

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
UNIT 8 MEMBUAT MOCKUP PROTOTIPESKETSA AWAL

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Seni Rupa**
Kelas / Fase /Semester : **X/ E / Ganjil**
Alokasi Waktu :
Tahun Pelajaran : **2024 / 2025**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik diharapkan memiliki pemahaman dasar tentang isu-isu aktual di sekitar mereka dan memiliki kemampuan untuk mengamati serta mengidentifikasi masalah sederhana. Beberapa mungkin sudah familiar dengan konsep menggambar atau membuat kerajinan tangan.
- **Minat:** Peserta didik memiliki minat yang beragam terhadap isu-isu sosial, lingkungan, atau teknologi yang sedang berkembang. Beberapa mungkin lebih tertarik pada ekspresi visual, sementara yang lain lebih tertarik pada pemecahan masalah melalui desain.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari latar belakang yang berbeda, sehingga mereka memiliki perspektif dan pengalaman yang unik dalam melihat suatu permasalahan. Beberapa mungkin memiliki pengalaman dalam berdiskusi kelompok atau presentasi.
- **Kebutuhan Belajar:** Ada peserta didik yang belajar secara visual, ada yang kinestetik, dan ada pula yang auditori. Mereka membutuhkan pendekatan pembelajaran yang bervariasi untuk dapat memahami materi dengan baik dan mengembangkan potensi kreativitas mereka.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan:** Materi ini mencakup pengetahuan konseptual tentang Design Thinking (empati, definisi, ideasi, prototipe, uji publik). Selain itu, ada pengetahuan prosedural terkait langkah-langkah membuat sketsa, storyboard, dan prototipe 1:1. Materi ini juga mendorong pengembangan pengetahuan metakognitif melalui refleksi proses berkarya.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini sangat relevan karena melibatkan siswa dalam mengidentifikasi dan mengatasi isu-isu aktual yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui proses Design Thinking, siswa belajar memecahkan masalah secara kreatif dan sistematis, keterampilan yang penting dalam berbagai aspek kehidupan.

- **Tingkat Kesulitan:** Tingkat kesulitan materi dapat disesuaikan. Tahapan identifikasi masalah dan pembuatan sketsa awal relatif mudah, sementara pembuatan prototipe 1:1 dengan detail yang menyerupai hasil akhir mungkin memerlukan keterampilan teknis yang lebih tinggi.
- **Struktur Materi:** Materi terstruktur mengikuti tahapan Design Thinking: Empati, Definisi, Ideasi, Prototipe, dan Uji Publik. Proses pembuatan mockup/prototipe/sketsa akan dilakukan berdasarkan laporan tertulis yang sudah dibuat sebelumnya.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:** Materi ini mengintegrasikan nilai bernalar kritis, kreatif, mandiri, kolaboratif (melalui diskusi kelompok), serta inovatif. Siswa juga diajak untuk menghargai dan memahami pengalaman estetik.

D DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Penalaran Kritis:** Siswa diharapkan mampu menelaah materi, melihat berbagai perspektif, dan terbuka terhadap pembuktian baru. Mereka akan dilatih untuk berpikir kritis saat melakukan uji publik.
- **Kreativitas:** Siswa diharapkan menjadi lebih kreatif dalam menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal, dari ekspresi pikiran sederhana hingga gagasan kompleks. Mereka akan menghasilkan karya kreatif dan inovatif.
- **Kolaborasi:** Siswa akan diajak untuk berkolaborasi dalam menyusun perencanaan proyek dan berdiskusi kelompok.
- **Kemandirian:** Siswa akan dilatih untuk bekerja secara mandiri dalam mengeksplorasi konsep dan mempresentasikan hasil karya.
- **Komunikasi:** Siswa akan dilatih untuk berkomunikasi kepada publik saat melakukan uji publik dan mempresentasikan hasil karyanya.

DESAIN PEMBELAJARAN

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

Pada akhir Fase E, peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan perasaan, minat, pengetahuan, peristiwa aktual, pengalaman, dan respons terhadap isu sosial dalam masyarakat, menggunakan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan mengembangkan variasi unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik tertentu yang dipilihnya, serta pengetahuan interdisipliner.

Peserta didik mampu mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat mengenai karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Peserta didik mengeksplorasi unsur-unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya dan pada sebuah karya seni rupa. Peserta didik mengeksplorasi gaya seni rupa yang digunakan pada sebuah karya seni rupa. Peserta didik menyimpulkan hasil eksplorasi unsur-unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Peserta didik mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat mengenai karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	Peserta didik mengeksplorasi dan mengembangkan gagasan atau rencana untuk menciptakan karya seni rupa berdasarkan pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh dalam mata pelajaran seni rupa atau mata pelajaran lain. Peserta didik berkolaborasi dengan individu, kelompok, atau bidang keilmuan lain untuk menciptakan karya seni rupa. Peserta didik secara terampil menggunakan jenis alat, bahan, dan teknik spesifik yang dipilih untuk menciptakan karya seni rupa.
Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)	Peserta didik membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik tertentu yang dipilihnya.
Berdampak (<i>Impacting</i>)	Peserta didik memberikan respons terhadap kejadian sehari-hari, keadaan lingkungan sekitar, isu-isu kontemporer di masyarakat, perasaan atau emosinya, minat, dan pengalaman dirinya melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi diri dan lingkungan sekitarnya.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Bahasa Indonesia:** Untuk penulisan laporan tertulis dan presentasi lisan yang efektif.

- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):** Untuk mengidentifikasi isu-isu sosial yang aktual dan relevan.
- **Informatika:** Untuk pemanfaatan alat digital dalam riset dan presentasi (jika memungkinkan).
- **Matematika/Fisika:** Untuk pemahaman skala dan proporsi dalam pembuatan prototipe.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1-2:

- Peserta didik mampu menyusun konsep berkarya berdasarkan isu-isu yang dihadapi dengan menggunakan konsep dan tahapan Design Thinking (berempati dan definisi) secara kolaboratif.
- Peserta didik mampu menguraikan implementasi tahapan Design Thinking (berempati dan definisi) dalam proses identifikasi masalah dan perumusan gagasan awal dengan tepat.

Pertemuan 3-4:

- Peserta didik mampu menguraikan implementasi tahapan Design Thinking (ideasi) dalam proses menghasilkan berbagai solusi visual untuk isu yang dipilih secara kreatif.
- Peserta didik mampu merancang sketsa awal sebagai representasi gagasan solusi berdasarkan isu-isu yang dipilih melalui penerapan Design Thinking secara sistematis.

Pertemuan 5-6:

- Peserta didik mampu menguraikan implementasi tahapan Design Thinking (prototipe) dalam proses pembuatan mockup/prototipe 1:1 berdasarkan rancangan sketsa yang telah dibuat dengan keterampilan yang meningkat.
- Peserta didik mampu melakukan uji publik awal terhadap mockup/prototipe/sketsa yang dihasilkan untuk mendapatkan umpan balik secara kritis.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- Identifikasi isu-isu aktual di lingkungan sekolah atau masyarakat sekitar (misalnya: sampah, transportasi, interaksi sosial, dsb.).
- Perancangan solusi visual melalui sketsa, storyboard, dan prototipe 1:1 untuk mengatasi isu-isu tersebut.
- Penerapan Design Thinking dalam merancang produk atau karya seni yang memiliki dampak nyata bagi diri sendiri atau orang lain.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

1. Praktik Pedagogik:

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek). Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam membuat mockup/prototipe/sketsa berdasarkan isu-isu yang mereka pilih.
- **Strategi:**
 - Pendekatan Deep Learning (Mindful Learning, Meaningful Learning, Joyful Learning):

- *Mindful Learning*: Mendorong siswa untuk fokus pada proses, mengamati dengan cermat isu-isu yang ada, dan merefleksikan pengalaman mereka selama berkarya.
- *Meaningful Learning*: Menghubungkan materi dengan isu-isu nyata yang dihadapi siswa, sehingga pembelajaran menjadi relevan dan bermakna.
- *Joyful Learning*: Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung kreativitas melalui kegiatan praktik langsung dan eksplorasi.
- **Pendekatan Investigasi Perorangan**: Siswa mengeksplorasi konsep dan mempresentasikan hasil karya secara mandiri, namun tetap difasilitasi dan dibimbing guru.
- **Metode**: Diskusi kelompok, curah pendapat (brainstorming), demonstrasi (jika diperlukan), praktik mandiri, presentasi.

2. Kemitraan Pembelajaran:

- **Lingkungan Sekolah**: Kolaborasi dengan guru mata pelajaran lain (misalnya Bahasa Indonesia untuk penulisan laporan, IPS untuk identifikasi isu) dan pihak sekolah untuk fasilitas pendukung (ruang kelas, alat, bahan).
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat**: Jika memungkinkan, mengundang praktisi desain atau seniman untuk memberikan *insight* atau melakukan *sharing session* terkait proses kreatif dan Design Thinking.

3. Lingkungan Belajar:

- **Ruang Fisik**: Ruang kelas yang fleksibel untuk diskusi kelompok dan praktik. Tersedia meja dan kursi yang dapat diatur ulang. Sumber daya visual (papan tulis, proyektor) untuk presentasi materi dan contoh karya.
- **Ruang Virtual**: Pemanfaatan platform daring (Google Classroom, grup chat) untuk berbagi materi, mengumpulkan tugas, dan forum diskusi daring jika diperlukan.
- **Budaya Belajar**: Mendorong budaya kolaborasi, saling menghargai ide, berani mencoba, dan terbuka terhadap umpan balik. Menciptakan lingkungan yang mendukung ekspresi diri dan eksperimen.

4. Pemanfaatan Digital:

- **Perpustakaan Digital**: Mendorong siswa untuk mencari informasi dan wawasan terkait materi melalui internet (Google, Pinterest, Youtube).
- **Forum Diskusi Daring**: Jika diperlukan, penggunaan platform seperti Google Classroom atau grup chat untuk diskusi lanjutan di luar jam pelajaran.
- **Penilaian Daring**: Pengumpulan laporan proses dalam Jurnal Visual dapat dilakukan secara digital. Kuesioner untuk uji publik juga dapat dibuat dalam format digital.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

KEGIATAN PENDAHULUAN

- **Mindful Learning**: Guru menyapa siswa dengan hangat, mengajak mereka untuk menyadari kehadiran diri dan lingkungan sekitar. Melakukan *ice breaking* atau *mindfulness activity* singkat (misalnya menarik napas dalam-dalam) untuk mempersiapkan fokus belajar.
- **Meaningful Learning**: Guru mengajukan pertanyaan pemantik diskusi yang bersifat terbuka dan relevan dengan kehidupan siswa, misalnya: "Masalah apa yang paling sering kalian temui di sekolah atau di lingkungan rumah? Bagaimana perasaan kalian

tentang masalah itu?". Siswa diminta untuk berbagi pandangan mereka (diferensiasi konten berdasarkan minat dan pengalaman).

- **Joyful Learning:** Menampilkan gambar atau video inspiratif tentang prototipe atau sketsa produk inovatif yang menarik perhatian siswa. Memberikan motivasi bahwa setiap ide, sekecil apapun, memiliki potensi untuk dikembangkan.

KEGIATAN INTI (PRINSIP PEMBELAJARAN MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREFLAKSI):

○ **Memahami (Diferensiasi Konten dan Proses):**

- Guru memaparkan materi Design Thinking (berempati, definisi, ideasi, prototipe, uji publik) dengan berbagai media (presentasi PowerPoint, contoh benda/material). Guru memastikan bahwa semua siswa memahami tahapan Design Thinking.
- Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (jika memungkinkan) atau bekerja secara individu (diferensiasi proses: investigasi perorangan).
- Siswa mencatat beberapa isu aktual yang mereka hadapi dalam Lembar Kerja Siswa (LKS). Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi isu yang paling relevan bagi mereka (diferensiasi produk).
- Guru memfasilitasi diskusi tentang bagaimana tahapan "Berempati" dan "Definisi" dalam Design Thinking dapat membantu mereka memahami isu yang dipilih.

○ **Mengaplikasi (Diferensiasi Proses dan Produk):**

■ **Minggu 1-2: Fokus pada Berempati dan Definisi**

- Siswa memilih satu isu untuk diatasi dengan pendekatan Design Thinking.
- Siswa melakukan observasi dan wawancara sederhana (jika memungkinkan) untuk berempati dengan masalah yang dipilih (misalnya, mengamati teman-teman, bertanya tentang kesulitan yang dialami).
- Siswa merumuskan definisi masalah berdasarkan hasil empati mereka dalam LKS. Guru membimbing dalam menyusun rumusan masalah yang jelas dan terstruktur.
- Siswa mencatat prosesnya dalam laporan tertulis (Jurnal Visual).

■ **Minggu 3-4: Fokus pada Ideasi dan Sketsa Awal**

- Siswa melakukan *brainstorming* ide-ide solusi untuk isu yang telah didefinisikan (tahap Ideasi). Guru mendorong sebanyak mungkin ide, tanpa batasan.
- Siswa mulai membuat sketsa awal atau ilustrasi sederhana dari ide-ide solusi mereka. Guru dapat memberikan contoh-contoh sketsa atau *storyboard* (diferensiasi produk: siswa dapat memilih format sketsa, misalnya sketsa gambar atau storyboard).
- Guru memberikan umpan balik awal terhadap ide dan sketsa siswa.

■ **Minggu 5-6: Fokus pada Prototipe dan Uji Publik Awal**

- Siswa melanjutkan ke tahap pembuatan mockup/prototipe/sketsa berdasarkan laporan tertulis dan sketsa yang sudah dibuat. Guru memfasilitasi dan membimbing proses praktik.
- Siswa dapat membuat prototipe dengan skala 1:1 jika memungkinkan, menggunakan bahan yang menyerupai hasil akhir. Guru menyediakan

beragam bahan dan alat sesuai kebutuhan (diferensiasi produk: siswa dapat memilih bahan dan teknik pembuatan prototipe).

- Siswa melakukan uji publik awal dalam skala kecil (misalnya kepada teman sekelompok atau guru) untuk mendapatkan umpan balik. Guru membimbing siswa dalam berkomunikasi dan menerima kritik.

○ **Merefleksi (Diferensiasi Proses):**

- Guru memantau kegiatan siswa selama proses pembuatan proyek.
- Siswa secara berkala mengisi Jurnal Visual untuk merekam kegiatan dan refleksi mereka.
- Guru dan siswa berdiskusi mengenai kemajuan proyek dan tantangan yang dihadapi.

KEGIATAN PENUTUP (PRINSIP PEMBELAJARAN UMPAN BALIK KONSTRUKTIF, MENYIMPULKAN, PERENCANAAN PEMBELAJARAN SELANJUTNYA):

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik menyeluruh tentang capaian siswa dalam pembuatan mockup/prototipe/sketsa, bukan hanya pada hasil akhir tetapi juga pada prosesnya. Guru dapat menggunakan rubrik penilaian yang relevan.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru bersama siswa menyimpulkan poin-poin penting dari materi Design Thinking dan proses pembuatan mockup/prototipe/sketsa. Siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru membantu siswa dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya, mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan, dan memberikan gambaran tentang kelanjutan materi (uji publik yang lebih detail di Unit 10). Mendorong siswa untuk terus memperbarui karyanya.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen Awal Pembelajaran (Diagnostik):

- **Format:** Pra-tes singkat (tes tertulis) atau diskusi kelas.
- **Pertanyaan/Tugas:**
 - "Apa yang kalian ketahui tentang masalah-masalah lingkungan atau sosial di sekitar kita?"
 - "Pernahkah kalian mencoba membuat sesuatu untuk memecahkan masalah? Ceritakan pengalaman kalian."
 - Guru mengamati partisipasi siswa dalam diskusi awal untuk mengetahui pengetahuan dan minat awal mereka.

Asesmen Proses Pembelajaran (Formatif):

- **Format:** Observasi guru, Lembar Kerja Siswa (LKS), Jurnal Visual, rubrik pemantauan.
- **Pertanyaan/Tugas (mengacu pada LKS):**
 - "Catat beberapa isu-isu aktual yang sedang terjadi saat ini."
 - "Berdasarkan isu yang sudah tercatat, pilih satu isu untuk diatasi dengan pendekatan Design Thinking. Lengkapi data berikut: Isu/permasalahan: ____"

- "Lengkapi tabel tahapan Design Thinking (Berempati, Definisi, Ideasi, Prototipe, dan Uji Publik) dengan deskripsi kegiatan/solusi dan gambar/sketsa."
- **Observasi Guru:** Guru memantau kegiatan siswa selama menyelesaikan proyek, memberikan bimbingan, dan mencatat kemajuan belajar.

Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif):

- **Format:** Penilaian Proyek (membuat mockup/prototipe/sketsa) dan Presentasi Kelompok.
- **Tugas Proyek:**
 - "Buatlah rancangan maket/prototipe/sketsa berdasarkan isu-isu yang dipilih untuk diatasi melalui penerapan Design Thinking."
 - (Kriteria Penilaian Praktik Membuat Prototipe)
 - Kesesuaian dengan isu yang dipilih.
 - Kesesuaian dengan pendekatan Design Thinking.
 - Keindahan.
 - Keselarasan antara tujuan/pesan/ide dengan tampilan.
 - Konsep rencana uji publik.
 - Orisinalitas ide dari prototipe.
 - Prototipe tersebut tepat sasaran.
 - Prototipe tersebut dapat diimplementasikan dengan baik.
- **Tugas Presentasi:**
 - Siswa mempresentasikan maket/prototipe/sketsa yang dibuat di hadapan kelas.
 - (Kriteria Penilaian Presentasi)
 - Kesesuaian dengan isu yang dipilih.
 - Kesesuaian dengan langkah Design Thinking.
 - Kejelasan materi yang disampaikan.
 - Sistematika materi berdasarkan Design Thinking.
 - **Pertanyaan Lisan (saat presentasi):**
 - "Uraikan tahapan Design Thinking yang telah kamu implementasikan dalam proses pembuatan karyamu."
 - "Bagaimana karyamu dapat mengatasi isu yang kamu pilih?"
 - "Apa saja tantangan yang kamu hadapi saat membuat prototipe ini dan bagaimana kamu mengatasinya?"
 - "Bagaimana umpan balik dari uji publik awal memengaruhi karyamu?"
- **Tes Tertulis (sebagai penguatan):**
 - "Uraikan tahapan Design Thinking dengan tepat."
 - "Susunlah konsep berkarya berdasarkan isu-isu yang dihadapi dengan menggunakan konsep dan tahapan Design Thinking."
 - "Uraikan implementasi tahapan Design Thinking dalam proses pembuatan maket/prototipe/sketsa dalam menghadapi isu-isu yang dipilih."