

PEMBELAJARAN DEEP LEARNING

Pembelajaran deep learning, dalam konteks pendidikan, adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep secara mendalam dan penguasaan kompetensi, bukan hanya menghafal materi. Pendekatan ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, mendorong mereka untuk berpikir kritis, kreatif, dan mampu mengaitkan pengetahuan dengan dunia nyata.

Secara lebih rinci, deep learning dalam pendidikan, berbeda dengan deep learning dalam kecerdasan buatan, yang mengacu pada penggunaan jaringan saraf tiruan untuk pemrosesan data. Dalam konteks pendidikan, deep learning menitikberatkan pada:

- **Pemahaman Konsep yang Mendalam:**
- Siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi benar-benar memahami konsep dan makna di balik materi pelajaran.
- **Keterlibatan Aktif Siswa:**
- Siswa menjadi agen aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya penerima informasi pasif.
- **Keterkaitan dengan Dunia Nyata:**
- Pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman dan situasi nyata, sehingga materi pelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna.
- **Pengembangan Keterampilan Abad 21:**
- Deep learning bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan pemecahan masalah, yang relevan dengan tantangan di era digital.

Beberapa prinsip yang mendukung pendekatan deep learning dalam pembelajaran meliputi:

- **Meaningful Learning:** Pembelajaran yang bermakna, di mana siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki.
- **Mindful Learning:** Pembelajaran yang melibatkan kesadaran siswa tentang proses belajar mereka sendiri (metakognisi).
- **Joyful Learning:** Penciptaan suasana belajar yang positif dan menyenangkan.

Dengan demikian, deep learning dalam pendidikan diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan relevan bagi siswa, serta mempersiapkan mereka untuk masa depan.

Bismillahirrahmanirrahim

"Dengan ini saya persembahkan Modul Ajar dengan Pendekatan Pembelajaran Deep Learning, semoga bermanfaat untuk Bapak/Ibu Guru sekalian, Terima kasih."



Hendri Hendrawan, S.Pd, MM

MODUL AJAR

SENI RUPA

DEEP LEARNING

KELAS 3 SEKOLAH DASAR



MODUL AJAR DEEP LEARNING

SENI RUPA

A. Identitas Penulis

- **Nama Penyusun** : Hendri Hendrawan
- **Satuan Pendidikan** : SDN PEGADUNGAN 13 PAGI
- **Tahun Ajaran** : 2025/2026
- **Mata Pelajaran** : Seni Rupa
- **Fase** : B
- **Kelas/Semester** : 3/1
- **Alokasi Waktu** : 12 JP (Jam Pelajaran)

B. 8 Dimensi Profil Kelulusan

Pilih dimensi profil kelulusan yang sesuai untuk pembelajaran ini:

- ✓ Keimanan dan Ketakwaan
- ✓ Kewargaan
- ✓ Penalaran Kritis
- ✓ Kreativitas
- ✓ Kolaborasi
- ✓ Kemandirian
- ✓ Kesehatan
- ✓ Komunikasi

C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat

Berikut adalah cara guru menanyakan tentang pelaksanaan 7 kegiatan anak Indonesia hebat:

"Anak-anak hebat, sebelum kita mulai pelajaran, mari kita sejenak merefleksikan kegiatan kita sehari-hari. Coba kalian ingat-ingat:

1. **Bangun Tidur:** Siapa yang tadi pagi bangun tidur dengan semangat dan merapikan tempat tidurnya sendiri? Angkat tangan! Apa yang kalian rasakan saat bangun dengan segar?
2. **Beribadah:** Bagaimana dengan ibadah kalian? Siapa yang sudah melaksanakan ibadah pagi ini? Ceritakan sedikit, ibadah apa yang kalian lakukan! Mengapa beribadah itu penting bagi kita?
3. **Berolahraga:** Ada yang tadi pagi sempat bergerak atau berolahraga ringan? Mungkin lari-lari kecil di halaman atau sekadar peregangan? Kenapa olahraga itu penting untuk tubuh kita?
4. **Gemar Belajar:** Apa yang sudah kalian pelajari sebelum datang ke sekolah hari ini? Mungkin membaca buku cerita, atau membantu orang tua memecahkan masalah? Mengapa belajar itu menyenangkan?
5. **Makan Sehat dan Bergizi:** Tadi pagi sarapan apa? Apakah sarapan kalian sudah termasuk makanan sehat dan bergizi seperti sayur atau buah? Mengapa kita perlu makan makanan sehat agar tubuh kita kuat?
6. **Bermasyarakat:** Apakah kalian tadi pagi membantu teman, orang tua, atau tetangga? Misalnya, membantu mengangkat barang atau menyiram tanaman? Apa rasanya ketika kita bisa membantu orang lain?
7. **Tidur Cepat:** Semalam, siapa yang tidur cukup dan tidak terlalu malam? Mengapa tidur cukup itu penting sekali untuk kesehatan tubuh dan otak kita, terutama untuk belajar?"

D. Capaian dan Tujuan Pembelajaran Capaian Pembelajaran:

ELEMEN : Mengalami (Experiencing)

Peserta didik memahami unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu menyimpulkan hasil pengamatan dan pemahaman dua atau lebih unsur rupa dan satu prinsip desain.

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. Mengidentifikasi minimal dua **unsur rupa** (misalnya, garis dan bentuk) yang ditemukan dalam karya seni atau objek di lingkungan sekitar dengan tepat.
2. Mengidentifikasi satu **prinsip desain** (misalnya, keseimbangan atau irama) yang diterapkan dalam karya seni atau objek di lingkungan sekitar dengan tepat.
3. Menyimpulkan hubungan antara unsur rupa dan prinsip desain yang diamati dalam sebuah karya seni atau objek dengan memberikan contoh konkret.
4. Menganalisis penggunaan unsur rupa dan prinsip desain dalam karya seni sederhana yang dibuat oleh teman atau karya seniman, menjelaskan alasannya.
5. Mengekspresikan pemahaman unsur rupa dan prinsip desain melalui karya seni sederhana yang dibuat secara mandiri, menunjukkan kreativitas.
6. Mengomunikasikan hasil pengamatan dan karyanya dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

E. Sarana dan Prasarana

1. Proyektor dan layar
2. Papan tulis/Whiteboard dan spidol/kapur
3. Berbagai contoh gambar/foto karya seni atau benda sehari-hari yang mengandung unsur rupa dan prinsip desain (buku, majalah, kartu bergambar)
4. Alat tulis dan buku gambar (kertas HVS, pensil, penghapus, pensil warna/krayon)
5. Aneka bahan bekas/daur ulang (kardus bekas, botol plastik, kain perca, koran bekas, daun kering, ranting kecil, lem, gunting aman)

F. Target Peserta Didik

- Peserta didik reguler/tipikal: Peserta didik umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

G. Model Pembelajaran

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning (PjBL)* dengan pendekatan *Deep Learning*.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi kelompok, demonstrasi, observasi, eksplorasi, presentasi, dan praktik langsung.

Pendekatan **deep learning** diintegrasikan melalui penekanan pada pemahaman konsep yang mendalam (mengapa unsur rupa dan prinsip desain itu penting, bagaimana mereka saling berinteraksi, dan bagaimana mengaplikasikannya dalam konteks nyata).

Pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk membangun koneksi antar ide, menganalisis informasi, dan menerapkan pengetahuannya dalam berbagai situasi. Peserta didik akan diajak untuk berpikir kritis, kreatif, dan berkolaborasi dalam menciptakan dan menganalisis karya seni. Mereka didorong untuk bertanya, bereksperimen, dan memecahkan masalah.

H. Pertanyaan Pemantik

Mindful Learning:

- "Coba kalian amati sekeliling kelas kita saat ini dengan saksama. Adakah **garis, bentuk, atau warna** yang menarik perhatian kalian? Mengapa benda tersebut menarik perhatianmu? Apa yang kalian rasakan saat melihatnya?"
- "Pernahkah kalian merasa tenang, bersemangat, atau kagum saat melihat sebuah gambar atau patung? Apa yang membuat kalian merasa seperti itu? Bisakah kalian merasakan energinya?"

Meaningful Learning:

- "Mengapa seniman atau desainer menggunakan **garis, bentuk, dan warna** dalam karyanya? Apakah semua garis, bentuk, dan warna memiliki arti atau memberikan kesan yang sama? Bisakah kita membuat sesuatu yang indah tanpa semua itu?"
- "Pernahkah kalian melihat bangunan yang kokoh dan indah, atau sebuah mainan yang seimbang dan tidak mudah jatuh? Menurutmu, apa rahasia di balik kekokohan, keseimbangan, dan keindahannya? Apakah ada aturanaturan tertentu?"

Joyful Learning:

- "Bagaimana perasaan kalian saat menggambar atau membuat sesuatu yang baru, bahkan jika itu tidak sempurna? Apakah ada tantangan yang membuat kalian bersemangat untuk mencoba lagi?"
- "Jika kalian bisa menciptakan benda apapun dari barang bekas yang ada di rumah, benda apa yang ingin kalian buat? Mengapa benda itu? Bagaimana kalian akan membuatnya terlihat unik dan menarik?"

I. Kegiatan Pembelajaran

Pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran ini berfokus pada pemahaman konsep secara mendalam, bukan hanya menghafal. Peserta didik akan diajak untuk **menjelajahi, menciptakan, dan merefleksikan** secara aktif. Pembelajaran dirancang agar aktif, kreatif, kolaboratif, bermakna, dan menyenangkan.

Pendahuluan (20 menit)

1. **Pembukaan dan Pengkondisian (5 menit):** Guru membuka pelajaran dengan salam dan menanyakan kabar. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan peregangan ringan atau teknik pernapasan singkat untuk melatih *mindfulness* dan fokus sebelum memulai pelajaran. Ini membantu mereka hadir sepenuhnya di kelas.
2. **Refleksi 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat (5 menit):** Guru mengajak peserta didik berdiskusi singkat tentang 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat seperti yang dijelaskan di bagian C. Diskusi ini membangun kesadaran diri, mendorong refleksi, dan menghubungkan nilai-nilai positif dengan kehidupan sehari-hari mereka.
3. **Apersepsi (5 menit):** Guru menampilkan beberapa gambar benda sehari-hari (misalnya, kursi, meja, jendela, bunga) dan beberapa contoh karya seni sederhana (lukisan anak, patung tanah liat, anyaman). Guru bertanya, "Apa yang kalian lihat dari gambar-gambar ini? Adakah persamaan atau perbedaan yang kalian temukan? Bagaimana mereka bisa terlihat berbeda?"
4. **Pertanyaan Pemantik (3 menit):** Guru melontarkan pertanyaan pemantik dari bagian H untuk memicu rasa ingin tahu dan mengarahkan fokus ke materi. Contoh:

"Menurut kalian, apa yang membuat sebuah gambar atau benda terlihat indah dan menarik? Apakah hanya karena warnanya yang cerah? Apakah ada hal lain yang membuatnya terlihat 'pas'?"

5. **Penyampaian Tujuan Pembelajaran (2 menit):** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai agar peserta didik mengetahui arah pembelajaran dan merasa memiliki tujuan. "Hari ini, kita akan belajar tentang rahasia di balik keindahan benda-benda dan karya seni di sekitar kita, yaitu **unsur rupa** dan **prinsip desain**!"

Kegiatan Inti (210 menit - dibagi dalam beberapa sesi)

Pembelajaran inti akan dibagi menjadi beberapa sesi sesuai dengan alokasi waktu 12 JP, dengan fokus pada *Project-Based Learning* yang melibatkan eksplorasi mendalam, penciptaan, dan refleksi. *Sesi 1: Eksplorasi Unsur Rupa (3 JP)*

1. **Pengenalan dan Pengalaman Langsung Unsur Rupa (45 menit):** Guru menjelaskan dan menunjukkan contoh berbagai **unsur rupa** (garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, nilai gelap terang) melalui benda-benda konkret di sekitar kelas atau gambar/video. Peserta didik diajak untuk menyentuh (misal: tekstur kain, permukaan kayu), merasakan, dan mengamati dengan cermat. Guru akan memberikan lembar panduan observasi sederhana.
2. **Perburuan Unsur Rupa "Mata Detektif Seni" (45 menit):** Peserta didik secara berkelompok (3-4 orang) diajak untuk melakukan "perburuan" unsur rupa di lingkungan sekolah atau di luar kelas (jika memungkinkan dan aman). Mereka diminta memotret dengan *smartphone* guru/sekretaris atau mencatat/menggambar minimal 5 objek yang menunjukkan unsur rupa yang berbeda secara menonjol. Mereka harus menjelaskan unsur apa yang mereka temukan dan mengapa.
3. **Diskusi Kelompok dan Presentasi (45 menit):** Setiap kelompok mempresentasikan hasil temuannya dan menjelaskan unsur rupa apa yang mereka temukan pada objek tersebut. Guru memfasilitasi diskusi, mengajukan pertanyaan pancingan, dan mengoreksi pemahaman yang keliru. Guru menekankan bagaimana unsur-unsur ini bisa menciptakan kesan tertentu.
4. **Latihan Menggambar Bebas Berfokus Unsur (30 menit):** Peserta didik diminta menggambar objek favorit mereka dengan fokus pada menonjolkan minimal dua unsur rupa yang telah mereka pelajari (misal: hanya menggunakan berbagai jenis garis untuk membentuk objek, atau menggunakan berbagai bentuk geometris).

Sesi 2: Mengukir Prinsip Desain (3 JP)

1. **Pengenalan Prinsip Desain (45 menit):** Guru memperkenalkan **prinsip desain** (keseimbangan, irama, kesatuan, penekanan, proporsi, harmoni) dengan menggunakan contoh-contoh visual yang mudah dipahami, misalnya gambar pola batik, susunan batu, poster, atau ilustrasi sederhana. Guru menekankan bagaimana prinsip-prinsip ini "mengatur" unsur rupa.
2. **Analisis Prinsip Desain dalam Karya (45 menit):** Guru menampilkan beberapa contoh karya seni (lukisan, patung kecil, kerajinan tangan) atau benda sehari-hari (misalnya, tumpukan buku yang rapi, taman yang tertata, atau mainan Lego yang seimbang). Peserta didik diajak menganalisis secara berkelompok, "Di mana letak keseimbangannya? Mengapa terlihat harmonis? Apa yang membuat mata kita melihat ke titik tertentu?"
3. **Eksperimen Prinsip Desain "Bangun Keseimbangan" (60 menit):** Peserta didik diberikan berbagai bentuk potongan kertas (geometris dan organik) atau balok-balok. Mereka diminta untuk menyusunnya di atas kertas atau meja dengan tujuan menciptakan **keseimbangan** (simetris atau asimetris) atau **irama** (pengulangan pola). Mereka harus menjelaskan mengapa susunan mereka dianggap seimbang atau berirama. Ini melatih penalaran kritis dan kreativitas.

4. **Diskusi dan Refleksi (15 menit):** Setiap kelompok mempresentasikan susunan mereka dan menjelaskan prinsip desain yang mereka terapkan.
Guru menguatkan pemahaman konsep.

Sesi 3: Proyek Karya Seni "Daur Ulang Penuh Makna" (4 JP)

1. **Perencanaan Proyek (45 menit):** Guru menjelaskan bahwa peserta didik akan membuat karya seni 3D dari bahan bekas/daur ulang dengan menerapkan minimal dua **unsur rupa** dan satu **prinsip desain** yang telah dipelajari. Mereka diminta membuat sketsa awal atau ide desain secara individu atau berpasangan, menentukan bahan yang akan digunakan, dan menjelaskan unsur serta prinsip yang ingin ditonjolkan. Guru membimbing proses perencanaan. Ini melatih **kemandirian** dan **penalaran kritis**.
2. **Pembuatan Karya (90 menit):** Peserta didik mulai membuat karya seni mereka. Guru berkeliling, memberikan bimbingan, dan memfasilitasi kebutuhan bahan. Selama proses ini, guru mendorong mereka untuk bereksperimen dengan bahan, memecahkan masalah (misal: bagaimana menempelkan dua benda berbeda tekstur), dan berdiskusi dengan teman. Ini melatih **kreativitas**, **kolaborasi**, dan **kemandirian**.
3. **Penyempurnaan dan Persiapan Presentasi (45 menit):** Peserta didik menyelesaikan karya mereka dan menyiapkan presentasi singkat. Mereka harus bisa menjelaskan: "Karya ini saya buat dari [bahan]. Saya menggunakan unsur [unsur rupa 1] dan [unsur rupa 2] pada bagian [jelaskan]. Prinsip desain [prinsip desain] terlihat pada [jelaskan]." Ini melatih **komunikasi**.

Sesi 4: Presentasi dan Galeri Seni Mini (2 JP)

1. **Presentasi Karya (60 menit):** Setiap peserta didik/pasangan mempresentasikan karyanya di depan kelas. Peserta didik lain diajak untuk memberikan pertanyaan dan umpan balik yang konstruktif (misal: "Saya suka bentuk yang kamu gunakan, itu terlihat dinamis!"). Guru memfasilitasi diskusi dan memberikan penguatan. Ini melatih **komunikasi** dan **kolaborasi**.
2. **Galeri Seni Mini dan Apresiasi (45 menit):** Semua karya dipajang di area kelas membentuk "galeri seni mini". Peserta didik berkeliling mengamati karya teman-teman mereka. Guru bisa meminta mereka memilih satu karya favorit (selain karya sendiri) dan menjelaskan mengapa mereka menyukainya, dengan menyebutkan unsur rupa atau prinsip desain yang mereka amati. Ini meningkatkan **apresiasi seni** dan **penalaran kritis**.
3. **Refleksi Akhir Proyek (15 menit):** Guru memimpin diskusi refleksi tentang keseluruhan proyek: "Apa yang paling sulit saat membuat karya ini? Apa yang paling menyenangkan? Apa yang kalian pelajari tentang unsur rupa dan prinsip desain?"

Penutup (10 menit)

1. **Penyimpulan Materi (5 menit):** Guru bersama peserta didik menyimpulkan kembali poin-poin penting tentang unsur rupa (garis, bentuk, warna, tekstur, ruang) dan prinsip desain (keseimbangan, irama, kesatuan). Guru menekankan bahwa seni ada di mana-mana di sekitar kita.
2. **Penghargaan dan Apresiasi (3 menit):** Guru memberikan apresiasi tinggi atas kerja keras, kreativitas, dan partisipasi aktif seluruh peserta didik. Guru menekankan bahwa setiap karya adalah unik dan berharga.
3. **Doa dan Salam Penutup (2 menit):** Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam, mengingatkan untuk terus mengamati keindahan di sekitar mereka.

J. Asesmen Formatif dan Sumatif

Asesmen Formatif

1. **Observasi Guru selama Kegiatan Belajar:**

- **Identifikasi Unsur Rupa:** Guru mengamati kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi unsur rupa saat "perburuan unsur rupa" dan diskusi kelompok.
 - **Partisipasi Diskusi:** Keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok dan kemampuan menyampaikan ide.
 - **Proses Pembuatan Karya:** Observasi selama proses pembuatan proyek, termasuk kemampuan perencanaan, pemecahan masalah, dan kolaborasi dalam kelompok.
2. **Produk/Karya Sederhana:**
- **Sketsa Awal/Rencana Desain:** Penilaian kelengkapan dan kejelasan ide awal.
 - **Karya Seni 3D dari Bahan Bekas:** Penilaian terhadap penerapan minimal dua unsur rupa dan satu prinsip desain.

Asesmen Sumatif

1. **Presentasi Karya (Menggunakan Rubrik Penilaian Analitik di LKPD):**
 - Penilaian kemampuan peserta didik dalam menjelaskan unsur rupa dan prinsip desain yang diterapkan pada karyanya.
 - Penilaian kemampuan berkomunikasi dan menjawab pertanyaan.
2. **Uji Pemahaman Konsep (Tertulis/Lisan Singkat):**
 - Pertanyaan singkat mengenai definisi dan contoh unsur rupa serta prinsip desain (misal: "Sebutkan 3 jenis garis yang kamu tahu dan berikan contoh benda yang memilikinya!" atau "Apa itu keseimbangan dalam seni rupa? Berikan contohnya!").

K. Pemahaman Bermakna

Unsur rupa dan prinsip desain adalah 'bahasa' tersembunyi yang digunakan oleh seniman dan desainer untuk menciptakan karya yang indah dan memiliki pesan. Dengan memahami bahasa ini, kita tidak hanya bisa membuat karya seni yang lebih baik, tetapi juga lebih menghargai keindahan di sekitar kita – dari motif batik pada kain, pola daun di taman, hingga bangunan yang kita lihat setiap hari. Pemahaman ini membantu kita berpikir **lebih kritis** tentang apa yang kita lihat dan **lebih kreatif** dalam menciptakan hal baru, bahkan dari barang bekas!

L. Materi Bahan Ajar

Seni rupa adalah bentuk ekspresi keindahan yang bisa kita temukan di mana saja, mulai dari lukisan di dinding hingga bentuk awan di langit. Untuk memahami seni rupa, kita perlu mengenal dua hal penting: **unsur rupa** dan **prinsip desain**. Unsur rupa adalah bagian-bagian kecil yang membentuk sebuah karya seni, seperti bahan bangunan yang membentuk sebuah rumah. Ada **garis** (bisa lurus, lengkung, zigzag), **bentuk** (bisa lingkaran, persegi, atau bentuk bebas), **warna** (merah, biru, kuning, dan campuran warnanya), **tekstur** (permukaan halus, kasar, licin), **ruang** (ruang kosong atau ruang yang diisi), dan **nilai gelap terang** (perbedaan terang dan gelap). Semua unsur ini bekerja sama untuk menciptakan sebuah gambaran atau benda.

Selain unsur rupa, ada juga **prinsip desain** yang mengatur bagaimana unsur-unsur tersebut disusun agar terlihat indah dan harmonis. Prinsip desain ini seperti aturan main dalam sebuah permainan. Contohnya adalah **keseimbangan**, di mana bagian kiri dan kanan sebuah gambar atau benda terlihat seimbang, baik simetris (mirip) atau asimetris (berbeda tapi tetap seimbang). Ada juga **irama** yang berarti adanya pengulangan pola atau bentuk yang membuat karya terlihat bergerak atau mengalir, seperti pola gelombang di laut. Prinsip lainnya adalah **kesatuan**, di mana semua bagian dalam karya seni terasa cocok dan membentuk satu kesatuan yang utuh, tidak terpisah-pisah.

Memahami unsur rupa dan prinsip desain akan membuat kita bisa melihat dunia dengan cara yang berbeda. Kita akan bisa menemukan keindahan dalam hal-hal kecil, menganalisis mengapa sebuah benda terlihat bagus, dan bahkan menciptakan karya seni sendiri yang tidak hanya indah tetapi juga memiliki makna. Dengan bahan-bahan sederhana di sekitar kita, seperti kardus bekas atau daun kering, kita bisa berkreasi dan menghasilkan benda-benda menarik yang menunjukkan pemahaman kita tentang seni rupa. Jadi, mari kita mulai petualangan kita dalam memahami bahasa seni!

M. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

1. Apa hal baru yang paling menarik yang saya pelajari tentang garis, bentuk, atau warna hari ini? Bagaimana saya bisa melihatnya di sekitarku sekarang?
2. Bagian mana dari membuat karya seni dari bahan bekas yang paling saya nikmati? Apa tantangan terbesar yang saya hadapi dan bagaimana saya mengatasinya?
3. Bagaimana saya bisa menggunakan pengetahuan tentang unsur rupa dan prinsip desain ini dalam kehidupan sehari-hari atau di pelajaran lain? **Refleksi Pendidik**
1. Apakah semua peserta didik menunjukkan pemahaman dasar tentang unsur rupa dan prinsip desain? Jika ada yang belum, strategi apa yang bisa saya gunakan untuk membantu mereka lebih memahami?
2. Bagaimana saya bisa lebih memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi yang efektif antar peserta didik dalam kegiatan proyek selanjutnya?
3. Apakah kegiatan pembelajaran ini cukup menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik? Bagian mana yang perlu ditingkatkan untuk pertemuan berikutnya?

N. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

LKPD 1: Eksplorasi Unsur Rupa "Detektif Seni Cilik"

Nama Kelompok: _____

Anggota:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Petunjuk:

1. Bersama kelompokmu, carilah 5 benda di sekitar sekolah (di dalam atau luar kelas) yang menunjukkan **unsur rupa** (garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, gelap terang) secara menonjol.
2. Gambarlah/tempelkan foto benda tersebut pada kolom yang disediakan.
3. Tuliskan unsur rupa apa yang paling menonjol pada benda tersebut dan jelaskan mengapa menurutmu begitu.

No.	Nama Benda yang Ditemukan	Gambar/Foto Benda	Unsur Rupa yang Menonjol	Alasan (Mengapa menonjol?)
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

LKPD 2: Proyek Karya Seni "Kreasi Makna dari Barang Bekas"

Nama: _____

Kelas: _____

Petunjuk:

1. Buatlah sebuah karya seni 3D (tiga dimensi) dari bahan-bahan bekas/daur ulang yang telah kalian bawa.
2. Karya seni kalian harus menunjukkan minimal **dua unsur rupa** dan **satu prinsip desain** yang sudah kita pelajari.
3. Buatlah sketsa atau rancangan awal karyamu di kotak di bawah ini.
4. Tuliskan penjelasan tentang karyamu pada bagian yang disediakan.

Sketsa/Rancangan Karyaku: [Kotak kosong untuk sketsa]

Penjelasan Karyaku:

1. Nama karyaku: _____
2. Bahan-bahan yang saya gunakan:

3. Unsur rupa yang saya tonjolkan pada karya ini adalah:
 - o _____ (Jelaskan di mana dan mengapa)
 - o _____ (Jelaskan di mana dan mengapa)
4. Prinsip desain yang saya terapkan pada karya ini adalah:
 - o _____ (Jelaskan di mana dan mengapa prinsip ini terlihat)
5. Apa pesan atau makna dari karyaku ini? (Opsional)

Rubrik Penilaian Analitik untuk Tugas Diskusi Kelompok dan Presentasi Siswa (Skala Likert)

Kriteria Penilaian	Sangat Kurang (1)	Kurang (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)
--------------------	-------------------	------------	-----------	----------	-----------------

A. Pemahaman Konsep (Diskusi)	Menunjukkan sedikit pemahaman tentang unsur rupa/prinsip desain; penjelasan tidak relevan.	Menunjukkan pemahaman terbatas; penjelasan kurang jelas atau ada beberapa kesalahan.	Menunjukkan pemahaman cukup; penjelasan agak jelas dengan sedikit kesalahan.	Menunjukkan pemahaman baik; menjelaskan konsep dengan jelas dan sebagian besar akurat.	Menunjukkan pemahaman mendalam; menjelaskan konsep dengan sangat jelas dan akurat.
B. Kolaborasi dalam Kelompok (Diskusi)	Tidak berpartisipasi atau mengganggu anggota lain.	Sedikit berpartisipasi, seringkali perlu dorongan; kontribusi minimal.	Berpartisipasi secara moderat, kadang perlu dorongan; kontribusi sedang.	Berpartisipasi aktif dan konstruktif; memberikan kontribusi yang berarti.	Berpartisipasi sangat aktif dan memimpin kolaborasi; mendorong dan membantu anggota lain.
C. Kreativitas dan Inovasi (Proyek)	Karya tidak menunjukkan unsur kreativitas; meniru sepenuhnya.	Sedikit kreativitas, sebagian besar meniru; ide kurang orisinal.	Menunjukkan ide yang cukup orisinal; sedikit variasi dalam penggunaan bahan.	Karya menunjukkan ide orisinal dan kreatif; memanfaatkan bahan dengan cara baru.	Karya sangat orisinal dan inovatif; penggunaan bahan sangat kreatif dan tak terduga.
D. Penerapan Unsur Rupa &	Tidak ada	Penerapan unsur	Mampu menera	Mampu menerapkan	Mampu menera
Kriteria Penilaian	Sangat Kurang (1)	Kurang (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)

Prinsip Desain (Proyek)	penerapan unsur rupa/prinsip desain yang terlihat.	rupa/prinsip desain sangat terbatas atau salah.	akan beberapa unsur rupa dan satu prinsip desain, namun kurang jelas.	akan dua unsur rupa dan satu prinsip desain dengan cukup baik dan terlihat jelas.	akan dua unsur rupa dan satu prinsip desain dengan sangat baik, terlihat jelas, dan harmonis.
E. Komunikasi/Presentasi (Proyek)	Tidak mampu menjelaskan karya atau konsep.	Menjelaskan karya dengan kurang jelas, sering terbata-bata; sulit menjawab pertanyaan.	Menjelaskan karya dengan cukup jelas, kadang perlu bimbingan; menjawab pertanyaan sederhana.	Menjelaskan karya dengan jelas dan percaya diri; mampu menjawab sebagian besar pertanyaan.	Menjelaskan karya dengan sangat jelas, lancar, dan meyakinkan; mampu menjawab semua pertanyaan dengan baik.

O. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

- Bagi peserta didik yang telah menunjukkan pemahaman mendalam dan kemampuan yang sangat baik, berikan tantangan tambahan:
 - o Menciptakan karya seni 3D dengan tema yang lebih kompleks, meminta mereka menerapkan lebih banyak prinsip desain (misal: penekanan, proporsi).
 - o Mencari dan menganalisis karya seni dari seniman terkenal (misal: lukisan, patung) dan mengidentifikasi unsur rupa serta prinsip desain yang digunakan. Mereka dapat membuat presentasi singkat tentang analisis mereka.
 - o Membuat komik atau cerita bergambar sederhana yang menunjukkan penerapan unsur rupa dan prinsip desain dalam setiap panelnya.

Remedial

- Bagi peserta didik yang masih kesulitan dalam memahami konsep atau menerapkan unsur rupa dan prinsip desain:
 - o Memberikan bimbingan

personal atau kelompok kecil dengan mengulang penjelasan menggunakan media visual yang lebih sederhana dan konkret.

- Memberikan LKPD tambahan dengan soal-soal identifikasi yang lebih fokus dan terstruktur (misal: "Lingkari garis pada gambar ini", "Warnai bagian yang menunjukkan bentuk lingkaran").
- Meminta mereka untuk membuat karya seni yang sangat sederhana, hanya berfokus pada satu unsur rupa (misal: membuat mozaik hanya dari bentuk-bentuk geometris) atau satu prinsip desain (misal: menyusun benda agar seimbang).
- Melibatkan teman sebaya yang sudah menguasai materi untuk membantu menjelaskan kepada teman yang kesulitan (*peer tutoring*).

P. Glosarium

1. **Unsur Rupa:** Bagian-bagian dasar yang membentuk sebuah karya seni visual, seperti garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan nilai gelap terang.
2. **Prinsip Desain:** Aturan atau pedoman tentang bagaimana unsur-unsur rupa diatur dan digabungkan dalam sebuah karya seni untuk menciptakan estetika dan makna, contohnya keseimbangan, irama, dan kesatuan.
3. **Deep Learning (dalam konteks pendidikan):** Pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemahaman konsep secara mendalam, kemampuan menghubungkan informasi, berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam berbagai konteks, bukan sekadar menghafal.

Q. Daftar Pustaka

1. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka: Capaian Pembelajaran Fase B Mata Pelajaran Seni Rupa*. Jakarta: Kemendikbudristek.
3. Sumanto, Y. (2005). *Seni Rupa untuk Anak SD*. Yogyakarta: Kanisius.

Mengetahui

Jakarta, Juli 2025

Kepala SDN Pegadungan 13 Pagi

Guru Kelas III (Tiga)

DARINI, M.Pd

NIP. 198107102014122004

HENDRI HENDRAWAN

NIP. 197609192008011016

MODUL AJAR DEEP LEARNING

SENI RUPA

A. Identitas Penulis

- **Nama Penyusun** : Hendri Hendrawan
- **Satuan Pendidikan** : SDN PEGADUNGAN 13 PAGI
- **Tahun Ajaran** : 2025/2026
- **Mata Pelajaran** : Seni Rupa
- **Fase** : B
- **Kelas/Semester** : 3/1
- **Alokasi Waktu** : 12 JP (Jam Pelajaran)

B. 8 Dimensi Profil Kelulusan

Pilih dimensi profil kelulusan yang sesuai untuk pembelajaran ini:

- ✓ Keimanan dan Ketakwaan
- ✓ Kewargaan
- ✓ Penalaran Kritis
- ✓ Kreativitas
- ✓ Kolaborasi
- ✓ Kemandirian
- ✓ Kesehatan
- ✓ Komunikasi

C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat

Berikut adalah cara guru menanyakan tentang pelaksanaan 7 kegiatan anak Indonesia hebat:

"Selamat pagi, anak-anak hebat! Sebelum kita mulai petualangan seni hari ini, mari kita sejenak merenungkan kehebatan diri kita. Coba kalian ingat-ingat:

1. **Bangun Tidur:** Siapa yang tadi pagi bangun tidur dengan semangat dan sudah merapikan tempat tidurnya sendiri? Angkat tangan! Apa yang kalian rasakan saat memulai hari dengan rapi?
2. **Beribadah:** Bagaimana dengan ibadah kalian? Siapa yang sudah melaksanakan ibadah pagi ini? Ceritakan sedikit, ibadah apa yang kalian lakukan! Mengapa beribadah itu penting untuk menenangkan hati kita?
3. **Berolahraga:** Ada yang tadi pagi sempat bergerak atau berolahraga ringan? Mungkin lari-lari kecil di halaman atau sekadar peregangan? Kenapa olahraga itu penting agar tubuh kita kuat dan bugar saat belajar?
4. **Gemar Belajar:** Apa yang sudah kalian pelajari atau temukan hal baru sebelum datang ke sekolah hari ini? Mungkin membaca buku cerita, atau melihat informasi menarik di televisi? Mengapa belajar itu menyenangkan dan membuat kita pintar?
5. **Makan Sehat dan Bergizi:** Tadi pagi sarapan apa? Apakah sarapan kalian sudah termasuk makanan sehat dan bergizi seperti sayur atau buah? Mengapa kita perlu makan makanan sehat agar punya energi untuk berkarya?
6. **Bermasyarakat:** Apakah kalian tadi pagi membantu teman, orang tua, atau tetangga? Misalnya, membantu mengangkat barang atau menyiram tanaman? Apa rasanya ketika kita bisa berbagi kebaikan dengan orang lain?
7. **Tidur Cepat:** Semalam, siapa yang tidur cukup dan tidak terlalu malam? Mengapa tidur cukup itu penting sekali agar kita bisa fokus dan bersemangat di sekolah?"

D. Capaian dan Tujuan Pembelajaran Capaian Pembelajaran:

ELEMEN : Merefleksikan (Reflecting)

Peserta didik menilai karya dan penciptaan karya seni rupa dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang telah dipelajari.

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. Mengidentifikasi dan menyebutkan minimal dua **unsur rupa** (misalnya, garis, bentuk, warna) dan satu **prinsip desain** (misalnya, keseimbangan, irama) yang terdapat pada karya seni rupa yang diamati.
2. Menggunakan **kosa kata seni rupa** yang tepat (misalnya, "garis lurus", "bentuk geometris", "warna cerah", "keseimbangan simetris") untuk mendeskripsikan karya seni rupa, baik karya sendiri maupun karya orang lain.
3. Memberikan penilaian sederhana terhadap karya seni rupa (kekuatan dan kelemahan) berdasarkan pengamatan unsur rupa dan prinsip desain, dengan bahasa yang santun dan konstruktif.
4. Menyampaikan **refleksi pribadi** tentang proses penciptaan karyanya sendiri, termasuk tantangan yang dihadapi dan hal yang paling disukai.
5. Berdiskusi dan bertukar pandang secara kolaboratif mengenai karya seni rupa, menghargai perbedaan interpretasi dan pendapat.

E. Sarana dan Prasarana

1. Proyektor dan layar
2. Papan tulis/Whiteboard dan spidol/kapur
3. Berbagai contoh karya seni rupa sederhana (lukisan anak, kerajinan tangan, patung kecil) dari berbagai sumber (cetak, digital, atau hasil karya siswa sebelumnya)
4. Kertas gambar/karton, pensil, penghapus, pensil warna/krayon/spidol
5. Kartu/lembar kerja berisi daftar kosa kata seni rupa (glosarium mini)

F. Target Peserta Didik

- Peserta didik reguler/tipikal: Peserta didik umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

G. Model Pembelajaran

- **Model Pembelajaran:** *Inquiry-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Inkuiri)* dengan pendekatan *Deep Learning*.
- **Metode Pembelajaran:** Observasi, diskusi kritis, analisis karya, presentasi, dan refleksi.

Pendekatan **deep learning** diintegrasikan melalui penekanan pada kemampuan peserta didik untuk **menganalisis, mengevaluasi, dan menyintesis** informasi. Mereka tidak hanya belajar mengidentifikasi unsur, tetapi juga menilai bagaimana unsur-unsur tersebut berinteraksi dan menciptakan dampak pada sebuah karya. Proses ini mendorong **penalaran**

kritis, komunikasi efektif, dan kemampuan merefleksikan pemahaman mereka secara mendalam, bukan sekadar menghafal definisi. Peserta didik didorong untuk aktif bertanya, mengamati secara detail, dan mengembangkan sudut pandang mereka sendiri.

H. Pertanyaan Pemantik

Mindful Learning:

- "Coba kalian amati sebuah benda di dekatmu saat ini, misalnya pensil atau tas. Bagaimana bentuknya? Warnanya? Apakah permukaannya halus atau kasar? Apa yang membuat benda itu bisa berdiri kokoh atau terlihat menarik?"
- "Pernahkah kalian merasa kagum atau bertanya-tanya 'bagaimana ya cara membuatnya?' saat melihat sebuah lukisan atau patung yang indah? Apa yang membuatmu penasaran?"

Meaningful Learning:

- "Mengapa kita perlu memahami 'bahasa rahasia' dalam seni rupa seperti garis, bentuk, atau warna? Apakah hanya seniman saja yang perlu tahu?"
- "Jika kamu melihat dua gambar yang sama, tapi yang satu terlihat 'lebih enak dilihat' daripada yang lain, menurutmu mengapa begitu? Apa bedanya?"

Joyful Learning:

- "Kalau kalian menjadi seorang 'penyelidik seni', apa yang akan kalian cari tahu dari sebuah karya seni? Apa yang paling membuatmu bersemangat saat menganalisis sebuah gambar?"
- "Bayangkan kamu punya kekuatan super untuk membuat benda apapun terlihat indah. Kekuatan apa yang akan kamu gunakan? Bagaimana rasanya menciptakan sesuatu yang membuat orang lain kagum?"

I. Kegiatan Pembelajaran

Pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran ini berfokus pada kemampuan peserta didik untuk **menganalisis, mengevaluasi, dan merefleksikan** karya seni rupa secara mendalam. Kegiatan dirancang untuk melatih siswa menjadi aktif, kreatif, kolaboratif, serta membuat pembelajaran bermakna dan menyenangkan.

Pendahuluan (20 menit)

1. **Pembukaan dan Pengkondisian (5 menit):** Guru membuka pelajaran dengan salam dan menanyakan kabar. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan peregangan ringan atau teknik pernapasan singkat untuk melatih *mindfulness* dan fokus.
2. **Refleksi 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat (5 menit):** Guru mengajak peserta didik berdiskusi singkat tentang 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat seperti yang dijelaskan di bagian C. Ini membangun kesadaran diri dan keterhubungan dengan nilai-nilai positif.
3. **Apersepsi (5 menit):** Guru menampilkan beberapa karya seni rupa sederhana (misalnya, gambar bunga, kolase sederhana, atau kerajinan tangan). Guru bertanya, "Apa yang kalian lihat dari karya-karya ini? Mana yang paling kalian suka? Mengapa?" Ini memancing minat mereka untuk mengamati dan memberikan alasan.
4. **Pertanyaan Pemantik (3 menit):** Guru melontarkan pertanyaan pemantik dari bagian H untuk memicu rasa ingin tahu dan mengarahkan fokus ke materi. Contoh: "Bisakah kita 'membaca' sebuah karya seni seperti membaca buku? Apa yang perlu kita perhatikan untuk bisa memahaminya?"
5. **Penyampaian Tujuan Pembelajaran (2 menit):** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai agar peserta didik mengetahui arah pembelajaran.

"Hari ini, kita akan menjadi 'kritikus seni cilik! Kita akan belajar bagaimana 'menilai' sebuah karya seni, bukan berarti mencari kesalahan, tapi memahami keindahannya menggunakan kata-kata yang tepat."

Kegiatan Inti (210 menit - dibagi dalam beberapa sesi)

Pembelajaran inti akan dibagi menjadi beberapa sesi sesuai dengan alokasi waktu 12 JP, dengan fokus pada *Inquiry-Based Learning* yang melibatkan pengamatan mendalam, analisis, penilaian, dan refleksi.

Sesi 1: Mengamati dan Mengidentifikasi Karya (3 JP)

1. **Mengingat Kosa Kata Seni Rupa (45 menit):** Guru memulai dengan kilas balik singkat tentang unsur rupa (garis, bentuk, warna, tekstur, ruang) dan prinsip desain (keseimbangan, irama, kesatuan) yang mungkin sudah dipelajari. Guru menunjukkan kartu berisi kosa kata seni rupa dan contoh visualnya. Peserta didik diajak mengulang dan memberikan contoh dari benda di sekitar mereka.
Gambar Business illustrations of charts, graphics and other different infographics elements. Pictures in hand drawn style
2. **Observasi Terarah "Galeri Rahasia" (60 menit):** Guru menyiapkan beberapa contoh karya seni rupa sederhana (cetak, lukisan anak, kerajinan tangan) yang ditempel atau diletakkan di berbagai sudut kelas sebagai "galeri rahasia". Peserta didik secara berpasangan atau kelompok kecil, berkeliling mengamati karya-karya tersebut. Mereka dibekali LKPD 1 untuk mengidentifikasi minimal dua unsur rupa dan satu prinsip desain yang paling menonjol pada setiap karya, serta menuliskan kesan awal mereka. Ini melatih **penalaran kritis** dan **kolaborasi**.
3. **Diskusi Temuan dan Penggunaan Kosa Kata (45 menit):** Setiap kelompok mempresentasikan hasil pengamatan mereka di depan kelas. Guru memfasilitasi diskusi, mendorong peserta didik untuk menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat saat mendeskripsikan karya. Guru memberikan umpan balik dan penguatan, mengoreksi jika ada kosa kata yang kurang tepat. Ini melatih **kommunikasi**.
4. **Permainan "Tebak Unsur" (15 menit):** Guru menunjukkan beberapa gambar detail dari sebuah karya seni atau objek. Peserta didik berlomba menebak unsur rupa atau prinsip desain apa yang paling menonjol pada detail tersebut.
Ini membuat pembelajaran menyenangkan.

Sesi 2: Menilai dan Merefleksikan Karya Sendiri (4 JP)

1. **Menciptakan Karya Seni Rupa (75 menit):** Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk menciptakan sebuah karya seni rupa sederhana (misalnya, menggambar pemandangan, membuat kolase, atau membentuk objek dari plastisin) dengan tema bebas, namun harus berusaha menerapkan setidaknya dua unsur rupa yang berbeda. Ini adalah kesempatan mereka untuk merasakan proses penciptaan.
2. **Memahami Proses Penilaian (45 menit):** Guru menjelaskan bahwa "menilai" bukan berarti mencari kesalahan, tetapi memahami kekuatan dan kelemahan sebuah karya dengan alasan yang jelas. Guru memberikan contoh cara memberikan pujian dan saran yang konstruktif menggunakan kosa kata seni rupa. "Misalnya, 'Warna yang kamu gunakan cerah dan membuat gambar ini bersemangat!', atau 'Mungkin kamu bisa menambahkan beberapa garis lengkung agar terlihat lebih dinamis'."
3. **Refleksi Diri dan Penilaian Karya Sendiri (60 menit):** Peserta didik dibekali LKPD 2. Mereka diminta untuk merefleksikan proses pembuatan karya mereka sendiri: Apa yang paling sulit? Apa yang paling disukai? Unsur rupa dan prinsip desain apa yang sudah mereka terapkan? Lalu, mereka diminta untuk "menilai" karyanya sendiri, menyebutkan apa yang menurut mereka sudah baik dan apa yang bisa diperbaiki, menggunakan kosa kata seni rupa. Ini melatih **kemandirian** dan **penalaran kritis**.
4. **Berbagi Refleksi (15 menit):** Beberapa peserta didik secara sukarela berbagi refleksi dan penilaian atas karyanya di depan kelas. Guru memberikan dukungan dan umpan balik positif.

Sesi 3: Penilaian Karya Teman dan Diskusi Kritis (5 JP)

1. **Galeri Mini dan "Kritikus Cilik" (75 menit):** Guru mengubah kelas menjadi galeri mini dengan memajang semua karya peserta didik. Setiap peserta didik diberi beberapa stiker berwarna (misalnya, 3 stiker). Mereka berkeliling dan memilih 3 karya teman yang paling menarik perhatiannya (selain karya sendiri). Pada secarik kertas kecil, mereka menuliskan 1 pujian dan 1 saran (yang konstruktif) untuk setiap karya yang mereka pilih, menggunakan kosa kata seni rupa. Ini sangat melatih **penalaran kritis, komunikasi, dan kolaborasi**.
2. **Diskusi Kelompok "Mengapa Kita Suka?" (60 menit):** Peserta didik berkumpul dalam kelompok kecil. Masing-masing anggota kelompok memilih satu karya dari galeri (bukan karyanya sendiri) yang paling berkesan bagi mereka dan menjelaskan kepada kelompoknya mengapa karya tersebut menarik, dengan mengidentifikasi unsur rupa dan prinsip desain yang digunakan. Guru memfasilitasi agar diskusi berjalan aktif dan saling menghargai.
3. **Presentasi dan Tanya Jawab (60 menit):** Perwakilan dari setiap kelompok mempresentasikan satu karya yang paling menarik perhatian kelompoknya dan menjelaskan hasil diskusi mereka. Guru membuka sesi tanya jawab, mendorong peserta didik lain untuk mengajukan pertanyaan atau memberikan pendapat tambahan, selalu dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat dan bahasa yang santun. Ini puncak dari **komunikasi dan apresiasi**.

Penutup (10 menit)

1. **Penyimpulan Materi (5 menit):** Guru bersama peserta didik menyimpulkan kembali pentingnya memahami unsur rupa dan prinsip desain untuk dapat "membaca" dan menilai karya seni rupa, serta bagaimana kosa kata seni rupa membantu kita berkomunikasi tentang seni.
2. **Penghargaan dan Apresiasi (3 menit):** Guru memberikan apresiasi tinggi atas partisipasi aktif, kreativitas, dan kemampuan peserta didik dalam mengobservasi, menganalisis, dan merefleksikan karya seni. Guru menekankan bahwa setiap orang memiliki cara pandang unik terhadap seni.
3. **Doa dan Salam Penutup (2 menit):** Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam, mengingatkan untuk terus mengamati keindahan di sekitar mereka dengan mata seni.

J. Asesmen Formatif dan Sumatif

Asesmen Formatif

1. **Observasi Guru selama Kegiatan Belajar:**
 - o **Identifikasi dan Penggunaan Kosa Kata:** Guru mengamati kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi unsur rupa dan prinsip desain serta menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat saat observasi "Galeri Rahasia" dan diskusi kelompok.
 - o **Partisipasi Diskusi dan Kolaborasi:** Keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok, kemampuan memberikan umpan balik yang konstruktif, dan kerjasama antar teman.
 - o **Proses Refleksi Diri:** Observasi saat peserta didik mengisi LKPD 2, sejauh mana mereka dapat merefleksikan proses dan hasil karyanya.
2. **Produk/Karya Sederhana:**
 - o **Karya Seni Rupa yang Dibuat:** Penilaian terhadap upaya penerapan unsur rupa pada karya.
 - o **Catatan Pujian & Saran di Galeri Mini:** Penilaian kualitas umpan balik yang diberikan kepada teman (konstruktif dan menggunakan kosa kata seni rupa).

Asesmen Sumatif

1. **Presentasi dan Analisis Karya Teman (Menggunakan Rubrik Penilaian Analitik di LKPD):**
 - o Penilaian kemampuan peserta didik dalam menganalisis karya teman (mengidentifikasi unsur rupa dan prinsip desain).
 - o Penilaian kemampuan memberikan penilaian sederhana (kekuatan/kelemahan) dengan alasan yang jelas.
 - o Penilaian kemampuan berkomunikasi dan menggunakan kosa kata seni rupa secara tepat.
2. **Portofolio Refleksi Karya:**
 - o Kumpulan LKPD 1 dan 2 yang menunjukkan proses pengamatan, analisis, dan refleksi peserta didik.

K. Pemahaman Bermakna

Memahami unsur rupa dan prinsip desain adalah seperti belajar "bahasa rahasia" di balik semua karya seni dan keindahan di sekitar kita. Dengan menguasai bahasa ini, kita tidak hanya bisa membuat karya seni sendiri yang lebih baik, tetapi juga bisa **melihat, merasakan, dan mengapresiasi** keindahan dari sudut pandang yang lebih dalam. Kita jadi tahu mengapa sebuah lukisan terlihat begitu hidup, mengapa sebuah bangunan terasa kokoh, atau mengapa sebuah patung terasa seimbang. Kemampuan untuk menilai dan merefleksikan karya seni dengan kosa kata yang tepat juga melatih kita untuk **berpikir kritis** dan **mengungkapkan pendapat** dengan santun, sebuah keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari.

L. Materi Bahan Ajar

Seni rupa adalah sebuah bahasa visual yang menggunakan beragam elemen untuk menyampaikan ide, perasaan, dan keindahan. Untuk bisa "membaca" bahasa ini, kita perlu mengenal dua hal pokok: **unsur rupa** dan **prinsip desain**. Unsur rupa adalah bahan-bahan dasar atau komponen terkecil yang membentuk suatu karya, seperti titik, garis (garis lurus, lengkung, zig-zag), bentuk (geometris atau organik), warna (primer, sekunder, hangat, dingin), tekstur (permukaan kasar, halus, licin), ruang (area kosong atau terisi), dan nilai gelap terang (gradasi cahaya dan bayangan). Setiap unsur ini memiliki karakteristiknya sendiri yang dapat memberikan kesan berbeda pada sebuah karya. Misalnya, garis lurus sering memberikan kesan kaku atau kuat, sementara garis lengkung bisa terasa lembut atau mengalir. Setelah mengenal unsur-unsur rupa, kita akan belajar tentang **prinsip desain**, yaitu aturan atau panduan bagaimana unsur-unsur rupa tersebut disusun agar terlihat harmonis, menarik, dan memiliki makna. Prinsip-prinsip ini membantu seniman menciptakan keseimbangan visual, mengarahkan mata penikmat seni, dan memberikan ritme pada karyanya. Contoh prinsip desain adalah **keseimbangan**, yang membuat sebuah karya terasa stabil, baik simetris (sisi kiri dan kanan mirip) maupun asimetris (berbeda tapi tetap seimbang). Kemudian ada **irama**, yaitu pengulangan unsur rupa yang teratur atau tidak teratur sehingga menciptakan pola dan pergerakan, seperti gelombang atau pola pada batik. Prinsip lainnya adalah **kesatuan**, di mana semua bagian dalam sebuah karya seni saling terkait dan membentuk satu kesatuan yang utuh, tidak terkesan terpisah-pisah.

Mampu menilai karya seni rupa berarti kita bisa mengamati, menganalisis, dan memberikan pendapat tentang sebuah karya dengan menggunakan **kosa kata seni rupa** yang tepat. Ini bukan tentang mencari kesalahan, melainkan tentang memahami bagaimana seniman menggunakan unsur rupa dan prinsip desain untuk menciptakan efek tertentu. Dengan demikian, kita dapat mengapresiasi keindahan dan pesan yang terkandung dalam karya seni, serta mampu menjelaskan mengapa kita menyukai atau kurang menyukai suatu aspek dari sebuah karya. Keterampilan ini juga membantu kita untuk lebih kritis dan reflektif

terhadap karya kita sendiri, sehingga kita bisa terus belajar dan berkembang dalam berkreasi.

M. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

1. Apa yang paling menarik bagi saya saat mengamati dan "menilai" karya seni teman? Hal baru apa yang saya pelajari dari karya mereka?
2. Bagian mana dari proses membuat dan merefleksikan karya saya sendiri yang paling sulit atau paling menyenangkan? Apa yang akan saya lakukan berbeda jika membuat karya lagi?
3. Bagaimana saya bisa menggunakan kosa kata seni rupa ini untuk menjelaskan keindahan benda-benda lain di sekitar saya di luar pelajaran seni?

Refleksi Pendidik

1. Apakah peserta didik mampu menggunakan kosa kata seni rupa yang relevan untuk menganalisis dan menilai karya? Jika belum, strategi apa yang bisa diterapkan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata mereka?
2. Apakah kegiatan diskusi dan pemberian umpan balik berjalan efektif? Bagaimana saya bisa lebih mendorong peserta didik untuk memberikan kritik yang konstruktif dan menerima umpan balik dengan baik?
3. Bagaimana saya bisa memastikan setiap peserta didik merasa nyaman untuk merefleksikan dan berbagi pandangannya tentang seni, terlepas dari tingkat kemampuannya?

N. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

LKPD 1: Eksplorasi "Galeri Rahasia"

Nama Kelompok: _____

Anggota:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Petunjuk:

1. Kunjungi "Galeri Rahasia" di kelas. Pilih 3 karya seni yang menarik perhatian kelompokmu.
2. Amati setiap karya dengan saksama.
3. Tuliskan pada tabel di bawah ini unsur rupa dan prinsip desain apa yang paling menonjol pada karya tersebut. Gunakan kosa kata seni rupa yang sudah kita pelajari!
4. Berikan satu pujian (hal baik) dan satu saran (hal yang bisa ditingkatkan) untuk setiap karya.

No.	Judul/Deskripsi Karya (misal: "Lukisan Pemandangan")	Unsur Rupa yang Menonjol (minimal 2)	Prinsip Desain yang Menonjol (minimal 1)	Pujian (Gunakan kosa kata seni rupa)	Saran (Gunakan kosa kata seni rupa)
1.					
2.					
3.					

LKPD 2: Refleksi dan Penilaian Karya Seniku

Nama: _____

Kelas: _____

Petunjuk:

1. Amati kembali karya seni yang sudah kamu buat.
2. Jawablah pertanyaan refleksi di bawah ini.
3. Berikan penilaian sederhana terhadap karyamu sendiri.

Bagian 1: Refleksi Proses Pembuatan

Karya 1. Apa judul karya seni yang kamu buat?

2. Unsur rupa apa saja yang kamu coba tonjolkan pada karyamu? (Contoh: garis, bentuk, warna)
3. Prinsip desain apa yang kamu terapkan pada karyamu? (Contoh: keseimbangan, irama)
4. Apa bagian yang paling kamu sukai dari proses membuat karya ini? Mengapa?
5. Apa tantangan terbesar saat membuat karya ini? Bagaimana kamu mengatasinya?

Bagian 2: Penilaian Karya Sendiri

(Isilah dengan jujur dan santun, seperti kamu menilai karya orang lain.)

1. Hal baik apa yang kamu lihat dari karyamu ini? (Gunakan kosa kata seni rupa, contoh: "Garisnya sangat tegas", "Warnanya cerah sekali")

2. Bagian mana dari karyamu yang menurutmu bisa ditingkatkan atau diperbaiki? (Gunakan kosa kata seni rupa, contoh: "Bentuknya mungkin bisa dibuat lebih bervariasi", "Keseimbangannya bisa lebih diperhatikan")

Rubrik Penilaian Analitik untuk Tugas Diskusi Kelompok dan Presentasi Siswa (Skala Likert)

Kriteria Penilaian	Sangat Kurang (1)	Kurang (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)
A. Pemahaman Konsep (LKPD 1 & Diskusi)	Menunjukkan sedikit atau tidak ada pemahaman tentang unsur rupa/prinsip desain; penjelasan tidak relevan.	Menunjukkan pemahaman terbatas; penjelasan kurang jelas atau ada beberapa kesalahan dalam identifikasi.	Menunjukkan pemahaman cukup; identifikasi cukup akurat dengan sedikit kesalahan.	Menunjukkan pemahaman baik; mengidentifikasi konsep dengan jelas dan sebagian besar akurat.	Menunjukkan pemahaman mendalam; mengidentifikasi konsep dengan sangat jelas, akurat, dan detail.
B. Penggunaan Kosa Kata Seni Rupa (Presentasi & Diskusi)	Tidak menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat atau menggunakan	Penggunaan kosa kata seni rupa sangat terbatas dan sering tidak tepat.	Menggunakan beberapa kosa kata seni rupa, namun kadang masih salah atau	Menggunakan kosa kata seni rupa dengan cukup tepat dan relevan dalam sebagian besar	Menggunakan kosa kata seni rupa dengan sangat tepat, kaya, dan fasih dalam mendeskri

C. Kemampuan Menilai/Memberi Umpan Balik (LKPD 1 & Presentasi)	Tidak mampu memberikan penilaian atau umpan balik; hanya menyatakan suka/tidak suka tanpa alasan.	Memberikan penilaian yang sangat umum atau tidak relevan; umpan balik kurang konstruktif.	Mampu memberikan penilaian sederhana dengan sedikit alasan; umpan balik agak konstruktif.	Mampu memberikan penilaian dengan alasan yang cukup jelas dan konstruktif, serta menggunakan kosakata seni.	Mampu memberikan penilaian yang mendalam dengan alasan kuat dan konstruktif, sangat efektif menggunakan kosakata seni.
D. Komunikasi & Partisipasi (Diskusi & Presentasi)	Tidak berpartisipasi atau mengganggu; presentasi tidak jelas atau tidak selesai.	Sedikit berpartisipasi; presentasi kurang jelas dan perlu banyak bantuan.	Berpartisipasi secara moderat; presentasi cukup jelas namun perlu dorongan.	Berpartisipasi aktif dan jelas; presentasi terstruktur dan mudah dimengerti.	Berpartisipasi sangat aktif dan memimpin; presentasi sangat jelas, inspiratif, dan persuasif.
E. Refleksi Diri (LKPD 2)	Tidak mampu merefleksikan proses atau hasil karya sendiri.	Refleksi sangat dangkal; hanya menyebutkan satu atau dua poin tanpa detail.	Refleksi cukup mendalam; menyebutkan beberapa poin dengan sedikit penjelasan.	Refleksi baik; mengidentifikasi tantangan dan pembelajaran dengan cukup detail.	Refleksi sangat mendalam dan jujur; mampu mengidentifikasi pembelajaran dan area pengembangan diri dengan baik.

O. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

- Bagi peserta didik yang telah menunjukkan kemampuan sangat baik dalam menilai dan merefleksikan karya:
 - Berikan tugas untuk membuat "**Jurnal Kritik Seni Mini**" di mana mereka memilih beberapa gambar karya seni dari buku atau internet, lalu

menuliskan analisis dan penilaian mereka (unsur rupa, prinsip desain, kesan, pujian, saran) dalam bentuk esai singkat.

- o Ajak mereka untuk **menciptakan karya seni yang berpasangan/berkelompok** dengan fokus pada pesan atau emosi tertentu, kemudian mereka akan saling menganalisis dan merefleksikan karya tersebut.
- o Fasilitasi diskusi tentang **seniman lokal** atau karya seni yang ada di lingkungan sekitar mereka (misal: mural di desa, patung di taman kota), dan minta mereka menganalisisnya.

Remedial

- Bagi peserta didik yang masih kesulitan dalam memahami konsep atau menggunakan kosa kata seni rupa:

- o Berikan **bimbingan individu atau kelompok kecil** dengan fokus pada identifikasi unsur rupa dan prinsip desain melalui contoh-contoh yang lebih konkret dan sederhana.
- o Gunakan **kartu-kartu bergambar** dengan unsur rupa dan prinsip desain untuk latihan mencocokkan dan menyebutkan.
- o Ajak mereka untuk **mengamati benda-benda sederhana** di kelas (misal: penggaris, buku, pensil) dan meminta mereka menjelaskan unsur rupa yang paling menonjol secara lisan, dengan bimbingan guru.
- o Sediakan **lembar kerja dengan panduan kalimat** yang lebih terstruktur untuk membantu mereka dalam memberikan pujian dan saran yang konstruktif (misal: "Saya suka _____ karena ada _____ yang _____").

P. Glosarium

1. **Kosa Kata Seni Rupa:** Istilah-istilah khusus yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis karya seni rupa, seperti garis, bentuk, warna, keseimbangan, atau irama.
2. **Refleksi:** Proses berpikir mendalam tentang pengalaman atau pembelajaran, untuk memahami apa yang telah dilakukan, apa yang berhasil, apa yang perlu ditingkatkan, dan mengapa.
3. **Kritik Konstruktif:** Umpan balik atau penilaian yang bertujuan untuk membangun dan memberikan saran perbaikan, disampaikan dengan cara yang santun dan mendukung, bukan menjatuhkan.

Daftar Pustaka

1. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka: Capaian Pembelajaran Fase B Mata Pelajaran Seni Rupa*. Jakarta: Kemendikbudristek.
3. Sumanto, Y. (2005). *Seni Rupa untuk Anak SD*. Yogyakarta: Kanisius.

Mengetahui

Kepala SDN Pegadungan 13 Pagi

Jakarta, Juli 2025

Guru Kelas III (Tiga)

DARINI, M.Pd

NIP. 198107102014122004

HENDRI HENDRAWAN

NIP. 197609192008011016

MODUL AJAR DEEP LEARNING

SENI RUPA

A. Identitas Penulis

- **Nama Penyusun** : Hendri Hendrawan
- **Satuan Pendidikan** : SDN PEGADUNGAN 13 PAGI
- **Tahun Ajaran** : 2025/2026
- **Mata Pelajaran** : Seni Rupa
- **Fase** : B
- **Kelas/Semester** : 3/1
- **Alokasi Waktu** : 12 JP (Jam Pelajaran)

B. 8 Dimensi Profil Kelulusan

Pilih dimensi profil kelulusan yang sesuai untuk pembelajaran ini:

- ✓ Keimanan dan Ketakwaan
- ✓ Kewargaan
- ✓ Penalaran Kritis
- ✓ Kreativitas
- ✓ Kolaborasi
- ✓ Kemandirian
- ✓ Kesehatan
- ✓ Komunikasi

C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat

Berikut adalah cara guru menanyakan tentang pelaksanaan 7 kegiatan anak Indonesia hebat:

"Selamat pagi, anak-anak hebat! Sebelum kita mulai petualangan seni hari ini, mari kita sejenak merefleksikan kehebatan diri kita. Coba kalian ingat-ingat:

1. **Bangun Tidur:** Siapa yang tadi pagi bangun tidur dengan semangat dan sudah merapikan tempat tidurnya sendiri? Angkat tangan! Apa yang kalian rasakan saat memulai hari dengan rapi?
2. **Beribadah:** Bagaimana dengan ibadah kalian? Siapa yang sudah melaksanakan ibadah pagi ini? Ceritakan sedikit, ibadah apa yang kalian lakukan! Mengapa beribadah itu penting untuk menenangkan hati kita?
3. **Berolahraga:** Ada yang tadi pagi sempat bergerak atau berolahraga ringan? Mungkin lari-lari kecil di halaman atau sekadar peregangan? Kenapa olahraga itu penting agar tubuh kita kuat dan bugar saat belajar?
4. **Gemar Belajar:** Apa yang sudah kalian pelajari atau temukan hal baru sebelum datang ke sekolah hari ini? Mungkin membaca buku cerita, atau melihat informasi menarik di televisi? Mengapa belajar itu menyenangkan dan membuat kita pintar?
5. **Makan Sehat dan Bergizi:** Tadi pagi sarapan apa? Apakah sarapan kalian sudah termasuk makanan sehat dan bergizi seperti sayur atau buah? Mengapa kita perlu makan makanan sehat agar punya energi untuk berkarya?
6. **Bermasyarakat:** Apakah kalian tadi pagi membantu teman, orang tua, atau tetangga? Misalnya, membantu mengangkat barang atau menyiram tanaman? Apa rasanya ketika kita bisa berbagi kebaikan dengan orang lain?
7. **Tidur Cepat:** Semalam, siapa yang tidur cukup dan tidak terlalu malam? Mengapa tidur cukup itu penting sekali agar kita bisa fokus dan bersemangat di sekolah?"

D. Capaian dan Tujuan Pembelajaran Capaian

Pembelajaran:

ELEMEN : Berpikir dan bekerja secara artistik (Thinking and working artistically)

Peserta didik menerapkan pengalamannya sebagai sumber gagasan dalam berkarya.

Peserta didik mampu mengenali karakteristik khusus suatu alat dan bahan dasar yang tersedia di lingkungan sekitar, kemudian secara mandiri menggunakan alat dan bahan tersebut.

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. Mengidentifikasi minimal tiga **pengalaman pribadi** (misalnya, bermain, liburan, melihat suatu peristiwa) yang dapat dijadikan sumber gagasan dalam berkarya seni rupa.
2. Merencanakan ide karya seni rupa berdasarkan pengalaman pribadi yang relevan, dengan membuat sketsa atau deskripsi sederhana.
3. Mengenali dan menyebutkan **karakteristik khusus** minimal tiga jenis **alat dan bahan dasar** (misalnya, pensil, kertas, tanah liat, daun kering) yang tersedia di lingkungan sekitar (kelebihan dan kekurangannya).
4. Menggunakan **alat dan bahan dasar** secara **mandiri** dan kreatif untuk mewujudkan gagasan karya seni rupa yang terinspirasi dari pengalaman pribadi.
5. Menyampaikan proses berpikir dan bekerja dalam menciptakan karya, termasuk tantangan dan cara mengatasinya, kepada teman dan guru.

E. Sarana dan Prasarana

1. Proyektor dan layar
2. Papan tulis/Whiteboard dan spidol/kapur
3. Berbagai contoh karya seni rupa sederhana yang terinspirasi dari pengalaman (misalnya, gambar liburan, kolase aktivitas sehari-hari)
4. Aneka alat dan bahan dasar dari lingkungan sekitar:
 - o Bahan alam: daun kering, ranting kecil, biji-bijian, pasir, tanah liat (jika memungkinkan), bunga kering.
 - o Bahan bekas: kardus bekas, botol plastik, kain perca, koran/majalah bekas, benang.
 - o Alat: gunting aman, lem, pensil, penghapus, penggaris, pensil warna/krayon.
5. Kamera/telepon genggam (untuk mendokumentasikan proses/hasil).

F. Target Peserta Didik

- Peserta didik reguler/tipikal: Peserta didik umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

G. Model Pembelajaran

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning (PjBL)* dengan pendekatan *Deep Learning*.

- **Metode Pembelajaran:** Brainstorming, diskusi, eksplorasi bahan, demonstrasi, praktik langsung (hands-on), presentasi, dan refleksi. Pendekatan **deep learning** diintegrasikan dengan mendorong peserta didik untuk menghubungkan pengalaman pribadi mereka (pengetahuan yang sudah ada) dengan proses penciptaan karya seni. Mereka akan diajak untuk berpikir **kritis** dalam memilih dan memanfaatkan alat serta bahan sesuai karakteristiknya, serta **kreatif** dalam mentransformasi gagasan dari pengalaman menjadi bentuk visual. Proses ini juga melatih **kemandirian** dalam eksplorasi dan penggunaan bahan, serta **komunikasi** saat mempresentasikan proses berpikir artistik mereka.

H. Pertanyaan Pemantik

Mindful Learning:

- "Coba pejamkan mata sejenak, ingat-ingat pengalaman yang paling menyenangkan bagimu selama seminggu terakhir. Apa yang kamu rasakan? Bisakah kamu melihatnya dalam pikiranmu?"
- "Lihatlah sekeliling kelas, benda apa yang terbuat dari bahan alam? Bagaimana rasanya kalau kamu sentuh? Apakah sama dengan benda yang terbuat dari plastik?"

Meaningful Learning:

- "Menurut kalian, dari mana ya ide-ide untuk menggambar atau membuat sesuatu itu datang? Apakah selalu dari buku atau dari guru?"
- "Kalau kita mau membuat patung dari tanah liat, apakah kita bisa menggunakan lem kertas untuk menempelkannya? Mengapa? Apa bedanya lem kertas dengan lem khusus tanah liat?"

Joyful Learning:

- "Jika kamu bisa membuat sebuah karya seni yang menceritakan tentang 'hari paling bahagiamu', akan seperti apa karyanya? Bahan apa yang ingin kamu gunakan?"
- "Bayangkan kamu adalah seorang penemu. Kamu punya banyak bahan bekas di sekitarmu. Benda apa yang paling unik dan lucu yang bisa kamu ciptakan dari bahan-bahan itu?"

I. Kegiatan Pembelajaran

Pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran ini menekankan pada penggunaan **pengalaman pribadi** sebagai sumber ide, serta pemahaman mendalam tentang **karakteristik alat dan bahan** untuk mewujudkan ide tersebut secara mandiri. Kegiatan dirancang agar aktif, kreatif, kolaboratif, bermakna, dan menyenangkan.

Pendahuluan (20 menit)

1. **Pembukaan dan Pengkondisian (5 menit):** Guru membuka pelajaran dengan salam dan menanyakan kabar. Guru mengajak peserta didik melakukan peregangan ringan atau teknik pernapasan untuk melatih *mindfulness* dan fokus.
2. **Refleksi 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat (5 menit):** Guru mengajak peserta didik berdiskusi singkat tentang 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat seperti di bagian C. Ini membangun kesadaran diri dan motivasi positif.
3. **Apersepsi (5 menit):** Guru menampilkan beberapa contoh karya seni sederhana (misalnya, gambar liburan, kolase aktivitas keluarga) dan bertanya, "Menurut kalian, dari mana ya ide-ide untuk membuat karya-karya ini datang? Apakah ini mirip dengan pengalaman kalian?" Ini memancing keterlibatan emosional dan pemikiran.
4. **Pertanyaan Pemantik (3 menit):** Guru melontarkan pertanyaan pemantik dari bagian H untuk memicu rasa ingin tahu. Contoh: "Tahukah kalian, setiap benda di

sekitar kita punya 'cerita' atau karakteristiknya sendiri? Bagaimana ya kita bisa menggunakan 'cerita' itu untuk membuat karya seni?"

5. **Penyampaian Tujuan Pembelajaran (2 menit):** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. "Hari ini, kita akan menjadi seniman yang hebat! Kita akan belajar bagaimana menggunakan pengalaman kita sendiri sebagai ide, dan memanfaatkan benda-benda di sekitar kita untuk membuat karya seni yang unik!"

Kegiatan Inti (210 menit - dibagi dalam beberapa sesi)

Pembelajaran inti akan dibagi menjadi beberapa sesi sesuai dengan alokasi waktu 12 JP, dengan fokus pada *Project-Based Learning* yang melibatkan gagasan dari pengalaman, eksplorasi bahan, penciptaan, dan refleksi.

Sesi 1: Menggali Gagasan dari Pengalaman (3 JP)

1. **"Peta Pengalaman Hidupku" (60 menit):** Guru meminta peserta didik untuk membuat "peta pikiran" sederhana tentang pengalaman pribadi yang berkesan (misalnya, liburan ke pantai, bermain hujan, membantu orang tua, melihat hewan peliharaan). Mereka bisa menggambar atau menuliskan kata kunci di LKPD 1. Guru berkeliling memberikan bimbingan dan pertanyaan pancingan, "Apa yang kamu rasakan saat itu? Ada suara apa? Warna apa yang kamu ingat?" Ini melatih **kreativitas** dan **penalaran kritis** untuk menggali ide.
2. **Berbagi Ide & Inspirasi (45 menit):** Peserta didik secara berpasangan atau kelompok kecil berbagi pengalaman yang paling ingin mereka tuangkan dalam karya seni. Mereka menjelaskan mengapa pengalaman itu penting bagi mereka. Guru memfasilitasi diskusi, menekankan bahwa setiap pengalaman adalah unik dan berharga. Ini melatih **kommunikasi** dan **kolaborasi**.
3. **Membuat Sketsa Awal Karya (45 menit):** Dari pengalaman yang dipilih, peserta didik membuat minimal 2-3 sketsa kasar (ide awal) bagaimana mereka akan menggambarkan pengalaman tersebut dalam sebuah karya seni rupa. Guru menekankan bahwa ini baru ide awal, tidak harus sempurna. Ini melatih **kreativitas** dan **kemandirian**.
4. **Diskusi Pemilihan Ide (30 menit):** Beberapa peserta didik secara sukarela mempresentasikan sketsa awal mereka dan menjelaskan ide di baliknya. Guru memberikan umpan balik dan penguatan positif.

Sesi 2: Mengenali dan Memilih Alat & Bahan (3 JP)

1. **Eksplorasi "Harta Karun Lingkungan" (60 menit):** Guru menyiapkan beragam alat dan bahan dasar yang tersedia di lingkungan sekitar (benda alam: daun, ranting, batu; benda bekas: kardus, botol, kain perca). Peserta didik dalam kelompok diajak mengamati dan menyentuh setiap bahan. Mereka mengisi LKPD 2, mencatat **karakteristik khusus** setiap bahan (misal: "daun kering: rapuh, bisa sobek, warnanya cokelat; cocok untuk kolase tapi tidak untuk patung yang keras") dan alat (misal: "gunting: untuk memotong, tapi butuh hati-hati"). Ini melatih **penalaran kritis** dan **observasi**.
2. **Demonstrasi Penggunaan Alat (45 menit):** Guru mendemonstrasikan cara menggunakan beberapa alat dengan aman dan efektif (misal: cara menggunting dengan benar, cara mengaplikasikan lem pada berbagai permukaan). Peserta didik mencoba secara langsung di bawah pengawasan guru.
3. **Diskusi Kesesuaian Bahan dengan Ide (45 menit):** Peserta didik kembali ke ide karya mereka dari Sesi 1. Mereka berdiskusi dalam kelompok, alat dan bahan apa yang paling cocok untuk mewujudkan ide mereka, berdasarkan karakteristik yang telah mereka pelajari. "Jika saya mau membuat gunung dari pengalaman mendaki, bahan apa yang pas? Kardus? Daun kering? Kenapa?" Ini melatih **penalaran kritis** dan **kolaborasi**.

4. **Perencanaan Bahan (30 menit):** Peserta didik menuliskan daftar alat dan bahan yang akan mereka gunakan untuk karya mereka di LKPD 2. Guru memberikan bimbingan dan arahan.

Sesi 3: Mewujudkan Gagasan Menjadi Karya (4 JP)

1. **Proses Berkarya "Membangun Impian" (150 menit):** Peserta didik mulai membuat karya seni rupa mereka berdasarkan ide dan bahan yang telah dipilih. Guru berkeliling, memberikan bimbingan, dan memfasilitasi kebutuhan bahan. Selama proses ini, guru mendorong mereka untuk bereksperimen dengan bahan, menemukan solusi jika ada masalah (misal: lem tidak menempel kuat), dan berdiskusi dengan teman. Ini adalah puncak **kreativitas**, **kemandirian**, dan **kolaborasi**.
2. **Pendampingan Personal (15 menit):** Guru memberikan perhatian khusus pada peserta didik yang mengalami kesulitan atau membutuhkan ide tambahan, memberikan arahan yang mendorong mereka untuk menemukan solusi sendiri.
3. **Penyelesaian dan Perapian (45 menit):** Peserta didik menyelesaikan karya mereka dan merapikan sisa-sisa bahan.

Sesi 4: Presentasi dan Refleksi Artistik (2 JP)

1. **Presentasi Karya "Cerita di Balik Karyaku" (60 menit):** Setiap peserta didik mempresentasikan karyanya di depan kelas. Mereka menjelaskan: o Pengalaman pribadi apa yang menjadi inspirasi karyanya. o Alat dan bahan apa yang digunakan, dan mengapa mereka memilih bahan tersebut (kaitkan dengan karakteristiknya). o Bagaimana proses pembuatannya, adakah kesulitan yang ditemui dan bagaimana mengatasinya.

o Apa makna dari karyanya.

Ini melatih komunikasi dan penalaran kritis.

2. **Sesi Tanya Jawab & Apresiasi (45 menit):** Peserta didik lain diajak untuk memberikan pertanyaan atau umpan balik positif (misal: "Saya suka bagaimana kamu menggunakan daun kering untuk rambut, itu ide yang unik!"). Guru memfasilitasi diskusi agar berjalan santun dan konstruktif. Ini meningkatkan **apresiasi seni** dan **kolaborasi**.
3. **Refleksi Akhir Proses (15 menit):** Guru memimpin diskusi refleksi: "Apa yang paling kalian rasakan saat membuat karya ini? Apa yang kalian pelajari tentang diri kalian sendiri sebagai seniman? Apa yang paling penting dari semua benda yang kita gunakan hari ini?"

Penutup (10 menit)

1. **Penyimpulan Materi (5 menit):** Guru bersama peserta didik menyimpulkan kembali pentingnya menjadikan pengalaman pribadi sebagai sumber ide, dan bagaimana mengenali karakteristik alat dan bahan membantu kita mewujudkan ide kreatif.
2. **Penghargaan dan Apresiasi (3 menit):** Guru memberikan apresiasi tinggi atas kerja keras, kreativitas, dan keberanian peserta didik dalam menciptakan karya dan berbagi ceritanya. Guru menekankan bahwa setiap orang adalah seniman yang unik.
3. **Doa dan Salam Penutup (2 menit):** Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam, mengingatkan untuk terus berkreasi dan mencari inspirasi dari kehidupan sehari-hari.

J. Asesmen Formatif dan Sumatif

Asesmen Formatif

1. **Observasi Guru selama Kegiatan Belajar:**

- o **Penggalian Gagasan:** Guru mengamati kemampuan peserta didik dalam menggali pengalaman pribadi dan menuangkannya ke dalam sketsa/ide awal.
- o **Eksplorasi Bahan:** Keterlibatan aktif dalam mengidentifikasi karakteristik alat dan bahan.
- o **Proses Berkarya:** Kemandirian, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah saat membuat karya.

2. Produk/Karya Awal:

- o **Sketsa Awal Karya:** Penilaian ide dan relevansi dengan pengalaman.
- o **LKPD 1 & 2:** Kelengkapan dan kualitas catatan tentang pengalaman, karakteristik bahan, dan rencana.

Asesmen Sumatif

1. Karya Seni Rupa (Produk):

- o Penilaian terhadap kesesuaian karya dengan ide dari pengalaman pribadi.
- o Penilaian terhadap penggunaan alat dan bahan yang tepat dan kreatif berdasarkan karakteristiknya.

2. Presentasi Karya (Menggunakan Rubrik Penilaian Analitik di LKPD):

- o Penilaian kemampuan menjelaskan ide, proses, dan penggunaan bahan.
- o Penilaian kemampuan berkomunikasi dan menyampaikan makna karya.

K. Pemahaman Bermakna

Setiap pengalaman yang kita alami, baik itu bermain di taman, membantu orang tua, atau melihat pemandangan indah, bisa menjadi **sumber ide yang sangat berharga** untuk menciptakan karya seni. Kita tidak perlu menunggu ide datang dari luar, karena ide-ide hebat seringkali tersembunyi dalam ingatan dan perasaan kita sendiri. Selain itu, dengan memahami **karakteristik** setiap alat dan bahan (misalnya, pensil itu untuk menggambar garis tipis, tanah liat itu lentur untuk dibentuk), kita bisa memilih dan menggunakannya dengan lebih cerdas dan kreatif. Ini membuat proses berkarya menjadi petualangan yang menyenangkan, di mana kita bisa mengubah pengalaman menjadi sesuatu yang nyata dan indah dengan tangan kita sendiri!

L. Materi Bahan Ajar

Seni rupa adalah cara kita mengungkapkan diri melalui gambar, patung, atau berbagai bentuk visual lainnya. Ide-ide untuk membuat seni bisa datang dari mana saja, bahkan dari **pengalaman pribadi** kita sehari-hari. Misalnya, ketika kita liburan ke pantai, kita bisa menggambar pemandangan laut yang biru, pasir, dan pohon kelapa. Atau saat kita bermain di taman, kita bisa membuat patung binatang kesayangan kita dari tanah liat. Pengalaman-pengalaman ini menjadi "bekal" atau sumber inspirasi yang membuat karya seni kita menjadi unik dan memiliki cerita. Dengan menggali pengalaman yang berkesan, kita bisa menciptakan karya yang tidak hanya indah, tetapi juga penuh makna dan perasaan.

Dalam membuat karya seni, kita tentu membutuhkan **alat dan bahan**. Ada banyak sekali alat dan bahan di sekitar kita, baik yang berasal dari alam (seperti daun kering, ranting, biji-bijian) maupun bahan bekas/daur ulang (seperti kardus, botol plastik, kain perca). Setiap alat dan bahan punya **karakteristik khususnya** masing-masing. Misalnya, daun kering itu rapuh dan cocok untuk kolase, tapi tidak untuk dibuat patung yang kokoh. Kardus itu kuat dan bisa dipotong-potong untuk membuat bentuk bangunan, sementara kain perca lembut dan cocok untuk hiasan tekstil. Mengenali karakteristik ini sangat penting agar kita bisa memilih dan menggunakan alat serta bahan dengan tepat, sesuai dengan ide dan bentuk

karya yang ingin kita buat. Dengan begitu, kita bisa berkarya secara mandiri dan menghasilkan benda yang benar-benar kita inginkan.

M. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

1. Apa pengalaman pribadi yang paling ingin saya tuangkan lagi ke dalam karya seni di masa depan? Mengapa pengalaman itu begitu berkesan?
2. Hal baru apa yang saya temukan tentang karakteristik alat atau bahan yang saya gunakan hari ini? Apakah saya menemukan cara baru untuk menggunakannya?
3. Bagaimana perasaan saya saat berhasil mengubah ide di kepala menjadi sebuah karya nyata? Apakah saya bangga dengan karya saya? **Refleksi Pendidik**
1. Apakah peserta didik mampu menghubungkan pengalaman pribadi mereka dengan gagasan berkarya? Adakah yang masih kesulitan menggali ide dari pengalaman?
2. Apakah peserta didik menunjukkan kemandirian dan kreativitas dalam memilih dan menggunakan alat serta bahan? Apakah ada bahan yang perlu ditambahkan atau diganti untuk kegiatan selanjutnya?
3. Bagaimana saya bisa lebih efektif dalam memfasilitasi peserta didik untuk berdiskusi tentang proses berpikir dan bekerja secara artistik mereka?

N. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

LKPD 1: "Peta Pengalaman dan Ide Seniku"

Nama: _____

Kelas: _____

Petunjuk:

1. Ingatlah 3 pengalaman pribadi yang paling berkesan bagimu (misalnya, liburan, bermain bersama teman, membantu di rumah, melihat sesuatu yang menarik).
2. Tuliskan pengalaman tersebut dan buatlah sketsa kasar ide karya seni yang terinspirasi dari pengalaman itu.

No.	Pengalaman Pribadi Berkesan	Apa yang saya rasakan/ingat dari pengalaman ini?	Sketsa Kasar Ide Karyaku (Gambarkan idemu!)
1.			
2.			
3.			

LKPD 2: "Detektif Alat dan Bahan" Nama

Kelompok: _____

Anggota:

- 1.
- 2.

3.

4.

Petunjuk:

1. Amati alat dan bahan yang tersedia di meja. Sentuh, pegang, dan perhatikan baik-baik.
2. Tuliskan 3 alat dan 3 bahan yang menurutmu paling menarik.

3. Jelaskan karakteristik khusus dari masing-masing alat/bahan dan tuliskan ide karya apa yang cocok dibuat dengannya.

No.	Nama Alat/Bahan	Karakteristik Khusus (Bagaimana bentuknya, rasanya, bisa apa?)	Cocok untuk membuat karya apa? (Berikan contoh!)
1.			
2.			
3.			

Rencana Karyaku:

Dari ide di LKPD 1, ide karya mana yang akan kamu buat?

Alat dan bahan apa yang akan kamu gunakan untuk membuat karya tersebut, berdasarkan karakteristiknya?

Rubrik Penilaian Analitik untuk Tugas Presentasi Siswa (Skala Likert)

Kriteria Penilaian	Sangat Kurang (1)	Kurang (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)
A. Sumber Gagasan (Pengalaman Pribadi)	Tidak ada hubungan antara	Hubungan antara karya	Hubungan antara karya	Karya jelas terinspirasi dari	Karya sangat kuat terinspirasi

Kriteria Penilaian	Sangat Kurang (1)	Kurang (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)
	karya dan pengalaman pribadi yang diceritakan.	dan pengalaman pribadi kurang jelas atau dipaksakan.	dan pengalaman pribadi cukup jelas.	pengalaman pribadi yang disampaikan dengan baik.	asi dari pengalaman pribadi, gagasan sangat orisinal dan mendalam.
B. Pengenalan Karakteristik Alat & Bahan	Tidak menyebutkan atau salah menjelaskan karakteristik alat/bahan yang digunakan.	Menyebutkan karakteristik alat/bahan namun kurang detail atau ada kesalahan.	Mengenali karakteristik alat/bahan yang digunakan dengan cukup baik.	Mengenali karakteristik alat/bahan dengan baik dan menjelaskan relevansinya dengan karya.	Mengenali karakteristik alat/bahan dengan sangat baik dan menjelaskan secara rinci mengap a cocok.
C. Penggunaan Alat & Bahan Secara Mandiri	Menggunakan alat/bahan tanpa kemandirian atau perlu banyak bantuan.	Menggunakan alat/bahan dengan sedikit kemandirian; banyak kesalahan dalam penggunaan.	Menggunakan alat/bahan dengan cukup mandiri; beberapa kesalahan kecil.	Menggunakan alat/bahan secara mandiri dengan teknik yang cukup baik.	Menggunakan alat/bahan secara mandiri, terampil, dan sangat efektif.
D. Kreativitas dalam Berkarya	Karya tidak menunjuk	Sedikit kreativitas; ide	Karya menunjukkan	Karya menunjukkan ide	Karya sangat orisinal,

Kriteria Penilaian	Sangat Kurang (1)	Kurang (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)
	kurang kreativitas; hanya meniru.	kurang orisinal.	kreativitas yang cukup dalam mewujudkan ide.	kreatif dan upaya orisinal dalam pengerjaan.	inovatif, dan menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi.
E. Komunikasi/Presentasi	Tidak mampu menjelaskan karya atau prosesnya.	Menjelaskan karya dengan kurang jelas, sering terbata-bata; sulit menjawab pertanyaan.	Menjelaskan karya dengan cukup jelas, kadang perlu bimbingan; menjawab pertanyaan sederhana.	Menjelaskan karya dengan jelas dan percaya diri; mampu menjawab sebagian besar pertanyaan.	Menjelaskan karya dengan sangat jelas, lancar, dan meyakinkan; mampu menjawab semua pertanyaan dengan baik.

O. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

- Bagi peserta didik yang telah menunjukkan kemampuan sangat baik dalam menggali ide dari pengalaman dan memanfaatkan bahan:
 - o Berikan tantangan untuk membuat karya seni dengan **tema abstrak** yang terinspirasi dari emosi atau perasaan mereka, lalu menggunakan bahan yang dapat merepresentasikan emosi tersebut.
 - o Minta mereka untuk **mencari contoh karya seni dari seniman terkenal** yang terinspirasi dari pengalaman pribadi seniman tersebut, lalu mempresentasikan temuan mereka.
 - o Ajak mereka untuk **bereksperimen dengan kombinasi bahan** yang tidak biasa, misalnya membuat kolase dari bahan makanan kering atau kerajinan dari bungkus permen.

Remedial

- Bagi peserta didik yang masih kesulitan dalam menggali ide atau memanfaatkan bahan:
 - o Berikan **bimbingan personal** dalam proses *brainstorming* pengalaman pribadi, gunakan pertanyaan pancingan yang lebih spesifik.

- Sediakan **contoh-contoh visual** yang lebih banyak dan bervariasi tentang karya seni yang terinspirasi dari pengalaman sederhana.
- Ajak mereka untuk **berinteraksi langsung dengan bahan** secara lebih intensif, dengan guru mendemonstrasikan berbagai kemungkinan penggunaan bahan (misalnya, "Daun ini bisa disobek atau digunting, lalu ditempelkan seperti ini...").
- Fokuskan pada **satu jenis alat dan bahan** saja untuk karya mereka, agar tidak terlalu banyak pilihan yang membingungkan.

P. Glosarium

1. **Gagasan Artistik:** Ide atau konsep awal yang menjadi dasar penciptaan sebuah karya seni, seringkali berasal dari pengalaman, pengamatan, atau imajinasi.
2. **Karakteristik Bahan:** Sifat-sifat unik dari suatu material (misalnya, keras, lembut, rapuh, lentur, transparan) yang mempengaruhi bagaimana bahan tersebut dapat digunakan dalam berkarya seni.
3. **Kemandirian dalam Berkarya:** Kemampuan peserta didik untuk membuat keputusan, memecahkan masalah, dan melaksanakan proses penciptaan karya seni dengan sedikit atau tanpa bantuan guru.

Q. Daftar Pustaka

1. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka: Capaian Pembelajaran Fase B Mata Pelajaran Seni Rupa*. Jakarta: Kemendikbudristek.
3. Sumanto, Y. (2005). *Seni Rupa untuk Anak SD*. Yogyakarta: Kanisius.

Mengetahui

Kepala SDN Pegadungan 13 Pagi

Jakarta, Juli 2025

Guru Kelas III (Tiga)

DARINI, M.Pd

NIP. 198107102014122004

HENDRI HENDRAWAN

NIP. 197609192008011016

MODUL AJAR DEEP LEARNING

SENI RUPA

A. Identitas Penulis

- **Nama Penyusun** : Hendri Hendrawan
- **Satuan Pendidikan** : SDN PEGADUNGAN 13 PAGI
- **Tahun Ajaran** : 2025/2026
- **Mata Pelajaran** : Seni Rupa
- **Fase** : B
- **Kelas/Semester** : 3/2
- **Alokasi Waktu** : 16 JP (Jam Pelajaran)

B. 8 Dimensi Profil Kelulusan

Pilih dimensi profil kelulusan yang sesuai untuk pembelajaran ini:

- ✓ Keimanan dan Ketakwaan
- ✓ Kewargaan
- ✓ Penalaran Kritis
- ✓ Kreatifitas
- ✓ Kolaborasi
- ✓ Kemandirian
- ✓ Kesehatan
- ✓ Komunikasi

C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat

Berikut adalah cara guru menanyakan tentang pelaksanaan 7 kegiatan anak Indonesia hebat:

"Selamat pagi, anak-anak hebat! Sebelum kita mulai petualangan seni hari ini, mari kita sejenak merefleksikan kehebatan diri kita. Coba kalian ingat-ingat:

1. **Bangun Tidur:** Siapa yang tadi pagi bangun tidur dengan semangat dan sudah merapikan tempat tidurnya sendiri? Angkat tangan! Apa yang kalian rasakan saat memulai hari dengan rapi?
2. **Beribadah:** Bagaimana dengan ibadah kalian? Siapa yang sudah melaksanakan ibadah pagi ini? Ceritakan sedikit, ibadah apa yang kalian lakukan! Mengapa beribadah itu penting untuk menenangkan hati kita?
3. **Berolahraga:** Ada yang tadi pagi sempat bergerak atau berolahraga ringan? Mungkin lari-lari kecil di halaman atau sekadar peregangan? Kenapa olahraga itu penting agar tubuh kita kuat dan bugar saat belajar?
4. **Gemar Belajar:** Apa yang sudah kalian pelajari atau temukan hal baru sebelum datang ke sekolah hari ini? Mungkin membaca buku cerita, atau melihat informasi menarik di televisi? Mengapa belajar itu menyenangkan dan membuat kita pintar?
5. **Makan Sehat dan Bergizi:** Tadi pagi sarapan apa? Apakah sarapan kalian sudah termasuk makanan sehat dan bergizi seperti sayur atau buah? Mengapa kita perlu makan makanan sehat agar punya energi untuk berkarya?
6. **Bermasyarakat:** Apakah kalian tadi pagi membantu teman, orang tua, atau tetangga? Misalnya, membantu mengangkat barang atau menyiram tanaman? Apa rasanya ketika kita bisa berbagi kebaikan dengan orang lain?
7. **Tidur Cukup:** Semalam, siapa yang tidur cukup dan tidak terlalu malam? Mengapa tidur cukup itu penting sekali agar kita bisa fokus dan bersemangat di sekolah?"

D. Capaian dan Tujuan Pembelajaran Capaian

Pembelajaran:

ELEMEN : Menciptakan (Making/Creating)

Peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan unsur garis, warna, bentuk dan bangun. Peserta didik menerapkan prinsip keseimbangan dalam menyusun unsur-unsur rupa yang digunakan.

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. Mengembangkan **gagasan sendiri** yang orisinal untuk sebuah karya seni rupa, atau mengadaptasi **inspirasi dari luar** (misalnya, alam, buku, budaya) dengan modifikasi kreatif.
2. Merencanakan desain karya rupa dengan menggabungkan setidaknya **tiga unsur rupa** (misalnya, garis, warna, bentuk/bangun) dalam sketsa awal.
3. Menerapkan **prinsip keseimbangan** (simetris atau asimetris) secara sadar dalam penyusunan unsur-unsur rupa pada karyanya.
4. Mewujudkan gagasan menjadi karya seni rupa dua atau tiga dimensi dengan menggunakan berbagai **alat dan bahan** yang tersedia secara efektif.
5. Mengeksplorasi penggunaan berbagai jenis **garis, warna, bentuk, dan bangun** untuk menciptakan efek visual yang diinginkan pada karya.
6. Menunjukkan **kemandirian dan ketekunan** dalam proses penciptaan karya, termasuk mengatasi tantangan yang muncul.

E. Sarana dan Prasarana

1. Proyektor dan layar
2. Papan tulis/Whiteboard dan spidol/kapur
3. Berbagai contoh karya seni rupa 2D (gambar, lukisan) dan 3D (patung sederhana, diorama) dengan fokus pada keseimbangan dan penggunaan unsur rupa.
4. Alat gambar/lukis: kertas gambar, pensil, penghapus, pensil warna, krayon, cat air/poster, kuas.
5. Bahan kolase/patung/rakit: kertas origami, kain perca, benang wol, plastisin/tanah liat, stik es krim, kardus bekas, lem, gunting.

F. Target Peserta Didik

- Peserta didik reguler/tipikal: Peserta didik umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

G. Model Pembelajaran

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning (PjBL)* dengan pendekatan *Deep Learning*.
- **Metode Pembelajaran:** Brainstorming, demonstrasi, eksplorasi, praktik langsung (hands-on), bimbingan individu, presentasi, dan refleksi. Pendekatan **deep learning** diintegrasikan dengan mendorong peserta didik untuk tidak hanya membuat karya,

tetapi memahami **mengapa** mereka membuat pilihan artistik tertentu (misalnya, mengapa memilih warna ini, mengapa menempatkan bentuk ini di sini, bagaimana mencapai keseimbangan). Mereka akan diajak untuk berpikir **kritis** dalam mengembangkan gagasan, **kreatif** dalam bereksperimen dengan unsur dan prinsip rupa, serta **mandiri** dalam proses penciptaan. Pembelajaran ini juga melatih **kolaborasi** saat bertukar ide dan **komunikasi** saat mempresentasikan proses dan hasil karya mereka.

H. Pertanyaan Pemantik

Mindful Learning:

- "Coba pejamkan mata sejenak, bayangkan sebuah pemandangan yang indah di alam. Apa yang membuat pemandangan itu terlihat seimbang dan nyaman dilihat? Adakah garis atau bentuk yang bisa kamu rasakan kehadirannya?"
- "Saat kamu melihat jembatan atau rumah, mengapa mereka bisa berdiri kokoh dan tidak mudah roboh? Apa yang membuat mereka terlihat kuat dan seimbang?"

Meaningful Learning:

- "Menurutmu, mengapa seniman atau desainer perlu memikirkan keseimbangan saat membuat sesuatu, bukan hanya asal menempelkan saja?"
- "Jika kamu ingin membuat gambar yang menceritakan tentang 'petualangan di hutan ajaib', dari mana ide-ide untuk pohon, hewan, atau jalan setapaknya bisa kamu dapatkan? Apakah semua idemu harus dari buku?"

Joyful Learning:

- "Kalau kamu bisa membuat apapun yang kamu bayangkan menjadi nyata, benda apa yang ingin kamu buat pertama kali? Bagaimana bentuknya, warnanya, dan di mana kamu akan menaruhnya agar terlihat 'pas'?"
- "Apa rasanya saat kamu berhasil membuat sesuatu dengan tanganmu sendiri, dari ide di kepala sampai jadi bentuk nyata? Ada tantangan apa yang membuatmu bersemangat untuk menyelesaikannya?"

I. Kegiatan Pembelajaran

Pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran ini berfokus pada kemampuan peserta didik untuk **menciptakan karya seni rupa** yang orisinal, menerapkan **unsur rupa** (garis, warna, bentuk, bangun), dan memahami serta mengaplikasikan **prinsip keseimbangan**. Kegiatan dirancang agar peserta didik aktif, kreatif, kolaboratif, serta membuat pembelajaran bermakna dan menyenangkan.

Pendahuluan (20 menit)

1. **Pembukaan dan Pengkondisian (5 menit):** Guru membuka pelajaran dengan salam dan menanyakan kabar. Guru mengajak peserta didik melakukan peregangan ringan atau teknik pernapasan untuk melatih *mindfulness* dan fokus sebelum memulai pelajaran.
2. **Refleksi 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat (5 menit):** Guru mengajak peserta didik berdiskusi singkat tentang 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat seperti yang dijelaskan di bagian C. Ini membangun kesadaran diri dan motivasi positif.
3. **Apersepsi (5 menit):** Guru menampilkan beberapa gambar sederhana atau benda yang menunjukkan **keseimbangan** (misalnya, timbangan, cermin, bangunan simetris, atau kolase yang seimbang dan tidak seimbang). Guru bertanya, "Apa yang kalian lihat dari benda-benda ini? Mana yang terlihat 'seimbang'? Mengapa?" Ini memancing pemikiran awal tentang prinsip keseimbangan.

4. **Pertanyaan Pemantik (3 menit):** Guru melontarkan pertanyaan pemantik dari bagian H untuk memicu rasa ingin tahu. Contoh: "Bagaimana ya cara kita membuat sebuah gambar atau patung agar terlihat 'pas' dan tidak berat sebelah? Dari mana kita bisa mendapatkan ide-ide yang unik?"
5. **Penyampaian Tujuan Pembelajaran (2 menit):** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. "Hari ini, kita akan menjadi arsitek dan seniman hebat! Kita akan belajar bagaimana menciptakan karya seni yang indah dan seimbang, menggunakan ide-ide brilian dari diri kita sendiri atau dari hal-hal di sekitar kita!"

Kegiatan Inti (270 menit - dibagi dalam beberapa sesi)

Pembelajaran inti akan dibagi menjadi beberapa sesi sesuai dengan alokasi waktu 16 JP, dengan fokus pada *Project-Based Learning* yang melibatkan pengembangan gagasan, perencanaan, penciptaan karya, dan penerapan prinsip keseimbangan.

Sesi 1: Mengembangkan Gagasan & Memahami Keseimbangan (4 JP)

1. **Brainstorming Gagasan (60 menit):** Guru memfasilitasi sesi *brainstorming* untuk membantu peserta didik menggali gagasan. Guru bisa memutar musik instrumental yang menenangkan atau menunjukkan berbagai gambar inspirasi (alam, kota, benda sehari-hari, dongeng) untuk memicu imajinasi. Peserta didik diminta menuliskan atau menggambar ide-ide yang muncul di LKPD 1, baik dari pengalaman pribadi maupun dari inspirasi luar. Ini melatih **kreativitas**.
2. **Mengenal Unsur Rupa secara Mendalam (45 menit):** Guru mengulang dan mendemonstrasikan berbagai jenis **garis** (lurus, lengkung, zig-zag, putusputus), **warna** (primer, sekunder, hangat, dingin, cerah, gelap), serta **bentuk** (geometris: persegi, lingkaran; organik: daun, awan) dan **bangun** (objek 3D: kubus, bola). Peserta didik mencoba membuat berbagai macam garis, bentuk, dan mewarnai dengan gradasi di buku gambar mereka.
3. **Eksplorasi Prinsip Keseimbangan (60 menit):** Guru menjelaskan konsep **keseimbangan** (simetris dan asimetris) menggunakan contoh-contoh visual konkret (misalnya, gambar wajah manusia simetris, jembatan asimetris). Peserta didik secara berkelompok diberikan potongan-potongan kertas berbagai bentuk dan diminta menyusunnya di atas kertas untuk menciptakan komposisi yang **seimbang** (simetris dan asimetris). Mereka berdiskusi mengapa susunan mereka seimbang. Ini melatih **penalaran kritis** dan **kolaborasi**.
4. **Sketsa Awal & Perencanaan Keseimbangan (45 menit):** Peserta didik memilih satu gagasan terbaik dari brainstorming dan mulai membuat sketsa awal karyanya (2D atau 3D). Pada sketsa ini, mereka juga harus memikirkan bagaimana mereka akan menerapkan prinsip **keseimbangan**. Guru berkeliling memberikan umpan balik dan arahan. Ini melatih **kemandirian**.

Sesi 2: Memilih Alat, Bahan & Mengembangkan Desain (4 JP)

1. **Eksplorasi Alat dan Bahan (60 menit):** Guru menampilkan berbagai alat dan bahan yang akan digunakan (pensil warna, krayon, cat air, kertas origami, kain perca, plastisin, stik es krim, kardus, lem, gunting). Guru menjelaskan karakteristik setiap bahan dan alat (misalnya, "plastisin bisa dibentuk mudah, tapi kurang kuat jika besar," "cat air cocok untuk gradasi warna halus," "kardus kuat untuk struktur"). Peserta didik diberi kesempatan untuk mencoba dan merasakan karakteristik masing-masing bahan.
2. **Menyesuaikan Bahan dengan Gagasan (45 menit):** Peserta didik secara individu (atau berpasangan) mulai memikirkan alat dan bahan mana yang paling cocok untuk mewujudkan sketsa ide mereka. Mereka mencatat pilihan bahan di LKPD 2 dan menjelaskan alasannya, menghubungkan dengan karakteristik bahan dan gagasan karya. Ini melatih **penalaran kritis** dan **kemandirian**.
3. **Pengembangan Desain Detail (75 menit):** Peserta didik mulai menggambar/merancang lebih detail karyanya, dengan lebih spesifik menentukan di

mana akan menempatkan garis, warna, bentuk/bangun, dan bagaimana memastikan **keseimbangan** tercapai. Guru memberikan bimbingan individual, membantu mereka memvisualisasikan ide dan mengatasi masalah desain awal.

4. **Diskusi Desain (30 menit):** Beberapa peserta didik secara sukarela mempresentasikan rancangan detail mereka dan pilihan bahannya. Guru memberikan saran konstruktif dan memfasilitasi diskusi.

Sesi 3: Proses Penciptaan Karya (6 JP)

1. **Sesi Berkarya "Wujudkan Imajinasi!" (240 menit):** Ini adalah sesi inti di mana peserta didik mulai membuat karya seni rupa mereka. Guru mengingatkan untuk bekerja dengan hati-hati, memanfaatkan alat dan bahan sesuai karakteristiknya, dan terus memperhatikan prinsip keseimbangan yang telah direncanakan. Guru berkeliling memberikan bimbingan teknis, motivasi, dan membantu pemecahan masalah (misal: "Bagaimana agar patung ini tidak roboh?", "Bagaimana cara membuat warna ini lebih cerah?").
 - o **Fokus pada Unsur Rupa:** Guru mengingatkan untuk eksplorasi berbagai jenis **garis** (tebal, tipis, putus-putus), **warna** (pencampuran, gradasi), **bentuk** (geometris, organik), dan **bangun** (jika 3D).
 - o **Penerapan Keseimbangan:** Guru secara khusus mengamati bagaimana peserta didik menerapkan prinsip **keseimbangan** dalam komposisi karyanya.
2. **Bimbingan Individual & Eksperimen (30 menit):** Guru secara proaktif mendekati setiap peserta didik, menanyakan perkembangan karya, kesulitan yang dihadapi, dan mendorong mereka untuk bereksperimen dengan berbagai teknik atau kombinasi warna/bentuk untuk mencapai hasil yang diinginkan. Ini melatih **ketekunan**.
3. **Perapian dan Finishing (30 menit):** Peserta didik merapikan karya mereka, membersihkan area kerja, dan menyiapkan karya untuk presentasi.

Sesi 4: Presentasi & Apresiasi Karya (2 JP)

1. **Presentasi Karya "Masterpiece-ku" (60 menit):** Setiap peserta didik mempresentasikan karyanya di depan kelas. Mereka menjelaskan:
 - o Gagasan atau inspirasi di balik karya mereka.
 - o Unsur rupa (garis, warna, bentuk/bangun) apa saja yang digunakan dan mengapa.
 - o Bagaimana prinsip **keseimbangan** diterapkan dalam karyanya.
 - o Proses dan tantangan yang dihadapi selama membuat karya.

Ini melatih komunikasi dan penalaran kritis.

2. **Sesi Tanya Jawab & Umpan Balik (45 menit):** Peserta didik lain diajak untuk memberikan pertanyaan atau umpan balik positif dan konstruktif, fokus pada unsur rupa dan keseimbangan. Guru memfasilitasi diskusi agar berjalan santun dan mendorong apresiasi. Ini meningkatkan **kolaborasi** dan **apresiasi seni**.
3. **Pameran Mini Kelas (15 menit):** Semua karya dipajang di area kelas membentuk "pameran mini". Peserta didik berkeliling mengamati karya teman-teman mereka.

Penutup (10 menit)

1. **Penyimpulan Materi (5 menit):** Guru bersama peserta didik menyimpulkan kembali pentingnya gagasan, penggunaan unsur rupa, dan penerapan prinsip keseimbangan dalam menciptakan karya seni. Guru menekankan bahwa setiap orang memiliki potensi untuk berkreasi.
2. **Penghargaan dan Apresiasi (3 menit):** Guru memberikan apresiasi tinggi atas kerja keras, kreativitas, dan keberanian peserta didik dalam menciptakan karya seni dan berbagi prosesnya. Guru menekankan bahwa setiap karya adalah hasil dari ide dan upaya yang hebat.

3. **Doa dan Salam Penutup (2 menit):** Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam, mengingatkan untuk terus berkreasi dan melihat keindahan di sekitar mereka.

J. Asesmen Formatif dan Sumatif

Asesmen Formatif

1. **Observasi Guru selama Kegiatan Belajar:**
 - o **Pengembangan Gagasan:** Guru mengamati kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide orisinal atau mengadaptasi inspirasi.
 - o **Pemahaman Unsur & Prinsip:** Keterlibatan dalam eksplorasi unsur rupa dan prinsip keseimbangan.
 - o **Proses Berkarya:** Kemandirian, ketekunan, dan eksplorasi penggunaan garis, warna, bentuk/bangun.
2. **Produk/Karya Awal:**
 - o **Sketsa Awal & Desain Detail:** Penilaian terhadap ide, perpaduan unsur rupa, dan rencana keseimbangan.
 - o **LKPD 1 & 2:** Kelengkapan dan kualitas catatan tentang gagasan, inspirasi, dan pilihan alat/bahan.

Asesmen Sumatif

1. **Karya Seni Rupa (Produk):**
 - o Penilaian terhadap **orisinalitas gagasan** dan kesesuaian dengan inspirasi.
 - o Penilaian terhadap **penerapan tiga unsur rupa** (garis, warna, bentuk/bangun) secara efektif.
 - o Penilaian terhadap **penerapan prinsip keseimbangan** (simetris/asimetris) yang terlihat jelas pada karya.
 - o Penilaian terhadap **penggunaan alat dan bahan** yang sesuai dan kreatif.
2. **Presentasi Karya (Menggunakan Rubrik Penilaian Analitik di LKPD):**
 - o Penilaian kemampuan menjelaskan gagasan, unsur rupa, dan penerapan prinsip keseimbangan pada karyanya.
 - o Penilaian kemampuan berkomunikasi secara jelas dan percaya diri.

K. Pemahaman Bermakna

Menciptakan karya seni itu seperti membangun sebuah dunia kecil dari imajinasi kita! Setiap orang punya ide unik di kepalanya, dan dengan belajar tentang **garis, warna, bentuk, dan prinsip keseimbangan**, kita punya "alat ajaib" untuk mewujudkan ide-ide itu. Kita tidak hanya membuat sesuatu yang indah, tapi juga belajar bagaimana menata dan menyusunnya agar terlihat **harmonis dan seimbang**, seperti saat membangun sebuah rumah yang kokoh. Kemampuan ini membuat kita tidak hanya menjadi seniman, tetapi juga seorang **pemecah masalah kreatif** yang bisa mengubah gagasan menjadi kenyataan, bahkan dengan bendabenda sederhana di sekitar kita. Ini adalah kekuatan yang luar biasa!

L. Materi Bahan Ajar

Menciptakan karya seni rupa adalah sebuah proses yang menarik, di mana kita dapat mengungkapkan ide dan perasaan kita menjadi bentuk visual. Ide-ide ini bisa datang dari mana saja, baik dari **gagasan pribadi** yang muncul di kepala kita setelah mengalami sesuatu, maupun dari **inspirasi di luar diri kita**, seperti keindahan alam, cerita dari buku, bahkan pola-pola yang kita lihat di benda sehari-hari. Kuncinya adalah melatih diri untuk peka dan melihat potensi seni di manamana. Setelah ide ditemukan, kita perlu merencanakan bagaimana ide tersebut akan divisualisasikan menggunakan "bahasa" seni rupa.

Dalam menciptakan karya, kita akan menggunakan **unsur-unsur rupa** seperti **garis**

(garis lurus, lengkung, zig-zag yang bisa menciptakan kesan berbeda), **warna** (cerah, gelap, hangat, dingin yang bisa membangkitkan perasaan), serta **bentuk** (datar) dan **bangun** (tiga dimensi). Selain itu, sangat penting untuk menerapkan **prinsip keseimbangan**. Keseimbangan ini bisa **simetris** (seperti dua sisi yang sama persis seperti cermin) atau **asimetris** (dua sisi yang berbeda tapi tetap terasa seimbang karena penataan yang tepat). Menerapkan keseimbangan akan membuat karya kita terlihat lebih rapi, harmonis, dan enak dipandang, tidak terasa berat sebelah atau berantakan. Dengan menggabungkan gagasan, unsur rupa, dan prinsip keseimbangan, kita bisa menciptakan karya seni yang unik dan penuh makna.

M. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

1. Apa bagian tersulit atau tantangan terbesar saat saya mencoba mewujudkan gagasan saya menjadi karya seni? Bagaimana saya mencoba mengatasinya?
2. Apakah karya saya sudah menunjukkan prinsip keseimbangan? Bagian mana yang paling saya perhatikan agar seimbang?
3. Bagaimana perasaan saya setelah menyelesaikan karya ini? Apa yang paling saya banggakan dari karya yang saya buat sendiri? **Refleksi Pendidik**
1. Apakah peserta didik mampu mengembangkan gagasan yang orisinal atau mengadaptasi inspirasi dengan sentuhan kreatif? Bagaimana saya bisa lebih memfasilitasi *brainstorming* ide?
2. Apakah peserta didik menunjukkan pemahaman dan penerapan prinsip keseimbangan dalam karya mereka? Jika ada kesulitan, metode apa yang bisa saya gunakan di pertemuan selanjutnya?
3. Apakah proses pembelajaran memungkinkan setiap peserta didik untuk aktif, kreatif, kolaboratif, dan mandiri? Bagian mana yang perlu penyesuaian agar lebih bermakna dan menyenangkan?

N. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

LKPD 1: "Ide Ajaib dari Diriku & Sekitarku"

Nama: _____

Kelas: _____

Petunjuk:

1. Bayangkan sebuah ide untuk karya seni. Ide ini bisa dari pengalaman pribadimu (misal: liburan ke desa nenek) atau dari inspirasi yang kamu lihat di sekitar (misal: bentuk awan, corak batik, binatang peliharaan).
2. Gambarkan 2-3 sketsa kasar (ide awal) dari karyamu. Tuliskan nama karyamu dan inspirasinya.

Ide 1: Sketsa dan Inspirasi

- Nama Karya: _____
- Inspirasi dari: _____
[Kotak kosong untuk sketsa 1]

Ide 2: Sketsa dan Inspirasi

- Nama Karya: _____

- Inspirasi dari: _____

[Kotak kosong untuk sketsa 2]

Pilih ide terbaikmu untuk dikembangkan:

Aku akan mengembangkan ide nomor _____ dengan judul:

LKPD 2: "Rencana Karya Seni Seimbangku" Nama:

Kelas: _____

Petunjuk:

1. Lihat kembali ide karya seni pilihanmu dari LKPD 1.
2. Gambarkan sketsa yang lebih detail, dan rencanakan di mana kamu akan menggunakan garis, warna, bentuk, dan bangun.
3. Pikirkan bagaimana kamu akan membuat karyamu terlihat **seimbang** (simetris atau asimetris). Beri tanda/penjelasan di sketsamu.
4. Tuliskan alat dan bahan apa saja yang akan kamu gunakan dan mengapa kamu memilihnya. Sketsa Detail Karyaku:

[Kotak kosong untuk sketsa detail]

(Berikan tanda atau penjelasan di sketsa ini tentang garis, warna, bentuk, dan bagaimana kamu membuat seimbang)

Rencana Bahan & Alat:

1. **Garis** (Jenis yang akan digunakan, alat apa?):

2. **Warna** (Warna apa saja, alat apa?):

3. **Bentuk/Bangun** (Bentuk/bangun apa saja, bahan apa?):

4. **Prinsip Keseimbangan** (Jelaskan bagaimana kamu akan menerapkan keseimbangan: simetris/asimetris dan mengapa):

Rubrik Penilaian Analitik untuk Tugas Presentasi dan Karya Siswa (Skala Likert)
Pengayaan

- Bagi peserta didik yang telah menunjukkan kemampuan sangat baik dalam menciptakan karya dan memahami prinsip keseimbangan: o Berikan tantangan untuk menciptakan karya seni dengan tema yang lebih kompleks,

dengan fokus pada penerapan **dua prinsip desain** sekaligus (misalnya, keseimbangan dan irama/penekanan).

- o Minta mereka untuk **membuat instruksi atau tutorial singkat** (tertulis/bergambar) tentang bagaimana mereka membuat karyanya, dengan menjelaskan langkah-langkah dan tips penggunaan unsur rupa/prinsip keseimbangan.
- o Ajak mereka untuk **berkolaborasi dalam kelompok kecil** untuk membuat sebuah diorama atau instalasi seni sederhana yang lebih besar, dengan membagi tugas dan memastikan setiap bagian saling seimbang.

Remedial

- Bagi peserta didik yang masih kesulitan dalam mengembangkan gagasan, menggunakan unsur rupa, atau menerapkan keseimbangan:
 - o Berikan **bimbingan personal** dalam proses pengembangan ide, gunakan "peta pikiran" visual atau pertanyaan pancingan yang lebih spesifik.
 - o Sediakan **template atau pola sederhana** untuk membantu mereka dalam merancang komposisi yang seimbang.
 - o Fokuskan pada **satu jenis unsur rupa** saja terlebih dahulu (misal: hanya bermain dengan garis dan bentuk sederhana) dan **satu jenis keseimbangan** (misal: hanya simetris) agar tidak terlalu banyak konsep yang membingungkan.
 - o Ajak mereka untuk **melihat dan menganalisis lebih banyak contoh** karya seni yang sangat jelas menunjukkan penggunaan unsur rupa dan prinsip keseimbangan.
 - o Berikan **kesempatan lebih banyak untuk praktik langsung** dengan alat dan bahan di bawah bimbingan guru.

P. Glosarium

1. **Gagasan Orisinal:** Ide yang muncul dari pemikiran atau imajinasi sendiri, belum pernah ada atau merupakan pengembangan baru dari ide yang sudah ada.
2. **Keseimbangan (dalam seni):** Salah satu prinsip desain yang berkaitan dengan penyusunan unsur-unsur rupa dalam sebuah karya agar terasa stabil, harmonis, dan tidak berat sebelah secara visual.
3. **Unsur Rupa:** Komponen-komponen dasar yang membentuk sebuah karya seni visual, meliputi garis, warna, bentuk, tekstur, ruang, dan nilai gelap terang.

Q. Daftar Pustaka

1. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka: Capaian Pembelajaran Fase B Mata Pelajaran Seni Rupa*. Jakarta: Kemendikbudristek.
3. Sumanto, Y. (2005). *Seni Rupa untuk Anak SD*. Yogyakarta: Kanisius.

Mengetahui

Kepala SDN Pegadungan 13 Pagi

Jakarta, Juli 2025

Guru Kelas III (Tiga)

DARINI, M.Pd

NIP. 198107102014122004

HENDRI HENDRAWAN

NIP. 197609192008011016

MODUL AJAR DEEP LEARNING

SENI RUPA

A. Identitas Penulis

- **Nama Penyusun** : Hendri Hendrawan
- **Satuan Pendidikan** : SDN PEGADUNGAN 13 PAGI
- **Tahun Ajaran** : 2025/2026
- **Mata Pelajaran** : Seni Rupa
- **Fase** : B
- **Kelas/Semester** : 3/2
- **Alokasi Waktu** : 18 JP (Jam Pelajaran)

B. 8 Dimensi Profil Kelulusan

Pilih dimensi profil kelulusan yang sesuai untuk pembelajaran ini:

- ✓ Keimanan dan Ketakwaan
- ✓ Kewargaan
- ✓ Penalaran Kritis
- ✓ Kreatifitas
- ✓ Kolaborasi
- ✓ Kemandirian
- ✓ Kesehatan
- ✓ Komunikasi

C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat

Berikut adalah cara guru menanyakan tentang pelaksanaan 7 kegiatan anak Indonesia hebat:

"Selamat pagi, anak-anak hebat! 🙌🙌 Sebelum kita mulai petualangan seni hari ini, mari kita sejenak merefleksikan kehebatan diri kita. Coba kalian ingat-ingat:

1. **Bangun Tidur:** Siapa yang tadi pagi bangun tidur dengan semangat dan sudah merapikan tempat tidurnya sendiri? Angkat tangan! Apa yang kalian rasakan saat memulai hari dengan rapi?
2. **Beribadah:** Bagaimana dengan ibadah kalian? Siapa yang sudah melaksanakan ibadah pagi ini? Ceritakan sedikit, ibadah apa yang kalian lakukan! Mengapa beribadah itu penting untuk menenangkan hati kita?
3. **Berolahraga:** Ada yang tadi pagi sempat bergerak atau berolahraga ringan? Mungkin lari-lari kecil di halaman atau sekadar peregangan? Kenapa olahraga itu penting agar tubuh kita kuat dan bugar saat belajar?
4. **Gemar Belajar:** Apa yang sudah kalian pelajari atau temukan hal baru sebelum datang ke sekolah hari ini? Mungkin membaca buku cerita, atau melihat informasi menarik di televisi? Mengapa belajar itu menyenangkan dan membuat kita pintar?
5. **Makan Sehat dan Bergizi:** Tadi pagi sarapan apa? Apakah sarapan kalian sudah termasuk makanan sehat dan bergizi seperti sayur atau buah? Mengapa kita perlu makan makanan sehat agar punya energi untuk berkarya?
6. **Bermasyarakat:** Apakah kalian tadi pagi membantu teman, orang tua, atau tetangga? Misalnya, membantu mengangkat barang atau menyiram tanaman? Apa rasanya ketika kita bisa berbagi kebaikan dengan orang lain?
7. **Tidur Cepat:** Semalam, siapa yang tidur cukup dan tidak terlalu malam? Mengapa tidur cukup itu penting sekali agar kita bisa fokus dan bersemangat di sekolah?"

D. Capaian dan Tujuan Pembelajaran Capaian Pembelajaran:

ELEMEN : Berdampak (Impacting)

Peserta didik memberikan respons terhadap kejadian sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan terkecilnya.

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. Mengidentifikasi minimal dua **kejadian sehari-hari** atau **keadaan lingkungan sekitar** (misalnya, kebersihan kelas, menjaga tanaman, membantu teman) yang dapat direspons melalui karya seni rupa.
2. Merencanakan **gagasan karya seni rupa** yang memiliki potensi **dampak positif** bagi dirinya atau lingkungan terkecilnya (misalnya, poster ajakan membuang sampah pada tempatnya, gambar tentang pentingnya berbagi).
3. Memilih dan menggunakan **unsur rupa** (garis, warna, bentuk) dan **prinsip desain** (misalnya, penekanan) secara tepat untuk menyampaikan pesan positif dalam karyanya.
4. Mewujudkan gagasan menjadi **karya seni rupa** dua atau tiga dimensi dengan kreativitas dan kemandirian, fokus pada penyampaian pesan.
5. Mengomunikasikan pesan dan dampak positif yang ingin dicapai melalui karyanya kepada orang lain dengan jelas dan persuasif.
6. Menunjukkan rasa **kepedulian dan tanggung jawab** terhadap diri sendiri dan lingkungan melalui proses berkarya seni rupa.

E. Sarana dan Prasarana

1. Proyektor dan layar
2. Papan tulis/Whiteboard dan spidol/kapur
3. Contoh poster, kartu ucapan, atau karya seni rupa yang menyampaikan pesan positif.
4. Berbagai alat gambar/lukis: kertas gambar/karton, pensil, penghapus, pensil warna, krayon, cat air/poster, spidol warna, kuas.
5. Berbagai bahan kolase/kerajinan: kertas bekas (koran/majalah), kain perca, kardus bekas, lem, gunting, benang wol, plastisin (jika karya 3D).

F. Target Peserta Didik

- Peserta didik reguler/tipikal: Peserta didik umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

G. Model Pembelajaran

- **Model Pembelajaran:** *Problem-Based Learning (PBL)* atau *Project-Based Learning (PjBL)* dengan pendekatan *Deep Learning*.
- **Metode Pembelajaran:** Observasi masalah, diskusi, *brainstorming* ide, perencanaan, praktik langsung (hands-on), presentasi, kampanye mini, dan refleksi.

Pendekatan **deep learning** diintegrasikan dengan mendorong peserta didik untuk menghubungkan seni dengan **isu-isu nyata** dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan mereka. Mereka akan diajak untuk berpikir **kritis** dalam mengidentifikasi masalah, **kreatif** dalam merancang solusi visual, dan **berkolaborasi** untuk menghasilkan karya yang **berdampak positif**. Proses ini melatih kemampuan mereka untuk **berempati**, **bertanggung jawab**, dan **berkomunikasi** pesan yang penting melalui ekspresi seni.

H. Pertanyaan Pemantik

Mindful Learning:

- "Coba amati sekelilingmu, di sekolah ini. Adakah sesuatu yang menurutmu bisa kita jadikan lebih baik atau lebih indah? Apa yang kamu rasakan ketika melihatnya?"
- "Pernahkah kamu melihat sampah di jalan? Apa yang kamu pikirkan atau rasakan saat melihatnya? Kalau kamu bisa melakukan sesuatu, apa yang akan kamu lakukan?"

Meaningful Learning:

- "Menurutmu, bisakah sebuah gambar atau lukisan itu 'berbicara' kepada orang lain? Pesan apa yang bisa disampaikan oleh sebuah karya seni?"
- "Mengapa penting bagi kita untuk peduli dengan lingkungan atau temanteman kita? Bagaimana seni bisa membantu kita menunjukkan kepedulian itu?"

Joyful Learning:

- "Kalau kamu bisa membuat sebuah karya seni yang bisa membuat semua orang tersenyum dan melakukan kebaikan, karya seperti apa itu? Bagaimana rasanya menciptakan hal baik untuk banyak orang?"
- "Bayangkan kamu punya 'kekuatan seni' untuk mengubah sesuatu yang kurang baik menjadi lebih baik. Apa yang ingin kamu ubah pertama kali?"

I. Kegiatan Pembelajaran

Pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran ini fokus pada bagaimana seni rupa dapat menjadi **media untuk merespons dan memberikan dampak positif** terhadap kejadian sehari-hari atau kondisi lingkungan. Kegiatan dirancang agar peserta didik aktif, kreatif, kolaboratif, serta membuat pembelajaran bermakna dan menyenangkan.

Pendahuluan (20 menit)

1. **Pembukaan dan Pengkondisian (5 menit):** Guru membuka pelajaran dengan salam dan menanyakan kabar. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan peregangan ringan atau teknik pernapasan untuk melatih *mindfulness* dan fokus.
2. **Refleksi 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat (5 menit):** Guru mengajak peserta didik berdiskusi singkat tentang 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat seperti yang dijelaskan di bagian C. Ini membangun kesadaran diri dan motivasi positif.
3. **Apersepsi (5 menit):** Guru menunjukkan beberapa gambar/video tentang kondisi lingkungan sekitar (misalnya, sungai kotor, taman yang bersih, anakanak yang berbagi makanan). Guru bertanya, "Apa yang kalian lihat dan rasakan dari gambar-gambar ini? Apa yang membuat kalian sedih atau senang?" Ini memicu empati dan kesadaran akan lingkungan.
4. **Pertanyaan Pemantik (3 menit):** Guru melontarkan pertanyaan pemantik dari bagian H untuk memicu rasa ingin tahu. Contoh: "Menurut kalian, bisakah kita melakukan sesuatu untuk membantu agar lingkungan kita menjadi lebih baik atau agar teman-teman kita lebih semangat? Bisakah seni membantu kita?"
5. **Penyampaian Tujuan Pembelajaran (2 menit):** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. "Hari ini, kita akan menjadi 'agen perubahan cilik' melalui seni! Kita

akan menciptakan karya seni yang tidak hanya indah, tapi juga bisa memberikan dampak baik bagi diri kita dan lingkungan sekitar!"

Kegiatan Inti (270 menit - dibagi dalam beberapa sesi)

Pembelajaran inti akan dibagi menjadi beberapa sesi sesuai dengan alokasi waktu 18 JP, dengan fokus pada *Problem-Based Learning* di mana peserta didik mengidentifikasi masalah, merancang solusi visual, dan menciptakan karya yang berdampak.

Sesi 1: Mengidentifikasi Isu dan Merumuskan Pesan (4 JP)

1. **"Mata Detektif Peduli Lingkungan" (60 menit):** Guru mengajak peserta didik untuk mengamati lingkungan sekolah atau di sekitar rumah (jika memungkinkan dengan pengawasan orang tua) dan mengidentifikasi minimal dua kejadian sehari-hari atau keadaan lingkungan yang menurut mereka bisa diperbaiki atau diberikan pesan positif (misalnya, kebiasaan membuang sampah sembarangan, kurangnya semangat belajar, pentingnya berbagi). Mereka mencatat atau menggambar observasi mereka di LKPD 1. Ini melatih **penalaran kritis** dan **kewargaan**.
2. **Diskusi Kelompok "Suara Hati Kita" (60 menit):** Peserta didik berkelompok (3-4 orang) berbagi hasil observasi mereka. Mereka mendiskusikan isu yang paling ingin mereka respons dan merumuskan **pesan positif** apa yang ingin mereka sampaikan melalui karya seni. Guru memfasilitasi diskusi, memastikan pesan bersifat positif dan membangun. Ini melatih **kolaborasi** dan **komunikasi**.
3. **Mengenal Karya Seni Berdampak (60 menit):** Guru menampilkan berbagai contoh karya seni yang memiliki pesan sosial/lingkungan (misalnya, poster ajakan menjaga kebersihan, mural tentang semangat gotong royong, ilustrasi tentang persahabatan). Guru dan peserta didik menganalisis bersama: "Apa pesan dari karya ini? Bagaimana seniman menyampaikan pesannya? Apa unsur rupa yang paling menonjol?" Ini memberikan inspirasi dan pemahaman.
4. **Sketsa Gagasan Awal (30 menit):** Setiap kelompok membuat minimal 2 sketsa gagasan awal karya seni yang ingin mereka buat, fokus pada bagaimana pesan positif akan divisualisasikan. Mereka mencatat inspirasi dan tujuan dampak. Ini melatih **kreativitas**.

Sesi 2: Perencanaan Desain dan Pemilihan Unsur Rupa (4 JP)

1. **"Kamus Unsur Rupa dan Pesan" (60 menit):** Guru mengulas kembali unsur rupa (garis, warna, bentuk/bangun) dan prinsip desain (terutama penekanan/fokus). Guru mengajak diskusi: "Bagaimana warna merah bisa menunjukkan bahaya? Bagaimana garis lurus bisa menunjukkan ketegasan? Bentuk lingkaran bisa berarti apa?" Ini menghubungkan unsur seni dengan makna dan pesan.
2. **Menyesuaikan Unsur Rupa dengan Pesan (75 menit):** Setiap kelompok kembali ke sketsa gagasan mereka. Mereka merencanakan secara lebih detail bagaimana mereka akan menggunakan **garis, warna, dan bentuk/bangun** untuk menyampaikan pesan mereka secara efektif. Misalnya, "Untuk pesan 'Ayo buang sampah pada tempatnya', kita akan menggunakan warna cerah pada tempat sampah agar menonjol, dan garis tebal untuk tulisan ajakan." Mereka mencatatnya di LKPD 2. Ini melatih **penalaran kritis** dan **kreativitas**.
3. **Pemilihan Alat dan Bahan (60 menit):** Kelompok mendiskusikan dan memilih alat dan bahan yang paling cocok untuk mewujudkan karya mereka (misalnya, poster menggunakan cat poster dan spidol; diorama menggunakan kardus dan plastisin). Mereka harus mempertimbangkan karakteristik bahan yang sesuai dengan pesan dan jenis karya yang ingin dibuat. Guru memberikan saran. Ini melatih **kemandirian**.
4. **Presentasi Rencana Desain (30 menit):** Setiap kelompok mempresentasikan rencana desain mereka (sketsa detail dan pilihan bahan) kepada kelas. Guru dan teman-teman memberikan umpan balik konstruktif, fokus pada kejelasan pesan dan efektivitas penggunaan unsur rupa.

Sesi 3: Proses Penciptaan Karya Berdampak (8 JP)

1. **Sesi Berkarya "Seni untuk Perubahan" (300 menit):** Ini adalah sesi inti di mana peserta didik dalam kelompok mulai membuat karya seni rupa mereka. Guru berkeliling, memberikan bimbingan teknis, dan mengingatkan untuk fokus pada penyampaian pesan yang jelas dan positif. o **Fokus pada Pesan:** Guru menekankan bahwa setiap pilihan garis, warna, dan bentuk harus mendukung pesan yang ingin disampaikan.
 - o **Kolaborasi Aktif:** Mendorong semua anggota kelompok untuk berkontribusi aktif dan saling membantu.
 - o **Kemandirian & Ketekunan:** Mengamati kemampuan peserta didik dalam mengatasi tantangan selama proses berkarya.
2. **Eksplorasi Teknik (60 menit):** Guru memberikan kesempatan kepada kelompok untuk bereksperimen dengan teknik-teknik yang relevan dengan bahan pilihan mereka (misalnya, teknik mencampur warna, teknik kolase, teknik membentuk plastisin).
3. **Penyelesaian dan Persiapan Kampanye (120 menit):** Peserta didik menyelesaikan karya mereka, merapikan area kerja. Kemudian, setiap kelompok mulai menyiapkan presentasi untuk 'kampanye mini' mereka: apa pesan karyanya, mengapa penting, dan apa dampak yang diharapkan.

Sesi 4: Kampanye Seni Berdampak & Refleksi (2 JP)

1. **Kampanye Mini "Suara Seni Kita" (60 menit):** Setiap kelompok mempresentasikan karyanya di depan kelas. Mereka tidak hanya menjelaskan karya seninya, tetapi juga melakukan 'kampanye mini' dengan menjelaskan: o Isu apa yang mereka respons. o Pesan positif apa yang ingin disampaikan karya mereka. o Mengapa pesan itu penting bagi diri mereka dan lingkungan.
 - o Dampak positif apa yang diharapkan dari karya mereka.
 - o Bagaimana unsur rupa mendukung pesan tersebut.

Ini melatih komunikasi dan kewargaan.

2. **Sesi Tanya Jawab & Apresiasi Publik (45 menit):** Peserta didik lain, dan mungkin beberapa guru/staf sekolah yang diundang, diajak untuk memberikan pertanyaan dan umpan balik. Diskusi berfokus pada kejelasan pesan, dampak yang ingin dicapai, dan apresiasi terhadap usaha dan kreativitas. Ini meningkatkan **kolaborasi** dan **apresiasi**.
3. **Refleksi Akhir Proses (15 menit):** Guru memimpin diskusi refleksi: "Apa yang kalian rasakan saat menyampaikan pesan melalui seni? Apa yang kalian pelajari tentang kekuatan seni untuk membuat perubahan? Bagaimana kalian bisa terus memberikan dampak positif di masa depan?"

Penutup (10 menit)

1. **Penyimpulan Materi (5 menit):** Guru bersama peserta didik menyimpulkan kembali bahwa seni rupa adalah alat yang kuat untuk menyampaikan pesan dan memberikan dampak positif. Setiap orang punya potensi untuk menjadi agen perubahan melalui kreativitasnya.
2. **Penghargaan dan Apresiasi (3 menit):** Guru memberikan apresiasi tinggi atas kerja keras, kreativitas, dan kepedulian peserta didik dalam menciptakan karya yang berdampak. Guru menekankan bahwa setiap usaha kecil bisa membawa perubahan besar.
3. **Doa dan Salam Penutup (2 menit):** Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam, mengingatkan untuk terus berkreasi dan menyebarkan kebaikan melalui seni dalam kehidupan sehari-hari.

J. Asesmen Formatif dan Sumatif

Asesmen Formatif

1. **Observasi Guru selama Kegiatan Belajar:**
 - **Identifikasi Isu & Perumusan Pesan:** Guru mengamati kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi masalah dan merumuskan pesan positif.
 - **Kolaborasi & Partisipasi Diskusi:** Keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok dan berbagi ide.
 - **Perencanaan Desain:** Kemampuan peserta didik dalam merencanakan penggunaan unsur rupa untuk pesan.
 2. **Produk/Karya Awal:**
 - **Sketsa Gagasan Awal:** Penilaian ide dan potensi dampak.
 - **LKPD 1 & 2:** Kelengkapan dan kualitas catatan observasi, perumusan pesan, dan rencana desain.
- ### Asesmen Sumatif
1. **Karya Seni Rupa (Produk):**
 - Penilaian terhadap **kejelasan pesan positif** yang disampaikan melalui karya.
 - Penilaian terhadap **efektivitas penggunaan unsur rupa** (garis, warna, bentuk) dalam mendukung pesan.
 - Penilaian terhadap **kreativitas dan kemandirian** dalam proses penciptaan.
 2. **Presentasi Kampanye Mini (Menggunakan Rubrik Penilaian Analitik di LKPD):**
 - Penilaian kemampuan menjelaskan isu, pesan, dampak yang diharapkan, dan bagaimana seni digunakan untuk menyampaikannya.
 - Penilaian kemampuan berkomunikasi secara jelas dan persuasif.

K. Pemahaman Bermakna

Seni rupa bukan hanya tentang membuat gambar yang indah, tapi juga tentang **menyampaikan pesan** dan **membuat perubahan!** 🚀 Setiap hari, kita melihat banyak hal di sekitar kita, baik yang menyenangkan maupun yang perlu diperbaiki. Dengan seni, kita punya kekuatan untuk menunjukkan kepedulian kita, mengajak orang lain berbuat baik, atau bahkan menyuarakan ide-ide cemerlang. Ini membuat seni menjadi sangat **bermakna** karena karya kita bisa **berdampak positif** bagi diri kita, teman-teman, dan lingkungan. Jadi, seni adalah cara kita menjadi pahlawan kecil yang peduli!

L. Materi Bahan Ajar

Seni rupa memiliki kekuatan luar biasa untuk **berdampak** pada lingkungan sekitar dan orang lain. Ini bukan hanya sekadar menciptakan keindahan, melainkan juga menjadi sebuah alat yang efektif untuk menyampaikan pesan, mengajak pada kebaikan, atau merespons isu-isu penting dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, jika kita melihat banyak sampah berserakan di sekolah, kita bisa membuat poster yang indah dan menarik dengan pesan "Ayo Jaga Kebersihan!" Dengan demikian, karya seni kita tidak hanya dipandang, tetapi juga dapat menginspirasi dan memicu tindakan positif dari orang yang melihatnya. Kekuatan seni dalam memengaruhi pikiran dan perasaan inilah yang menjadikannya media yang sangat penting untuk memberikan dampak positif.

Untuk menciptakan karya seni yang berdampak, kita perlu memilih **unsur rupa** (seperti garis, warna, dan bentuk) serta **prinsip desain** (misalnya, penekanan atau fokus) dengan cermat agar pesan kita tersampaikan dengan jelas dan kuat. Misalnya, jika ingin

menyampaikan pesan tentang bahaya polusi, kita bisa menggunakan warna-warna gelap atau bentuk-bentuk yang terlihat rusak untuk menggambarkan kerusakan. Sebaliknya, jika ingin mengajak untuk tersenyum, kita bisa menggunakan warna-warna cerah dan bentuk yang lucu. Karya seni yang baik juga perlu direncanakan dengan matang, mulai dari ide awal, pemilihan bahan yang tepat, hingga cara penyajiannya. Dengan menggabungkan kreativitas pribadi dan pemahaman tentang bagaimana unsur seni bekerja, kita dapat menciptakan karya yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga memiliki pesan moral atau sosial yang kuat dan mampu membawa perubahan positif di lingkungan terkecil kita.

M. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

1. Apa pesan paling penting yang ingin saya sampaikan melalui karya seni ini? Apakah saya merasa pesan itu sudah tersampaikan dengan jelas?
2. Bagaimana perasaan saya saat tahu karya seni saya bisa memberikan dampak positif bagi orang lain atau lingkungan?
3. Apa yang akan saya lakukan di masa depan untuk terus menggunakan seni dalam memberikan dampak positif? **Refleksi Pendidik**

1. Apakah peserta didik mampu mengidentifikasi isu yang relevan dan merumuskan pesan positif melalui seni? Adakah isu yang mereka lewatkan?
2. Apakah karya seni yang dihasilkan benar-benar menunjukkan dampak yang ingin dicapai? Bagaimana saya bisa lebih membimbing mereka dalam "kampanye" pesan?
3. Bagaimana saya bisa lebih mendorong peserta didik untuk berani mengekspresikan kepedulian mereka terhadap lingkungan dan masyarakat melalui seni di luar kelas?

N. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

LKPD 1: "Mata Detektif Lingkungan & Ide Pahlawan Seni"

Nama Kelompok: _____

Anggota:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Petunjuk:

1. Amati lingkungan di sekolah atau di sekitar rumahmu. Temukan minimal 2 kejadian/keadaan yang menurutmu perlu "diperbaiki" atau "diberikan pesan baik".
2. Tuliskan kejadian/keadaan tersebut dan pesan positif apa yang ingin kamu sampaikan melalui karya seni.
3. Buatlah sketsa kasar ide karyamu untuk setiap pesan.

No.	Kejadian/Keadaan yang Diamati	Pesan Positif yang Ingin Disampaikan	Sketsa Kasar Ide Karyaku (Gambarkan idemu!)
1.			
2.			

Pilihan Ide Terbaik Kelompok:

Kami akan membuat karya seni dengan pesan:

"_____"

(Pilih salah satu pesan yang paling ingin kalian wujudkan.)

LKPD 2: "Desain Karya Berdampak Kita"

Nama Kelompok: _____

Anggota:

1.

Petunjuk:

1. Gambarkan sketsa yang lebih detail dari ide karya pilihan kelompokmu.
2. Tentukan bagaimana kamu akan menggunakan **garis, warna, dan bentuk** untuk menyampaikan pesan positifmu.
3. Pilih alat dan bahan yang paling cocok untuk karyamu, dan jelaskan mengapa.

Sketsa Detail Karya Kami:

[Kotak kosong untuk sketsa detail]

(Beri catatan atau label di sketsa tentang penggunaan garis, warna, bentuk untuk menyampaikan pesan)

Rencana Penggunaan Unsur Rupa dan Bahan:

1. **Pesan Utama Karya Kami:**

2. **Penggunaan Garis:** (Jenis garis apa, di mana, dan mengapa memilihnya untuk pesan?)

3. **Penggunaan Warna:** (Warna apa, di mana, dan mengapa memilihnya untuk pesan?)

4. **Penggunaan Bentuk/Bangun:** (Bentuk/bangun apa, di mana, dan mengapa memilihnya untuk pesan?)
5. **Alat dan Bahan yang Digunakan:** (Sebutkan dan jelaskan mengapa cocok untuk karyamu)

Rubrik Penilaian Analitik untuk Tugas Presentasi dan Karya Siswa (Skala Likert)

Kriteria Penilaian	Sangat Kurang (1)	Kurang (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)
A. Identifikasi Isu & Perumusan Pesan	Tidak mampu mengidentifikasi isu atau pesan tidak jelas/relevan.	Mampu mengidentifikasi isu, namun pesan kurang jelas atau kurang positif.	Mampu mengidentifikasi isu dan merumuskan pesan yang cukup jelas dan positif.	Mampu mengidentifikasi isu penting dan merumuskan pesan yang jelas, relevan, dan positif.	Mampu mengidentifikasi isu yang relevan dan merumuskan pesan yang sangat jelas, kuat, dan inspiratif.
B. Efektivitas Penggunaan Unsur Rupa	Penggunaan unsur rupa tidak mendukung pesan atau bahkan	Penggunaan unsur rupa kurang efektif dalam menyamp	Penggunaan unsur rupa cukup mendukung pesan, namun	Penggunaan unsur rupa efektif dalam menyampaikan	Penggunaan unsur rupa sangat efektif dan kreatif
Kriteria Penilaian	Sangat Kurang (1)	Kurang (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)

(Garis, Warna, Bentuk)	mengaburkan pesan.	aikan pesan; banyak yang tidak relevan.	bisa lebih diperkuat.	pesan; pilihan unsur rupa mendukung makna.	dalam memperkuat pesan, menciptakan dampak visual yang kuat.
C. Kreativitas & Kemandirian dalam Berkarya	Karya tidak menunjukkan kreativitas ; sangat tergantung pada bimbingan.	Sedikit kreativitas ; perlu banyak dorongan untuk mandiri dalam proses.	Cukup kreatif; mampu bekerja mandiri dengan beberapa bantuan.	Kreatif dan menunjukkan kemandirian yang baik dalam proses penciptaan.	Sangat kreatif, inovatif, dan mandiri; mampu mengatasi tantangan dengan solusi orisinal.
D. Komunikasi Pesan & Dampak (Presentasi)	Tidak mampu menjelaskan pesan atau dampak yang diharapkan dari karya.	Menjelaskan pesan/dampak dengan kurang jelas; kurang persuasif.	Menjelaskan pesan/dampak dengan cukup jelas; agak persuasif.	Menjelaskan pesan dan dampak yang diharapkan dengan jelas dan cukup persuasif.	Menjelaskan pesan dan dampak yang diharapkan dengan sangat jelas, meyakinkan, dan mampu menginspirasi audiens.
E. Kepedulian & Tanggung	Tidak menunjukkan kepedulian	Menunjukkan sedikit kepedulian; karya	Menunjukkan kepedulian yang cukup;	Menunjukkan kepedulian yang kuat dan	Menunjukkan kepedulian dan rasa
Kriteria Penilaian	Sangat Kurang (1)	Kurang (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)

ng Jawab	terhadap isu atau lingkungan melalui karya.	kurang mencerminkan tanggung jawab.	karya berusaha menyampaikan tanggung jawab.	tanggung jawab melalui karya yang dibuat.	tanggung jawab yang sangat tinggi, dengan karya yang berpotensi besar untuk perubahan.
----------	---	-------------------------------------	---	---	--

O. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

- Bagi peserta didik yang telah menunjukkan kemampuan sangat baik dalam menciptakan karya berdampak:
 - o Berikan tantangan untuk membuat karya seni yang lebih kompleks (misalnya, mural mini di dinding kelas, patung dari bahan daur ulang yang bisa berfungsi sebagai tempat sampah mini) dengan pesan yang lebih mendalam.
 - o Minta mereka untuk **merancang kampanye sosial sederhana** di sekolah menggunakan karya seni mereka sebagai media utama (misalnya, "Hari Bebas Sampah Plastik di Sekolah" dengan posterposter buatan mereka).
 - o Ajak mereka untuk **menganalisis karya seni rupa publik** di kota mereka yang memiliki pesan sosial atau lingkungan, lalu mempresentasikan analisisnya.

Remedial

- Bagi peserta didik yang masih kesulitan dalam mengidentifikasi isu, merumuskan pesan, atau menyampaikan pesan melalui seni:
 - o Berikan **bimbingan personal** dalam sesi *brainstorming* isu dan perumusan pesan, gunakan contoh-contoh yang sangat sederhana dan relevan dengan pengalaman sehari-hari mereka.
 - o Sediakan **template atau mind map** yang lebih terstruktur untuk membantu mereka menghubungkan isu dengan pesan visual.
 - o Fokuskan pada **satu jenis karya sederhana** (misalnya, hanya membuat poster dengan 1-2 warna dan bentuk dasar) dengan pesan yang sangat lugas.
 - o Ajak mereka untuk **menganalisis lebih banyak contoh karya seni berdampak** dan meminta mereka menjelaskan secara lisan pesan dan bagaimana pesan itu tersampaikan.
 - o Berikan **kesempatan lebih banyak untuk praktik penggunaan unsur rupa** secara langsung di bawah bimbingan guru.

P. Glosarium

1. **Dampak Positif (dalam seni):** Pengaruh baik atau perubahan ke arah yang lebih baik yang dihasilkan oleh sebuah karya seni terhadap individu atau lingkungan, misalnya menginspirasi, mengajak, atau meningkatkan kesadaran.

2. **Respons Artistik:** Cara seorang seniman menanggapi atau mengekspresikan pemikirannya terhadap suatu kejadian, perasaan, atau kondisi lingkungan melalui medium seni.
3. **Kampanye Seni:** Upaya untuk menyebarkan pesan atau meningkatkan kesadaran tentang suatu isu melalui pameran atau presentasi karya seni kepada publik.

Q. Daftar Pustaka

1. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka: Capaian Pembelajaran Fase B Mata Pelajaran Seni Rupa*. Jakarta: Kemendikbudristek.
3. Sumanto, Y. (2005). *Seni Rupa untuk Anak SD*. Yogyakarta: Kanisius.

Mengetahui

Kepala SDN Pegadungan 13 Pagi

Jakarta, Juli 2025

Guru Kelas III (Tiga)

DARINI, M.Pd

NIP. 198107102014122004

HENDRI HENDRAWAN

NIP. 197609192008011016

