

MODUL AJAR PEMBELAJARAN MENDALAM (DEEP LEARNING)

BERBASIS TAKSONOMI SOLO - EDISI REVISI 2025

INFORMASI UMUM

- **Nama Satuan Pendidikan:** SMP Negeri 1 Bukateja
- **Nama Penyusun / Guru:** Suwarliningsih Chasijati, S.Pd.
- **NIP:** 19710323 199802 2 003
- **Mata Pelajaran:** Seni Rupa
- **Jenjang / Kelas / Fase:** SMP / Kelas VII (7) / Fase D
- **Semester / Tahun Ajaran:** I (Ganjil) / 2026/2027
- **Alokasi Waktu:** 3 Pertemuan (9 JP @ 40 menit / Total 360 menit)
- **Topik / Materi Utama:** Bab 2 - Mendesain (Pola Organik Lingkungan Bukateja, Pola Geometris, Komposisi Warna Harmoni, dan Desain Aplikatif Benda Pakai)
- **Karakteristik Murid:** Kelas heterogen dengan variasi tingkat kepekaan estetika visual, gaya belajar dominan visual dan kinestetik, serta kebiasaan interaksi dengan flora/fauna lingkungan sekitar sekolah dan kearifan lokal kerajinan/batik Purbalingga.

1. IDENTIFIKASI

A. Asesmen pada Awal Pembelajaran (Kesiapan Belajar)

- **Bentuk Asesmen:** Sketsa Quick-Draw & Klasifikasi Visual Kontekstual (Kartu Kerja 5 Menit).
- **Materi Asesmen Awal:** Membedakan bentuk organik (daun kelapa/kopi, kelopak bunga kantil, riak air sungai Klawing) dan geometris (ubikuitas pola ubin, kisi pagar, motif ceplok) yang ada di lingkungan SMP Negeri 1 Bukateja.
- **Rencana Tindak Lanjut Kesiapan Belajar (Berdasarkan Kategori Awal SOLO):**
 - **Tingkat Prastruktural / Unistruktural (Perlu Intervensi):** Pendampingan langsung (*direct coaching*) dengan alat bantu cetakan (*stencil*) bentuk geometris dasar dan daun nyata dari taman sekolah untuk menjiplak bentuk organik awal.
 - **Tingkat Multistruktural (Berkembang):** Diberikan lembar kerja bertemplate matriks kisi (*grid*) sebagai pemandu kerapian pengulangan variasi bentuk.
 - **Tingkat Relasional / Abstrak Memperluas (Mahir):** Ditantang merancang pengulangan pola (*pattern repeat*) kompleks (sistem *offset/drop repeat*) yang menggabungkan elemen flora lokal dengan susunan warna komplementer.

B. Dimensi Profil Lulusan

Dari 8 Dimensi Profil Lulusan, dimensi yang ditargetkan secara langsung dalam modul ini adalah:

1. **Kreativitas:** Mampu memodifikasi, mengeksplorasi, dan mengombinasikan pola organis alam Bukateja serta bentuk geometris menjadi satu unit motif baru yang orisinal dan bernilai estetis.
2. **Penalaran Kritis:** Menganalisis keterkaitan antara struktur pola hias, teori harmoni warna, serta kesesuaian penampang benda pakai yang dipilih.
3. **Kemandirian:** Mengelola proses berkarya studio secara terencana, rapi, konsisten, dan berani mengambil keputusan artistik mandiri.
4. **Komunikasi:** Menyampaikan gagasan visual, makna konseptual motif, dan alasan pemilihan warna karya secara lisan maupun tertulis pada sesi apresiasi kelas.

2. DESAIN PEMBELAJARAN

A. Tujuan Pembelajaran (TP)

1. Murid mampu **mengidentifikasi dan mereproduksi** bentuk pola organis dari lingkungan alam sekitar SMP Negeri 1 Bukateja secara cermat dan peka estetis. (ATP 2.1)
2. Murid mampu **mengembangkan** pola geometris serta **mengkombinasikan** komposisi warna yang harmonis berdasarkan teori warna (Monokromatik, Analogis, Komplementer) pada draf sketsa perancangan. (ATP 2.2)
3. Murid mampu **mengaplikasikan** hasil pengembangan pola dan komposisi warna pada penampang benda fungsional/aplikatif sebagai karya desain akhir yang rapi, fungsional, dan bernilai guna. (ATP 2.3)

B. Praktik Pedagogis

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning* (PjBL) berbasis *Design Thinking* terintegrasi pendekatan *Deep Learning* (*Mindful, Meaningful, Joyful Learning*).
- **Metode:** Observasi Lingkungan Sekolah, Eksplorasi Sketsa Studio, Praktik *Hands-on* Pewarnaan Media Benda, *Gallery Walk* Reflektif.

C. Kemitraan Pembelajaran

- **Kemitraan Internal:** Kolaborasi lintas mata pelajaran dengan **IPAS/Biologi** (identifikasi struktur flora lokal Bukateja) dan **Matematika** (konsep simetri, transformasi geometris, dan pola pengulangan).
- **Kemitraan Eksternal:** Pemanfaatan materi apresiasi motif khas daerah Purbalingga (seperti Batik Motif Lawatan atau Motif Ulam Mas) sebagai referensi visual kontekstual.

D. Lingkungan Pembelajaran

- **Budaya Belajar:** Mengembangkan suasana *safe space for creative trial-and-error* (lingkungan studio yang aman secara psikologis), menghargai setiap keunikan garis karya, serta membiasakan budaya merawat kebersihan dan kerapian alat bahan studio bersama.

- **Ruang Fisik & Virtual:** Taman dan area hijau SMP Negeri 1 Bukateja untuk observasi alam nyata, ruang kelas/studio seni rupa, serta galeri pameran papan fisik kelas.

E. Pemanfaatan Digital (Opsional)

- Generator skema warna interaktif (*Coolors.co* atau *Adobe Color*) melalui gawai untuk eksplorasi simulasi harmoni warna.
- Dokumentasi pameran foto karya menggunakan Google Drive/Padlet kelas.

3. PENGALAMAN BELAJAR (LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN)

PERTEMUAN 1 (3 JP @ 40 Menit = 120 Menit)

Topik: Identifikasi & Eksplorasi Pola Organis Flora Lokal Bukateja & Bentuk Geometris

1. Pembukaan & Berkesadaran (*Mindful Start*) - 15 Menit

- **Penyegaran Kesadaran Visual (*Mindful Sensing*):** Guru memandu murid berdiri santai di dekat jendela/halaman kelas, memejamkan mata sejenak, mengambil napas dalam **3 kali**, lalu membuka mata untuk mengamati satu objek alam sekitar (seperti helai daun kelapa, urat daun keladi, atau bentuk serat kayu) selama 2 menit tanpa bersuara.
- **Apersepsi Kontekstual & Bermakna:** Guru menunjukkan dua benda nyata: sebungkah daun segar dari taman sekolah dan sebuah kain batik/keramik bermotif geometris.
 - *Pertanyaan Pemantik:* "Bagaimana alam di sekitar Bukateja membentuk garis luwes tanpa bantuan penggaris? Apa bedanya dengan ketegasan garis geometris pada barang-barang buatan pabrik?"
- Guru menyampaikan alur pembelajaran 3 pertemuan dan target produk akhir berupa rancangan benda pakai bermotif hias.

2. Tahap MEMAHAMI (Konstruksi Pengetahuan Mendalam) - 65 Menit

- **Eksplorasi Pola Organis di Taman Sekolah (30 menit):**
 - Murid membawa *sketchbook*/kertas gambar ke area taman SMP Negeri 1 Bukateja.
 - Murid mengamati dan menggambar ulang minimal 3 bentuk pola organis khas tumbuhan sekitar (misal: lengkung pucuk daun, kelopak bunga, tekstur kulit batang pohon).
- **Penguatan Konsep Pola Geometris & Harmoni Warna (35 menit):**
 - Guru memberikan penguatan konsep perbedaan Pola Organis (bebas, luwes, alami) dan Pola Geometris (terukur: lingkaran, segitiga, persegi, simetris).
 - Guru mengintrodusir Teori Harmoni Warna Dasar:
 1. *Monokromatik* (gradasi 1 warna dasar).
 2. *Analogis* (bersebelahan pada roda warna, misal: kuning - hijau muda - hijau tua).

3. *Komplementer* (berseberangan pada roda warna, misal: biru dengan jingga, merah dengan hijau).
 - Murid secara *joyful* berpartisipasi dalam kuis cepat menebak korelasi harmoni warna menggunakan kartu sampel warna.

3. Tahap MENGAPLIKASI (Pengembangan Modul Motif Dasar) - 25 Menit

- Murid menggabungkan atau me-stilasi (menyerhanakan/membangkitkan) hasil temuan pola organis flora Bukateja dengan elemen geometris menjadi **1 Modul Motif Dasar** (*Base Motif*) pada lembar LKM 1.

4. Penutup & MEREKLEKSI - 15 Menit

- **Refleksi Berpasangan (*Think-Pair-Share*):** Murid memperlihatkan modul motif dasarnya kepada teman sebangku.
- *Pertanyaan Refleksi:* "Garis organis mana yang paling mewakili tumbuhan khas yang kamu temukan tadi? Mengapa kamu memilih bentuk tersebut?"
- **Tindak Lanjut Pertemuan 2:** Murid diminta menentukan dan membawa 1 penampang benda bekas/benda pakai polos dari rumah (misal: *tote bag* kain, tempat pensil kain, cangkir/botol plastik polos, piring kertas, atau papan kayu bekas).

PERTEMUAN 2 (3 JP @ 40 Menit = 120 Menit)

Topik: Pengembangan Pengulangan Pola (*Pattern Repeat*) & Perancangan Harmoni Warna

1. Pembukaan & Menggembirakan (*Joyful Opening*) - 15 Menit

- **Game Kognitif Interaktif "Roda Warna Bukateja":** Guru menyebutkan sebuah warna objek lokal (misal: "Hijau Daun Padi"), murid secara cepat menyebutkan warna pasangan komplementer atau analogisnya.
- Guru memeriksa kesiapan media penampang benda yang dibawa oleh masing-masing murid.

2. Tahap MEMAHAMI & MENGAPLIKASI (Perancangan Sketsa Draf Aplikatif) - 80 Menit

- **Penyusunan Pengulangan Pola (*Pattern Repeat*) (30 menit):**
 - Murid menyusun modul motif dasarnya menjadi susunan pola berulang (*grid repeat*, *cermin*, atau *offset*) pada kertas sketsa seluas ukuran penampang benda kerja.
- **Aplikasi Komposisi Warna Harmoni (30 menit):**
 - Murid memilih 1 konsep harmoni warna (*Monokromatik / Analogis / Komplementer*) dan mewarnai sketsa rancangan menggunakan pensil warna/spidol.
 - **Pendampingan Berdiferensiasi (Fokus Capaian SOLO):**
 - *Target Unistruktural/Multistruktural:* Guru membimbing pengelompokan pola dan pembagian area kontras warna sederhana (Monokromatik).
 - *Target Relasional/Abstrak Memperluas:* Guru menantang murid menciptakan

irama warna dinamis dengan warna Komplementer serta tekstur garis pengisi (*isèn-isèn*).

- **Transfer Sketsa ke Media Benda Kerja (20 menit):**

- Murid memindahkan draf rancangan pola hias ke atas permukaan benda kerja (kain tote bag, piring kertas, botol, dsb.) menggunakan pensil 2B secara perlahan dan halus.

3. Tahap MEREFLEKSI - 25 Menit

- **Peer-Feedback (Umpan Balik Sejawat):** Murid bertukar benda kerja dengan teman kelompoknya untuk memeriksa proporsi dan keseimbangan tata letak pola.
- **Pertanyaan Refleksi:** "Apakah ukuran pola hiasmu sudah seimbang dengan bidang permukaan bendamu? Apakah motifmu terlihat jelas dari jarak 1 meter?"

PERTEMUAN 3 (3 JP @ 40 Menit = 120 Menit)

Topik: Eksekusi Pewarnaan Aplikatif, *Finishing Studio*, & Pameran Apresiasi *Gallery Walk*

1. Pembukaan & Pengondisian Studio - 10 Menit

- Guru memberikan instruksi keselamatan kerja studio (penggunaan cat akrilik/spidol tekstil/cat kayu) serta penataan alas kerja agar meja kelas tetap bersih.

2. Tahap MENGAPLIKASI (Pewarnaan Akhir & Finishing Benda Pakai) - 75 Menit

- Murid mengaplikasikan cat akrilik / spidol warna / kuas pada penampang benda kerja sesuai sketsa harmoni warna yang telah disetujui.
- Murid melakukan *outlining* (penegasan garis tepi) menggunakan spidol hitam permanen atau cat kontras tinggi agar bentuk pola terlihat makin tegas dan rapi.
- Guru memberikan pendampingan individual teknis pewarnaan pada media yang melengkung atau berpori kain.

3. Tahap MEREFLEKSI & BERDAMPAK (*Mini Gallery Walk & Apresiasi*) - 25 Menit

- **Display Karya:** Seluruh hasil karya desain aplikatif benda ditata secara rapi di meja pameran kelas.
- **Aktivitas *Gallery Walk* Berbasis SOLO:**
 - Murid mengelilingi meja pameran dan memberikan umpan balik pada lembar sticky notes dengan teknik **Two Stars and a Wish** (**2 Bintang + 1 Harapan**):
 - **2 Bintang** : Keunggulan pada tingkat keterpaduan warna, keteraturan pola, dan respons bentuk benda.
 - **1 Harapan** : Saran pengembangan ide ideasi ke media lain yang lebih luas.
- **Presentasi Singkat (Sampling 3-4 Murid):** Murid menceritakan inspirasi bentuk dari alam Bukateja, skema warna yang digunakan, serta nilai fungsional benda tersebut.

4. Penutup & Pemaknaan Belajar - 10 Menit

- Guru memberikan penguatan atas keberanian murid bereksperimen dengan garis dan warna.
- *Operasi Semut Studio*: Murid bersama-sama membersihkan alat cat dan mengembalikan kerapian ruang kelas.

4. ASESMEN PEMBELAJARAN (BERBASIS TAKSONOMI SOLO)

Taksonomi SOLO (*Structure of Observed Learning Outcomes*) digunakan untuk mengukur kualitas pemahaman dan kompleksitas kemampuan murid dari tingkat permukaan hingga tingkat tinggi.

A. Assessment AS Learning (Penilaian Sebagai Pembelajaran)

- **Lembar Refleksi Diri (Self-Assessment Berbasis Level SOLO):**
 - "Apakah saya sudah mampu mengombinasikan bentuk alam Bukateja dan bentuk geometris secara terpadu?" (Ya/Belum)
 - "Apakah saya dapat menjelaskan alasan pemilihan warna dan kesesuaiannya dengan benda yang saya hias?" (Ya/Belum)
- **Penilaian Sejawat (Peer-Assessment):** Formulir *Two Stars and a Wish* saat *Gallery Walk*.

B. Assessment FOR Learning (Penilaian Selama Proses Pembelajaran)

- **Lembar Pengamatan Perkembangan SOLO (Formatif Guru):**
 - Melacak pergeseran level murid dari *Unistruktural* (hanya menggambar 1 pola isolatif) menuju *Multistruktural* (banyak pola terpisah) hingga *Relasional* (terintegrasi dalam skema harmoni pada media).

C. Assessment OF Learning (Penilaian Hasil Akhir Karya Desain Aplikatif)

Rubrik Evaluasi Produk Akhir Berbasis Taksonomi SOLO:

Kriteria Penilaian	Level 1: Prastruktural (Pre-structural)	Level 2: Unistruktural (Unistruktural)	Level 3: Multistruktural (Multistruktural)	Level 4: Relasional (Relational)	Level 5: Abstrak Memperluas (Extended Abstract)
Pengolahan Pola Organik &	Belum mampu menunjukka	Hanya menggunakan 1 jenis	Menggunakan beberapa	Mampu mengombinasikan pola	Menciptakan modul motif baru

Geometris	n bentuk pola organis maupun geometris; karya belum selesai atau asal-asalan.	bentuk pola dasar (organis saja atau geometris saja) tanpa variasi atau pengulangan.	pola organis dan geometris, namun susunannya masih berdiri sendiri-sendiri / belum teratur dalam pola berulang (<i>repeat pattern</i>).	organis alam Bukateja dan bentuk geometris menjadi susunan pola berulang (<i>grid/offset repeat</i>) yang harmonis, seimbang, dan terpadu.	yang sangat orisinal dan kompleks, merespons struktur permukaan benda secara dinamis, serta mampu menerapkan variasi ritme pola secara estetik.
Komposisi Harmoni Warna	Pemilihan dan penerapan warna tidak terencana, acak, dan tidak memperhatikan kerapian garis tepi.	Menggunakan 1 warna dominan tanpa mempertimbangkan hubungan antarwarna atau konsep harmoni.	Menggunakan beberapa warna secara acak, menunjukkan pemahaman warna tetapi belum menerapkan prinsip harmoni (<i>Monokromatik/Analogis/Komplementer</i>) secara konsisten.	Menerapkan skema warna harmoni (<i>Monokromatik/Analogis/Komplementer</i>) secara konsisten, menciptakan kontras yang pas, dan meningkatkan estetika bentuk visual.	Mengolah gradasi, kontras, dan pencampuran warna harmoni secara eksperimental, menciptakan efek irama visual yang kuat dan bernilai seni tinggi.
Penerapan	Desain	Motif hanya	Motif	Desain	Menghasilkan

pada Penampangan Benda Pakai	tidak dapat diterapkan pada benda kerja; penempatan motif tidak terstruktur dan kotor/rusak.	diletakkan di satu titik kecil benda tanpa menyesuaikan bidang permukaan penampang benda kerja.	diterapkan di beberapa bagian benda, namun proporsi ukuran motif belum seimbang dengan bidang permukaan penampang benda.	diterapkan secara proporsional, rapi, dan presisi menyesuaikan bentuk penampang benda pakai (<i>tote bag</i> , botol, kayu, dsb.) dengan <i>finishing</i> bersih.	an karya desain aplikatif yang tidak hanya rapi dan presisi, tetapi juga memperhatikan nilai guna/fungsi benda pakai dalam kehidupan sehari-hari secara inovatif.
-------------------------------------	--	---	--	--	---

LAMPIRAN

1. Lembar Kerja Murid (LKM 1): Eksplorasi Pola Organik Bukateja & Geometris

- Nama Murid:
- Kelas / No. Absen: VII /
- Hari / Tanggal:

Tugas 1: Observasi Alam Sekitar SMPN 1 Bukateja

Gambarkan 3 detail bentuk/garis organik dari objek alam (daun/bunga/tekstur) yang kamu temukan di taman sekolah!

- [Kotak Sketsa 1: Objek Alam A]
- [Kotak Sketsa 2: Objek Alam B]
- [Kotak Sketsa 3: Objek Alam C]

Tugas 2: Pengembangan Pola Geometris

Gambarkan kombinasi 2 bentuk geometris (segitiga, lingkaran, persegi) dengan susunan pola simetris atau berulang!

- [Kotak Sketsa Geometris]

Tugas 3: Modul Motif Dasar & Uji Warna

Gabungkan Pola Organis + Geometris menjadi 1 Modul Motif Dasar, lalu berikan warna berdasarkan skema harmoni yang kamu pilih (*Monokromatik / Analogis / Komplementer*)!

- **Pilihan Harmoni Warna:**
- [Kotak Modul Motif Dasar Berwarna]

2. Lembar Kerja Perancangan Desain Aplikatif Benda (LKM 2)

- **Nama Murid:**
- **Jenis Benda Kerja yang Dibawa:** (*misal: Tote bag kain / Piring kertas / Botol / Tempat pensil*)
- **Bahan Permukaan Benda:** (Kain / Plastik / Kayu / Kertas / Keramik)
- **Konsep Harmoni Warna:** (Monokromatik / Analogis / Komplementer)

Sketsa Rancangan Tata Letak Motif pada Benda Pakai:

(*Gambarkan ide penerapan motif berulangmu pada bentuk penampang benda yang kamu pilih di dalam kotak di bawah ini*)

+-----+		
	[SKETSA DESAIN APLIKATIF BENDA]	
+-----+		

Mengetahui,

Kepala SMP Negeri 1 Bukateja

.....

NIP.

Bukateja, 13 Juli 2026

Guru Mata Pelajaran Seni Rupa

Suwarliningsih Chasijati, S.Pd.

NIP. 19710323 199802 2 003