

**JURNAL MENGAJAR HARIAN**  
**MATA PELAJARAN: SENI RUPA**

Nama Sekolah	:
Fase/Kelas	: A / 2 (Dua)
Tahun Ajaran	: 2025/2026

PERT.	HARI/TG L	BA B	TUJUAN PEMBELAJARA N (TP) YANG DITUJU	MATERI POKOK	RINGKASAN KEGIATAN INTI	PENILAIAN	KETERANGA N / REFLEKSI GURU
<b>SEMESTER 1</b>							
1		1	Mengenal garis & bentuk	Eksplorasi Garis & Bentuk Dasar	Permainan tebak bentuk, praktik membuat aneka garis (lurus, lengkung, zig-zag) di buku gambar.	Formatif (Observasi partisipasi)	Siswa antusias dengan permainan. Sebagian masih perlu bimbingan memegang pensil.
2		1	1.1	Menggabungkan Bentuk	Praktik terbimbing	Formatif (Hasil	Konsep menggabung

					menggambar objek dari gabungan bentuk dasar (misal: rumah, robot).	Karya)	bentuk mulai dipahami. Perlu lebih banyak contoh.
3		1	1.1	Membuat Sketsa	Menggambar sketsa bebas (hewan/mainan impian) berdasarkan imajinasi dan penggabungan bentuk.	Sumatif (Hasil Karya Sketsa)	Ide siswa beragam dan kreatif. Kepercayaan diri dalam menggambar meningkat.
4		2	2.1	Sifat Bahan Kering vs Basah	Eksperimen dengan krayon dan cat air, mengamati reaksi terhadap air (luntur/tidak).	Formatif (Observasi, Lisan)	Siswa terkejut melihat perbedaan sifat bahan. Konsep konkret sangat efektif.
5		2	2.2	Eksplorasi Tekstur	Permainan "Kotak Ajaib" (meraba tekstur), dilanjutkan membuat karya kolase dari bahan bertekstur.	Formatif (Hasil Karya Kolase)	Kemampuan mendeskripsikan tekstur (kasar, halus) berkembang.
6		2	-	Bahan Lunak	Praktik	Sumatif	Motorik halus

					membentuk objek sederhana (hewan/buah) menggunakan plastisin.	(Hasil Karya 3D)	terlatih. Semua siswa berhasil membuat bentuk dasar.
7		3	3.1	Karya 2D & Latar	Menggambar & mewarnai hewan/tumbuhan kesukaan lengkap dengan latar belakang sederhana.	Formatif (Hasil Karya 2D)	Siswa mulai paham pentingnya latar belakang untuk melengkapi gambar.
8		3	3.2	Karya 3D	Membentuk objek 3D (hewan/tumbuhan) dari plastisin atau bahan bekas sesuai tema.	Formatif (Hasil Karya 3D)	Siswa menunjukkan preferensi bahan (membentuk vs membangun).
9		3	3.2	Karya 3D	Melanjutkan dan menyelesaikan karya 3D, menambah detail.	Formatif (Proses)	Ketekunan siswa terlihat saat mengerjakan detail kecil pada karyanya.
10		3	3.3	Membuat Diorama	Menggabungkan karya 2D (latar) dan 3D (objek) dalam sebuah	Sumatif (Hasil Karya Diorama)	Siswa sangat bangga dengan hasil dioramanya.

					diorama dari kotak sepatu. Pameran kelas.		Proyek berhasil.
<b>SEMESTER 2</b>							
11		4	4.1	Konsep Keseimbangan	Tantangan kelompok menyusun menara dari gelas plastik, lalu dari satu jenis barang bekas.	Formatif (Observasi, Kinerja)	Konsep "seimbang" dan "alas yang kuat" dipahami melalui kegagalan & keberhasilan.
12		4	4.2	Proyek Konstruksi	Kerja kelompok: Merancang dan mulai membangun konstruksi dari aneka bahan bekas. Fokus pada kerangka utama.	Formatif (Observasi Kolaborasi)	Dinamika kelompok mulai terbentuk. Perlu bimbingan dalam pembagian tugas.
13		4	4.2	Proyek Konstruksi	Melanjutkan proyek, menambah detail, dan menyelesaikan bangunan.	Sumatif (Hasil Karya Konstruksi)	Gotong royong dan kreativitas siswa sangat menonjol. Hasilnya di luar ekspektasi.

					Presentasi hasil karya.		
14		5	5.1	Mengamati Karya	<i>Gallery Walk:</i> Mengamati beberapa karya seni, menempel stiker emoji (senang/sedih) sebagai respon awal.	Formatif (Partisipasi)	Siswa belajar bahwa pendapat bisa berbeda. Antusias saat voting.
15		5	5.1, 5.2	Menanggapi Karya	Diskusi terbimbing & <i>Think-Pair-Share</i> untuk satu karya. Menceritakan apa yang dilihat dan dirasakan.	Formatif (Lisan)	Kosakata perasaan siswa bertambah. Mulai bisa memberi alasan sederhana.
16		5	5.2	Presentasi Karya	<i>Show and Tell:</i> Siswa mempresentasikan satu karya terbaiknya dan teman lain memberi apresiasi.	Sumatif (Unjuk Kerja)	Kepercayaan diri siswa untuk berbicara di depan kelas meningkat.
17		6	6.1, 6.2	Karya Bertujuan	Membuat karya individu: Kartu	Formatif (Hasil Karya)	Siswa termotivasi

					ucapan untuk orang tua atau guru. Menggabungkan gambar dan tulisan.	Kartu)	karena karyanya akan diberikan pada orang tersayang.
18		6	6.2	Proyek Dampak Positif	Kerja kelompok: Merancang poster kebaikan untuk sekolah (misal: "Buang Sampah Pada Tempatnya").	Formatif (Observasi, Perancangan )	Diskusi kelompok berjalan baik. Siswa serius memilih tema yang relevan.
19		6	6.2	Proyek Dampak Positif	Menyelesaikan dan mempresentasikan poster. Menempel poster di lingkungan sekolah.	Sumatif (Hasil Karya Poster)	Aksi menempel poster memberikan rasa bangga dan dampak nyata bagi siswa.
20		-	-	Proyek Akhir Tahun	Kegiatan bebas: Membuat pameran seluruh karya selama setahun atau membuat karya kolaborasi besar.	-	Penutup yang menyenangkan untuk merayakan perjalanan belajar selama setahun.