

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
UNIT 1 PENGENALAN SENI RUPA DI SEKITAR KITA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Singkohor
Nama Penyusun : Sriliasta Rina Br Sembiring, S.Pd
Mata Pelajaran : Seni Rupa
Kelas / Fase /Semester : X/ E / Ganjil
Alokasi Waktu : 2 Pertemuan (4 x 45 menit)
Tahun Pelajaran : 2025 / 2026

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Sebagian besar peserta didik mungkin memiliki pengalaman dasar dalam menggambar atau melihat karya seni rupa, baik di sekolah (pelajaran sebelumnya) maupun di lingkungan sekitar (dekorasi, lukisan, patung di tempat umum). Namun, pemahaman mereka tentang "seni rupa" secara konseptual, fungsinya, dan pengelompokan berdasarkan masa perkembangannya mungkin masih terbatas atau belum terstruktur. Beberapa mungkin mengidentifikasi seni rupa hanya sebatas lukisan atau patung.
- **Minat:** Peserta didik umumnya memiliki minat terhadap visual, media sosial, desain grafis, atau ekspresi diri. Mengaitkan seni rupa dengan hal-hal yang dekat dengan dunia mereka (misalnya, desain poster, *street art*, *fashion*, visual di *game* atau film) dapat meningkatkan minat mereka. Ada pula yang memiliki bakat terpendam atau ketertarikan eksplisit pada salah satu cabang seni rupa.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari latar belakang budaya dan lingkungan yang beragam. Ini berarti mereka akan terpapar pada berbagai jenis seni rupa tradisional dan modern di lingkungan mereka masing-masing. Perbedaan ini dapat menjadi sumber diskusi dan contoh yang kaya.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - Peserta didik visual akan sangat terbantu dengan tayangan gambar, video, studi kasus visual, atau kunjungan virtual ke galeri seni.
 - Peserta didik auditori akan diuntungkan dengan diskusi, penjelasan guru, atau mendengarkan penjelasan dari seniman.
 - Peserta didik kinestetik akan membutuhkan kegiatan praktik langsung, seperti membuat sketsa pengamatan, bereksperimen dengan material sederhana, atau melakukan *field trip* observasi.
 - Diferensiasi diperlukan untuk mengakomodasi peserta didik dengan bakat seni yang menonjol agar dapat mengembangkan potensi lebih jauh, serta bagi mereka yang membutuhkan bimbingan lebih dalam untuk mengapresiasi dan memahami konsep seni rupa.

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:** Pengetahuan konseptual (memahami definisi, fungsi, dan pengelompokan seni rupa), pengetahuan prosedural (mampu mengidentifikasi dan menganalisis karya seni rupa di sekitar), dan pengetahuan metakognitif (mampu merefleksikan peran seni rupa dalam kehidupan mereka dan lingkungan).
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini sangat relevan karena seni rupa ada di mana-mana: dari desain *smartphone*, pakaian, interior rumah, arsitektur bangunan, hingga hiasan di kendaraan umum. Memahami seni rupa membantu peserta didik menjadi penikmat seni yang kritis, peka terhadap estetika lingkungan, dan bahkan sebagai calon kreator.
- **Tingkat Kesulitan:** Cukup mudah untuk dikenali di level permukaan, tetapi menjadi lebih kompleks saat masuk ke analisis fungsi, karakteristik periode, dan pemakaian. Konsep "seni rupa kontemporer" mungkin memerlukan pemahaman yang lebih mendalam.
- **Struktur Materi:** Dimulai dengan definisi dan eksistensi seni rupa, kemudian fungsi seni rupa, dan diakhiri dengan pengelompokan perkembangan seni rupa (tradisional, modern, kontemporer) beserta contoh-contohnya.
- **Integrasi Nilai dan Karakter (Profil Pelajar Pancasila):**
 - **Kreativitas:** Mendorong peserta didik untuk melihat seni rupa dari berbagai sudut pandang dan menghasilkan ide-ide baru dalam mengapresiasi atau menciptakan.
 - **Penalaran Kritis:** Menganalisis fungsi dan makna di balik sebuah karya seni rupa, serta mampu membedakan jenis-jenis seni rupa.
 - **Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia:** Mengapresiasi keindahan ciptaan Tuhan melalui karya seni, dan memahami nilai-nilai budaya yang terkandung dalam seni rupa tradisional.
 - **Kolaborasi:** Melalui diskusi kelompok dan proyek observasi bersama.
 - **Mandiri:** Mengembangkan minat dan apresiasi seni secara pribadi.
 - **Komunikasi:** Mampu menjelaskan dan mempresentasikan hasil observasi dan analisis mereka.

D DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis karakteristik dan fungsi seni rupa yang mereka temui.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu mengidentifikasi dan mengapresiasi keragaman ekspresi seni rupa, serta memiliki ide untuk menghasilkan karya sederhana.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama dalam mengidentifikasi dan mendokumentasikan contoh seni rupa.
- **Kemandirian:** Peserta didik memiliki inisiatif dalam eksplorasi seni rupa di lingkungan sekitar.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu mendeskripsikan dan mempresentasikan hasil observasi seni rupa secara jelas.

DESAIN PEMBELAJARAN

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

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

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

Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

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

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Sejarah:** Memahami perkembangan seni rupa dalam konteks waktu dan peradaban (seni rupa tradisional, modern, kontemporer).
- **Sosiologi/Antropologi:** Memahami fungsi seni rupa dalam masyarakat dan kaitannya dengan budaya lokal.
- **Pendidikan Kewarganegaraan:** Mengembangkan rasa bangga terhadap seni rupa sebagai bagian dari identitas bangsa.
- **Bahasa Indonesia:** Kemampuan mendeskripsikan, menganalisis, dan menulis laporan observasi seni rupa.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Pemanfaatan *smartphone* untuk dokumentasi foto/video, aplikasi editing sederhana, dan pencarian informasi di internet.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

وَاذْكُرُوا إِذْ جَعَلَكُمْ خُلَفَاءَ مِنْ بَعْدِ عَادٍ وَبَوَّأَكُمْ فِي
الْأَرْضِ تَتَّخِذُونَ مِنْ شَهْوَاهَا قُصُورًا وَتَنْجُسُونَ الْجِبَالَ
بُيُوتًا فَادْكُرُوا آلَاءَ اللَّهِ وَلَا تَعْتُوا فِي الْأَرْضِ مُفْسِدِينَ
٧٤

Dan ingatlah ketika Dia menjadikan kamu khalifah-khalifah setelah kaum 'Ad dan menempatkan kamu di bumi. Di tempat yang datar kamu dirikan istana-istana dan di bukit-bukit kamu pahat menjadi rumah-rumah. Maka ingatlah nikmat-nikmat Allah dan janganlah kamu membuat kerusakan di bumi 22.52 ✓

Pertemuan 1: Mengidentifikasi Eksistensi dan Fungsi Seni Rupa di Sekitar Kita

- Melalui pengamatan visual dan diskusi kelas, peserta didik mampu mendefinisikan seni rupa dan menjelaskan eksistensinya dalam kehidupan manusia dengan kata-kata sendiri.
- Setelah memahami definisi, peserta didik mampu menganalisis dan mengidentifikasi minimal tiga fungsi seni rupa (misalnya, fungsi ekspresi, fungsi religius, fungsi edukasi, fungsi hiburan, fungsi guna) dari contoh-contoh karya yang disajikan, dengan benar.
- Peserta didik mampu memberikan contoh nyata berbagai bentuk seni rupa (dua dimensi, tiga dimensi) yang mereka temukan di lingkungan sekitar, dan menjelaskan fungsi-fungsinya dengan jelas.

Pertemuan 2: Mengelompokkan Seni Rupa Berdasarkan Masa Perkembangannya

- Melalui studi kasus gambar/video dan diskusi kelompok, peserta didik mampu mengelompokkan karya seni rupa berdasarkan masa perkembangannya (tradisional, modern, kontemporer) dengan tepat.
- Setelah pengelompokan, peserta didik mampu mengidentifikasi ciri-ciri utama dan memberikan minimal dua contoh karya untuk setiap kelompok seni rupa (tradisional, modern, kontemporer) dengan akurat.
- Peserta didik mampu menghasilkan dokumentasi visual (foto/sketsa) dari seni rupa yang ditemukan di lingkungan sekitar mereka dan mengkategorikannya ke dalam kelompok tradisional, modern, atau kontemporer, dengan memberikan alasan pengelompokan tersebut.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- Ornamen pada bangunan atau rumah adat di lingkungan sekitar.
- Lukisan atau patung di taman kota/ruang publik.
- Desain logo, poster, atau *flyer* promosi di jalan.

- Corak batik atau kain tradisional yang dikenakan di sekolah/lingkungan.
- Desain produk sehari-hari (kemasan, *smartphone*, furnitur).
- *Street art* atau mural di dinding.
- Pameran seni rupa lokal (jika ada).
- Benda-benda fungsional yang memiliki nilai estetika (misalnya, gerabah, ukiran).

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

Praktik Pedagogik (Model, Strategi, Metode):

- **Model Pembelajaran:** *Discovery Learning* (untuk menemukan eksistensi dan fungsi seni rupa) dan *Project-Based Learning* (untuk proyek observasi dan pengelompokan seni rupa).
- **Strategi Pembelajaran:** Kontekstual (menghubungkan seni rupa dengan lingkungan peserta didik), Visual Thinking (menggunakan banyak gambar dan video), dan Kolaboratif (diskusi dan proyek kelompok).
- **Metode Pembelajaran:** Observasi lapangan (*mini field trip* di sekitar sekolah/rumah), diskusi, presentasi, studi kasus visual, *brainstorming*.

Kemitraan Pembelajaran:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru mata pelajaran lain (misalnya, Guru Sejarah untuk seni rupa tradisional, Guru Bahasa Indonesia untuk deskripsi), pengelola perpustakaan sekolah, penjaga kebun/petugas kebersihan (untuk observasi benda-benda seni rupa fungsional di sekolah).
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Orang tua/wali (sebagai sumber informasi tentang seni rupa di rumah atau lingkungan sekitar), seniman lokal (jika ada kesempatan mengundang narasumber/kunjungan studio), pemilik galeri seni atau sanggar seni (jika ada).
- **Masyarakat:** Komunitas seniman jalanan, pengrajin lokal, museum/galeri seni terdekat, tokoh adat yang memahami seni rupa tradisional.

Lingkungan Belajar:

- **Ruang Fisik:** Kelas yang nyaman untuk diskusi dan presentasi. Area sekitar sekolah (koridor, kantin, taman, pagar) sebagai "galeri terbuka" untuk observasi langsung. Bisa juga di luar kelas seperti di lingkungan rumah/tempat tinggal siswa.
- **Ruang Virtual:** Pemanfaatan *Google Classroom* untuk berbagi materi (gambar/video karya seni rupa), mengumpulkan tugas, dan forum diskusi daring. Penggunaan *Google Arts & Culture* atau situs museum virtual untuk eksplorasi karya seni dari berbagai belahan dunia.
- **Budaya Belajar (Deep Learning):**
 - **Mindful Learning:** Mengawali pembelajaran dengan kegiatan "silent observation" atau "art walk" (jika memungkinkan), di mana peserta didik diajak untuk fokus mengamati detail-detail seni rupa di sekitar mereka tanpa berbicara, kemudian merefleksikan apa yang mereka rasakan. Latihan *mindfulness* sederhana sebelum memulai aktivitas pengamatan.
 - **Meaningful Learning:** Mengaitkan setiap konsep seni rupa dengan pengalaman pribadi peserta didik atau benda-benda yang mereka gunakan/lihat setiap hari. Mendorong mereka untuk menemukan "nilai" dari seni rupa dalam hidup mereka.
 - **Joyful Learning:** Menggunakan kegiatan yang interaktif dan menyenangkan

seperti "perburuan seni rupa" (mencari objek seni rupa di lingkungan), "galeri kelas" (menempelkan hasil observasi), kuis bergambar, atau memberikan apresiasi tinggi terhadap setiap ide dan karya yang dihasilkan peserta didik.

Pemanfaatan Digital:

- **Perpustakaan Digital:** Mencari artikel, e-book, atau katalog pameran seni rupa dari sumber terpercaya (misalnya, situs museum nasional, galeri seni, jurnal seni).
- **Forum Diskusi Daring:** *Google Classroom* atau grup chat (WhatsApp) untuk berbagi temuan observasi, bertanya, dan saling memberikan komentar atas foto/sketsa yang diunggah.
- **Penilaian Daring:** Kuis formatif menggunakan Kahoot! atau Mentimeter untuk menguji pemahaman definisi dan fungsi seni rupa. Pengumpulan proyek observasi visual melalui *Google Drive* atau *Google Classroom*.
- **Aplikasi Pendukung:** *Smartphone* dengan kamera untuk dokumentasi, aplikasi *editing* foto sederhana (misalnya, Snapseed, PicsArt), aplikasi presentasi (Canva, Google Slides) untuk menyusun hasil observasi.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1: MENGIDENTIFIKASI EKSISTENSI DAN FUNGSI SENI RUPA DI SEKITAR KITA (FOKUS: MINDFUL LEARNING, MEANINGFUL LEARNING)

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan & Mindful Learning:** Guru menyapa peserta didik, memeriksa kehadiran. Guru memulai dengan kegiatan "Visual Walking" (jika memungkinkan, berjalan singkat di sekitar kelas/sekolah atau melihat tayangan gambar/video pendek tentang berbagai objek di lingkungan). Guru meminta peserta didik untuk mengamati *bentuk, warna, garis, dan tekstur* dari benda-benda yang dilihat, tanpa terburu-buru. Setelah itu, peserta didik diminta menuliskan 1-2 kata sifat yang menggambarkan perasaan mereka saat mengamati.
- **Apersepsi & Meaningful Learning:** Guru bertanya: "Apa yang kalian lihat dari benda-benda tadi? Adakah yang menurut kalian 'indah' atau 'menarik'? Mengapa?" Guru mengaitkan jawaban dengan konsep awal seni rupa sebagai ekspresi dan pengalaman estetis.
- **Motivasi & Joyful Learning:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini: "Hari ini, kita akan membuka mata dan pikiran kita untuk melihat bahwa seni rupa itu ada di mana-mana, bukan hanya di galeri seni! Kita akan menjadi 'detektif seni' yang mencari tahu apa saja yang membuat sesuatu disebut seni rupa dan apa gunanya bagi kita."

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Eksplorasi (Memahami - Diferensiasi Konten):**
 - Guru menayangkan berbagai gambar atau video pendek tentang karya seni rupa dari buku teks dan dari lingkungan sehari-hari (misalnya, ukiran pintu, kemasan produk, poster, logo, patung di taman, *furniture*).
 - Guru memandu diskusi: "Apa persamaan dari semua benda ini? Apa perbedaannya? Bisakah kalian definisikan apa itu seni rupa berdasarkan contoh-contoh ini?"

- Guru menjelaskan definisi seni rupa dan eksistensinya. Kemudian, guru mengenalkan berbagai fungsi seni rupa (misalnya, edukasi, ekspresi, religius, hiburan, guna/pakai) dengan memberikan contoh visual untuk setiap fungsi.
- (Diferensiasi Konten: Beberapa siswa yang memiliki minat kuat pada desain dapat diberikan contoh-contoh desain produk, sementara yang lain fokus pada seni rupa murni. Guru dapat menyediakan artikel singkat yang berbeda tentang fungsi seni rupa untuk kelompok yang berbeda).
- **Identifikasi & Analisis (Mengaplikasi - Diferensiasi Proses):**
 - Guru membagi peserta didik menjadi kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan beberapa kartu gambar karya seni rupa (baik dari buku teks maupun dari sumber luar yang sudah disiapkan guru).
 - Tugas kelompok: "Pilihlah 3-5 kartu gambar, lalu diskusikan: (1) Bentuk seni rupa apakah ini? (2) Menurut kalian, apa fungsi utama dari karya seni ini bagi manusia atau masyarakat? Berikan alasannya!"
 - Guru berkeliling membimbing, mengajukan pertanyaan pancingan, dan memastikan setiap anggota kelompok berkontribusi.
- **Diskusi & Konfirmasi (Merefleksi):**
 - Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka, menunjukkan gambar dan menjelaskan fungsi yang mereka identifikasi.
 - Guru memfasilitasi diskusi kelas, mengkonfirmasi pemahaman, dan meluruskan miskonsepsi tentang fungsi seni rupa. Guru bertanya: "Menurut kalian, apakah satu karya seni rupa hanya memiliki satu fungsi saja? Mengapa?"

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi & Umpan Balik:** Guru meminta peserta didik untuk menuliskan di selembar kertas kecil (exit ticket): "Satu seni rupa di lingkungan rumah saya yang paling menarik adalah... karena fungsinya sebagai..." Guru mengumpulkan kertas ini sebagai umpan balik.
- **Penyimpulan:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan definisi dan berbagai fungsi seni rupa yang ada di sekitar kita.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru memberikan tugas rumah untuk mencari dan memotret 3-5 contoh karya seni rupa di lingkungan sekitar rumah atau sekolah (yang berbeda dari yang sudah dibahas di kelas). "Minggu depan, kita akan coba mengelompokkan karya-karya seni rupa ini berdasarkan 'usianya'!" (Mengarahkan ke pengelompokan tradisional, modern, kontemporer).

PERTEMUAN 2: MENGELOMPOKKAN SENI RUPA BERDASARKAN MASA PERKEMBANGANNYA (FOKUS: MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREFLAKSI)

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan & Mindful Learning:** Guru menyapa peserta didik, memeriksa kehadiran. Guru meminta peserta didik membuka foto-foto seni rupa yang mereka kumpulkan sebagai tugas rumah. Guru meminta mereka mengamati foto-foto tersebut dan membayangkan "kapan kiranya karya ini dibuat? Apakah karya ini terasa 'kuno', 'sekarang banget', atau 'futuristik'?"
- **Apersepsi & Meaningful Learning:** Guru bertanya: "Mengapa ada karya seni yang

terasa kuno dan ada yang modern? Apakah seni rupa juga mengalami perkembangan seperti halnya teknologi atau gaya berpakaian?" Ini memicu pemikiran tentang periodisasi seni rupa.

- **Motivasi & Joyful Learning:** Guru menyampaikan: "Hari ini kita akan menjadi 'penjelajah waktu seni'! Kita akan menelusuri bagaimana seni rupa berkembang dari masa lalu hingga sekarang, dan belajar cara mengidentifikasi 'usia' sebuah karya seni rupa!"

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Konseptualisasi (Memahami - Diferensiasi Konten):**
 - Guru menayangkan presentasi visual tentang tiga kelompok seni rupa: Tradisional, Modern, dan Kontemporer, sesuai dengan buku teks. Guru menjelaskan ciri-ciri utama dan contoh khas untuk setiap kelompok (misalnya, simbolis dan spiritual untuk tradisional; eksperimen dan estetika untuk modern; responsif dan multidisiplin untuk kontemporer).
 - Guru menggunakan contoh-contoh visual yang beragam dari berbagai daerah dan media.
 - (Diferensiasi Konten: Siswa yang tertarik pada sejarah dapat diberikan *timeline* perkembangan seni rupa, sementara yang lain fokus pada perbandingan ciri-ciri).
- **Kategorisasi & Analisis (Mengaplikasi - Diferensiasi Proses & Produk):**
 - Guru membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok diminta untuk menganalisis foto-foto seni rupa yang sudah mereka kumpulkan sebagai tugas rumah, serta beberapa contoh tambahan yang disediakan guru.
 - Tugas kelompok: "Kategorikan foto-foto ini ke dalam kelompok Seni Rupa Tradisional, Modern, atau Kontemporer. Setelah itu, buatlah presentasi singkat (bisa menggunakan *Google Slides* atau poster manual) yang menjelaskan alasan pengelompokan kalian, dengan menyebutkan ciri-ciri yang terlihat pada karya tersebut."
 - Guru berkeliling membimbing, memberikan *clue* jika ada kesulitan dalam mengidentifikasi ciri. (Diferensiasi Proses: Guru dapat memberikan daftar pertanyaan panduan yang lebih terstruktur bagi kelompok yang kesulitan menganalisis, atau mendorong kelompok lain untuk menemukan sendiri ciri-ciri pembeda).
- **Presentasi & Umpan Balik (Merefleksi):**
 - Setiap kelompok mempresentasikan hasil kategorisasi dan analisis mereka di depan kelas. Mereka menunjukkan foto-foto yang sudah dikategorikan dan menjelaskan alasannya.
 - Sesi tanya jawab dan umpan balik antar kelompok dan dari guru. Guru mengapresiasi keberagaman temuan dan analisis, serta mengoreksi miskonsepsi. Guru menanyakan: "Menurut kalian, apakah ada batas yang jelas antara seni rupa modern dan kontemporer? Mengapa?"

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi & Umpan Balik:** Guru meminta peserta didik untuk menuliskan di *Google Forms* atau kertas: "Dari semua jenis seni rupa yang dipelajari, mana yang paling menarik bagi saya dan mengapa?" "Bagaimana saya bisa lebih peka terhadap seni

rupa di sekitar saya mulai sekarang?"

- **Penyimpulan:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan pengelompokan seni rupa berdasarkan masa perkembangannya dan bagaimana hal ini membantu kita memahami kekayaan seni rupa.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru memberikan apresiasi atas eksplorasi yang telah dilakukan peserta didik. Guru dapat memberikan tantangan mandiri untuk membuat sketsa sederhana dari salah satu karya seni rupa yang paling menarik bagi mereka. "Apakah ada bagian dari materi hari ini yang membuat kalian ingin menciptakan karya seni rupa sendiri?" (Mendorong siswa untuk terlibat dalam perencanaan atau eksplorasi lebih lanjut).

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

A. Asesmen Awal Pembelajaran (Diagnostik)

- **Format:** Tes Lisan (Tanya Jawab Klasikal) dan Kuesioner Minat.
- **Waktu:** Awal Pertemuan 1.
- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik tentang seni rupa dan minat mereka terhadap visual/estetika.
- **Pertanyaan/Tugas:**
 - "Menurut kalian, apa itu 'seni'?"
 - "Apa saja benda-benda di sekitar kalian yang menurut kalian indah atau memiliki nilai seni?"
 - "Apakah kalian suka menggambar/melukis/membuat kerajinan? Apa alasannya?"
 - **Kuesioner:** "Bagaimana perasaan kalian saat melihat gambar atau video yang indah?" "Apa jenis karya seni yang paling kalian suka?"

B. Asesmen Proses Pembelajaran (Formatif)

- **Observasi Selama Diskusi dan Kerja Kelompok:**
 - **Format:** Observasi Langsung (Ceklist/Catatan Anekdota).
 - **Tujuan:** Mengukur partisipasi aktif, kemampuan bernalar kritis dalam menganalisis fungsi dan ciri seni rupa, serta kolaborasi.
 - **Aspek yang diamati:** Keaktifan dalam memberikan pendapat, kemampuan menganalisis visual, kerjasama dalam mengategorikan, kemampuan mempresentasikan ide.
- **Produk Kelompok (Analisis Fungsi Seni Rupa, Presentasi Kategorisasi):**
 - **Format:** Penilaian Produk (Rubrik).
 - **Tujuan:** Mengukur pemahaman konseptual dan kemampuan aplikasi.
 - **Kriteria Penilaian (Contoh):**
 - **Analisis Fungsi:** Ketepatan identifikasi fungsi, kejelasan alasan.
 - **Kategorisasi Seni Rupa:** Akurasi pengelompokan, kejelasan ciri-ciri yang digunakan sebagai dasar.
 - **Kreativitas Presentasi:** Desain visual menarik, penyampaian mudah dipahami.
- **Kuis Singkat (Kahoot!/Mentimeter):**
 - **Format:** Tes Pilihan Ganda/Benar-Salah Daring.
 - **Tujuan:** Mengukur pemahaman konsep dasar definisi, fungsi, dan

pengelompokan seni rupa.

○ **Contoh Pertanyaan:**

- "Sebuah lukisan pemandangan alam memiliki fungsi utama sebagai..."
- "Ragam hias pada kain tradisional termasuk dalam kategori seni rupa modern. (Benar/Salah)"
- "Karya seni yang cenderung menanggalkan pakem tradisi dan mengutamakan eksperimen disebut seni rupa..."

● **Jurnal Refleksi/Exit Ticket:**

- **Format:** Tulisan Singkat.
- **Tujuan:** Mengukur pemahaman personal, kemampuan merefleksi, dan memberikan umpan balik kepada guru.
- **Contoh Pertanyaan:**
 - "Apa hal paling menarik yang kalian temukan tentang seni rupa di sekitar kalian?"
 - "Bagaimana cara pandang kalian terhadap benda-benda sehari-hari berubah setelah mempelajari materi ini?"

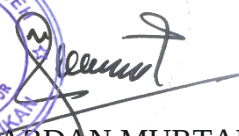
C. Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif)

- **Format:** Penilaian Proyek Observasi Visual & Deskripsi.
- **Waktu:** Akhir Pertemuan 2 (atau setelah semua materi bab selesai).
- **Tujuan:** Mengukur pencapaian tujuan pembelajaran secara komprehensif, khususnya kemampuan mengidentifikasi, mengategorikan, dan mendeskripsikan seni rupa di lingkungan nyata.
- **Tugas Proyek Observasi Visual & Deskripsi (Individu):**
 - **Tugas:** "Pilihlah minimal lima objek seni rupa yang berbeda di lingkungan sekitar kalian (rumah, sekolah, jalan, tempat ibadah, dll.). Ambil fotonya (atau buat sketsanya). Untuk setiap objek, deskripsikan:
 1. Jenis seni rupa (2D/3D).
 2. Fungsi seni rupa tersebut.
 3. Kategorinya (tradisional, modern, atau kontemporer) dan jelaskan alasan pengelompokannya berdasarkan ciri-ciri yang terlihat. Susunlah dalam bentuk laporan mini digital (misalnya di Google Slides/Canva) atau poster manual."
 - **Rubrik Penilaian Proyek:**
 - **Kelengkapan & Kejelasan Deskripsi:** Semua poin deskripsi (jenis, fungsi, kategori, alasan) terpenuhi dan jelas. (Sangat Baik: 4, Baik: 3, Cukup: 2, Kurang: 1)
 - **Akurasi Identifikasi & Kategorisasi:** Ketepatan dalam mengidentifikasi fungsi dan mengategorikan seni rupa. (Sangat Baik: 4, Baik: 3, Cukup: 2, Kurang: 1)
 - **Kualitas Visual Dokumentasi:** Kualitas foto/sketsa yang jelas dan representatif. (Sangat Baik: 4, Baik: 3, Cukup: 2, Kurang: 1)
 - **Kreativitas & Kerapian Penyajian:** Desain laporan/poster yang menarik dan mudah dibaca. (Sangat Baik: 4, Baik: 3, Cukup: 2, Kurang: 1)

Mengetahui

Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Singkohor




NGABDAN MURTADLO, S.Si

197405282002121002

Singkohor,.....Juni 2026

Guru Bidang Study

A handwritten signature in black ink, followed by the initials "S.S" to the right.

SRILIASTA RINA BR S, S.Pd

198210272010032001