.

3. ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN (AKHIR PERTEMUAN 8)

- **Proyek (Presentasi/Poster Apresiasi Karya Seni Rupa):**
- Peserta didik menyerahkan presentasi atau poster yang berisi hasil apresiasi mereka terhadap satu karya seni rupa pilihan.
- **Rubrik Penilaian Proyek:**
 1. **Deskripsi Karya:** Apakah deskripsi karya jelas dan akurat? (Skala: Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang)
 2. **Analisis Unsur & Prinsip:** Apakah identifikasi dan analisis unsur serta prinsip desain dilakukan dengan tepat dan mendalam? (Skala: Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang)
 3. **Interpretasi Makna:** Apakah interpretasi makna/pesan relevan, logis, dan didukung argumen? (Skala: Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang)
 4. **Penyajian (Presentasi/Poster):** Apakah materi disajikan secara kreatif, sistematis, dan komunikatif? (Skala: Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang)
- **Jurnal Reflektif Individu:**
 1. Apa pelajaran paling berharga yang kamu dapatkan tentang cara mengapresiasi

seni rupa?

2. Sebutkan satu karya seni (bukan yang kamu presentasikan) yang paling meninggalkan kesan mendalam bagimu selama unit ini. Mengapa?
3. Bagaimana pemahamanmu tentang unsur dan prinsip seni rupa mengubah caramu melihat benda-benda di sekitarmu?
4. Bagaimana keterampilan mengapresiasi seni ini bisa bermanfaat dalam kehidupan sehari-harimu?
5. Apa satu hal yang ingin kamu eksplorasi lebih lanjut di dunia seni rupa setelah unit ini?

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....,, 20

Guru Mata Pelajaran

(.....)

(.....)