



## **MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA**

**Nama Sekolah** : MTS BABUSSALAM  
**Nama penyusun** : KAMILATUN NIYAH, M.Pd  
**Mata pelajaran** : Seni Rupa  
**Fase D, Kelas / Semester** : IX (Sembilan) / I (Ganjil)

---

## MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

### UNIT 3 MENGAPRESIASI

#### SUBUNIT 1 MEMBUAT JURNAL VISUAL

INFORMASI UMUM									
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>									
Penyusun	: Kamilatun Niyah								
Instansi	: MTS BABUSSALAM								
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024								
Jenjang Sekolah	: MTS								
Mata Pelajaran	: Seni Rupa								
Fase D, Kelas / Semester	: IX (Sembilan) / I (Ganjil)								
Alokasi Waktu	: 4 x 2 jam pertemuan								
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>									
<p><b>Capaian Pembelajaran Fase D</b></p> <p>Di akhir fase D, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya secara visual sebagai ekspresi kreatif dengan rinci, ditandai penguasaan ruang, proporsi dan gestur, baik secara mandiri dan/atau berkelompok. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi peserta didik telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati peserta didik. Selain itu, peserta didik juga dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatannya terhadap karya seni rupa tersebut.</p> <p><b>Capaian Pembelajaran Fase D Berdasarkan Elemen</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Elemen</th> <th>Capaian Pembelajaran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mengalami (<i>Experiencing</i>)</td> <td>Pada akhir fase D, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang. Peserta didik terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.</td> </tr> <tr> <td>Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)</td> <td>Pada akhir fase D, peserta didik mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.</td> </tr> <tr> <td>Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)</td> <td>Pada akhir fase D, peserta didik mampu mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain,</td> </tr> </tbody> </table>		Elemen	Capaian Pembelajaran	Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Pada akhir fase D, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang. Peserta didik terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.	Menciptakan ( <i>Making/Creating</i> )	Pada akhir fase D, peserta didik mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.	Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Pada akhir fase D, peserta didik mampu mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain,
Elemen	Capaian Pembelajaran								
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Pada akhir fase D, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang. Peserta didik terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.								
Menciptakan ( <i>Making/Creating</i> )	Pada akhir fase D, peserta didik mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.								
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Pada akhir fase D, peserta didik mampu mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain,								

	serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<p>Pada akhir pembelajaran unit ini, siswa diharapkan mampu meningkatkan dimensi <b>kemandirian bernalar kritis</b> melalui pengamatan terhadap elemen rupa dalam sebuah lukisan. Dimensi <b>beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia</b> diharapkan tercermin dalam pengamatan terhadap makhluk hidup, budaya setempat, dan lingkungan sekitar ketika membuat jurnal visual. Dimensi <b>berkebinekaan global</b> dikembangkan dalam kegiatan mengamati karya seni di Indonesia maupun luar negeri.</p>	
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fasilitas yang dibutuhkan : LCD, laptop, jaringan internet, speaker aktif</li> <li>▪ Alat musik : keyboard</li> <li>▪ Media: kertas, pensil, pewarna (krayon atau cat)</li> </ul>	
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>	
<p>Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</p>	
<b>F. MODEL PEMBELAJARAN</b>	
<p>Pembelajaran Tatap muka.</p>	
<b>G. KATA KUNCI</b>	
<p>Observasi, jurnal, visual</p>	
<b>H. KOSAKATA SENI RUPA</b>	
<p>Jurnal: kumpulan tulisan dan gambar yang diperlukan sebagai referensi.</p>	
<b>KOMPONEN INTI</b>	
<b>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>	
<p><b>Tujuan Pembelajaran</b></p> <p>9.3.1. Siswa mampu membuat jurnal visual yang berisi referensi ide, kumpulan gambar, dan tulisan-tulisan</p>	
<b>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memndokumentasikan proses berkarya melalui jurnal visual</li> </ul>	

- Siswa membuat jurnal visual adalah dengan memberikan tema sederhana.

### C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa yang akan kamu gambar tentang sesuatu yang berhubungan dengan siapa dirimu?

### E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Persiapan Guru

Mencari contoh-contoh jurnal visual yang dapat diberikan kepada siswa sebagai gambaran. Guru juga menyiapkan pertanyaan pemantik agar siswa mampu membuat jurnal visual.

#### Kegiatan Pendahuluan

- Sebelum pembelajaran dilaksanakan, salah satu peserta didik diminta memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.
- Setelah selesai berdoa, peserta didik diminta untuk bernyanyi bersama lagu daerah setempat, melalui apersepsi yang dapat membangkitkan rasa cinta tanah air peserta didik.
- Peserta didik mendapatkan penjelasan terhadap aktivitas pembuka di atas dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran.

#### Kegiatan Inti

- Siswa melihat contoh buku yang berisi jurnal visual.
- Siswa mendengarkan tentang aktivitas membuat jurnal visual dari guru.
- Siswa mencoba menjawab pertanyaan pemantik dari guru: “Apa yang akan kamu gambar tentang sesuatu yang berhubungan dengan siapa dirimu?”

Guru juga bisa memberi tema, seperti **menemukan objek baru, melihat objek lama dengan cara pandang yang baru, sudut kamar favorit, dan isi tasku.**

Contoh tema lain yang dapat digunakan.

Tema Imajinasi	Tema Identitas	Kecahlian Menggambar
1. Andai aku bisa menjadi...	Masa kecil Masa depanku	Gambar satu objek sederhana Gambar objek yang sama dengan cara yang berbeda
2. Tempur impian	Benda favoritku	Gambar teks dengan imajinatif
3. Inspirasi dari lagu favorit	Benda kenangan Suatu hari aku akan....	Gambar orang/hewan
4. Objek menarik yang aku lihat	Catatan perjalanan	Pilih satu elemen desain dan coba menggambar dengan konsep elemen desain tersebut

- Siswa diminta menggambar bentuk sederhana yang menggambarkan tema tersebut.
- Beri kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan tema bebasnya. Jika siswa mempunyai usulan tema, beri kesempatan berdiskusi untuk menyepakati tema.
- Siswa mendengarkan bahwa kegiatan membuat jurnal ini akan dilakukan secara kontinu dan akan dijadikan bagian dari portofolio hasil karya mereka.

- Siswa mendengarkan harapan guru bahwa jurnal visual akan membantu mereka dalam menghasilkan ide dan membiasakan menggambar. Berikan siswa motivasi agar menggambar secara konsisten untuk mengasah teknik menggambar, melakukan eksperimen mewarnai, eksplorasi bahan, serta membuat komposisi yang menarik antara gambar dan tulisan.
- Siswa mendengarkan kriteria penilaian jurnal yang guru sampaikan.

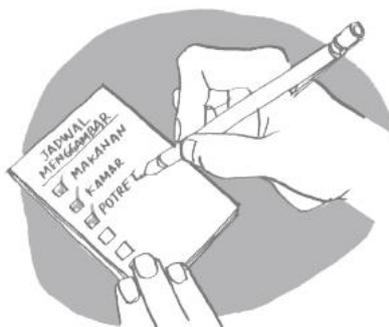
### Kegiatan Penutup

- Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran.
- Guru dan peserta didik melakukan refleksi.
- Guru dapat memberikan penugasan dan informasi lain sebagai tindak lanjut proses pembelajaran
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

### Pembelajaran Alternatif

Buatlah jurnal dengan bahan yang sederhana dan mudah didapatkan di lingkungan, seperti bahan bekas yang masih bisa diberi tulisan dan gambar.

Bagian dalam dari kardus kemasan dapat digunting dan dijilid menjadi satu buku jurnal. Isilah jurnal dengan menggambar benda yang dekat dengan kehidupan siswa dan lingkungannya.



## F. PENILAIAN

### Penilaian

Kriteria	Sangat Baik (100-90)	Baik (89-79)	Sedang (79-69)	Cukup <69
Kuantitas Jurnal	Siswa mampu mengisi jurnal secara rutin. Mengumpulkan 5-10 tema jurnal	Siswa mampu mengisi jurnal secara rutin. Mengumpulkan 3-5 tema jurnal.	Siswa mampu mengisi jurnal secara rutin. Mengumpulkan 3-5 tema jurnal dengan bantuan minimal dari guru.	Siswa mampu mengisi jurnal secara rutin. Mengumpulkan 1-2 tema jurnal atau mengumpulkan jurnal dengan guru

				bantuan maksimal dari guru.
Kreativitas	Siswa mampu menghasilkan karya baru dari referensi yang mereka lihat.	Siswa mampu menghasilkan karya yang dimodifikasi dari referensi yang mereka lihat.	Siswa masih mengumpulkan jurnal dan dituntun guru untuk menghasilkan gambar.	Siswa belum percaya diri menghasilkan karya.
Kualitas Gambar	Memperlihatkan perkembangan signifikan dari kemampuan teknik menggambar.	Memperlihatkan perkembangan pada elemen desain tertentu	Belum terlihat pengembangan, tetapi siswa berusaha untuk mengisi jurnal.	Siswa mengisi jurnal di bawah 50 persen

## **G. REFLEKSI**

### **Refleksi Guru:**

Sepanjang pelajaran dan setelah pelajaran berakhir guru dapat memberikan pertanyaan refleksi.

1. Sejauh mana siswa memahami konsep setelah diterangkan?
2. Sejauh mana siswa memanfaatkan jurnal visual untuk berkarya?

### **Refleksi Peserta Didik :**

1. Bagian mana yang menurutmu paling sulit dari pelajaran ini?
2. Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajaramu?
3. Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?
4. Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang akan kamu berikan pada usaha yang kamu lakukan?
5. Bagian mana dari pembelajaran ini yang kamu menyenangkan?

## **H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL**

### **Pengayaan**

- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Capaian Pembelajaran (CP)
- Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.

- Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi.

**Remedial**

- Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya (CP) belum tuntas.
- Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas mencapai capaian pembelajaran (CP)
- Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

**LAMPIRAN**

**A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**

**Nama Siswa** : .....

**Kelas/Semester** : .....

**Petunjuk!**

Buatlah jurnal dengan bahan yang sederhana dan mudah didapatkan di lingkungan, seperti bahan bekas yang masih bisa diberi tulisan dan gambar.

Bagian dalam dari kardus kemasan dapat digunting dan dijilid menjadi satu buku jurnal. Isilah jurnal dengan menggambar benda yang dekat dengan kehidupan siswa dan lingkungannya.

**B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK**

**BAHAN BACAAN**

**Membuat Jurnal Visual**

Jurnal visual berisi sekumpulan karya, di mana siswa dapat menyimpan hasil pengamatannya dalam bentuk visual. Membuat jurnal visual sangat penting karena siswa mempunyai referensi yang dapat digunakan untuk berkarya. Selain itu, jurnal visual dapat berfungsi sebagai alat untuk relaksasi bagi siswa.

Sebagai remaja, siswa dihadapkan dengan persimpangan cabang pikiran. Mereka bisa saja menjadi tidak yakin dengan diri dan kemampuannya.

Membuat jurnal visual dapat dijadikan sarana mengumpulkan ide dan membangun kemampuan menggambar secara bertahap. Aktivitas ini akan membangun rasa kepercayaan diri siswa bahwa mereka bisa berkarya.

Salah satu cara menuntun siswa membuat jurnal visual adalah dengan memberikan tema sederhana. Kita dapat fokus kepada tiga hal dulu, yaitu observasi objek, kolase, dan teks.

Remaja sangat dekat dengan rasa ingin tahu dan hal-hal baru dan sedang tren. Kita dapat mendorong siswa untuk melakukan observasi terhadap lingkungan sekitar, seperti objek sederhana, dengan dilihat dari cara pandang baru. Misalnya, kumpulan sepatu yang disusun melingkar dan tampak atas, benda-benda di dapur yang disusun berjajar, sudut favorit di sekolah, dan benda favorit yang ada di kamar. Siswa bisa membuat foto atau sketsa desainnya.



Gambar 3.1.1 Jurnal visual siswa  
Sumber: Poti Almirsha Hamid (2021)



Gambar 3.1.2 Foto pemandangan sekitar  
Sumber: Aafa Khayri (2021)

Untuk kolase, siswa bisa diminta untuk mengumpulkan label kemasan makanan, label baju, kertas pembungkus, dan benda unik lainnya.

Untuk tulisan, siswa bisa mengumpulkan kutipan kata-kata yang mereka sukai, selama kata-kata tersebut masih sopan dan tidak bertentangan dengan norma. Kutipan kata-kata bisa ditulis ulang dengan gaya yang menarik.

Contoh-contoh gambar dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 3.1.3 Sumber inspirasi untuk jurnal visual  
Sumber: *Journal Visual Estetik*, 2019.

## C. GLOSARIUM

### Glosarium

- apresiasi: memberikan penghargaan terhadap suatu karya seni.
- bayangan: wujud hitam yang tampak di balik benda yang terkena sinar.
- curah ide: siswa membuat daftar ide yang mungkin dilakukan.
- jurnal visual: sebuah buku untuk menyimpan inspirasi visual yang didapat dan tempat membuat sketsa.
- *mixed media*: membuat karya seni dengan gabungan beberapa bahan dan teknik..
- naungan: bagian benda yang tertutup bayangan namun tidak terkena cahaya langsung.
- perspektif: cara melihat benda pada permukaan yang mendarat sebagaimana yang terlihat oleh mata dengan tiga dimensi (panjang, lebar, dan tingginya).
- pigura: bagian yang membingkai karya.
- representasi: memberikan gambaran.
- rutinitas berpikir fleksibel: rutinitas yang dilakukan untuk mempertanyakan suatu konsep atau peristiwa dan mencari tahu jawabannya.
- umpan balik: memberikan masukan yang jelas dan membangun. Masukan yang akan membantu siswa melihat apa yang sudah baik dan yang perlu diperbaiki.
- unjuk kerja: suatu kegiatan menampilkan hasil karya seni setelah melewati serangkaian proses merencanakan dan menciptakan hasil karya seni.

## D. DAFTAR PUSTAKA



Daftar Pustaka

- Beer, C. de. 2018. *Rethinking Visual Journaling in the Creative Process: Exploring Pedagogic Implications*, diakses 6 Februari 2021.  
<https://journals.co.za/doi/pdf/10.20853/32-1-1819>.
- Boaler, Jo. 2013. *Ability and Mathematics: the mindset revolution that is reshaping education*, diakses 6 Februari 2021.  
[http://publications.fifedirect.org.uk/c64\\_AbilityandMathematics.pdf](http://publications.fifedirect.org.uk/c64_AbilityandMathematics.pdf)
- Chatib, Munif dan Irma Nurul Fatimah. 2013. *Kelasnya Manusia*. Jakarta: Kaifa.
- Harvard Project Zero Visible Thinking*, diakses 30 Januari 2021.  
<http://www.pz.harvard.edu/projects/visible-thinking>
- Harvard Project Zero Ladder of Feedback*, diakses 30 Januari 2021.  
<http://www.pz.harvard.edu/resources/ladder-of-feedback>
- Hatcher, Lynn Anne. *Exhibition in the Curriculum: Preparing Students to Complete the Artistic Cycle. Thesis*, Georgia State University, 2009. Diakses 7 Februari 2021. [https://scholarworks.gsu.edu/art\\_design\\_theses/49](https://scholarworks.gsu.edu/art_design_theses/49)
- Hendra Gunawan, diakses 6 Februari 2021. <http://www.artnet.com/artists/hendra-gunawan/>
- Hume, H. D. 2014. *The Art Teacher's Survival Guide for Secondary Schools*. San Francisco: Jossey-Bass. Krahula, Beckah. 2015. *Tangle Art Pack A Meditative Drawing Book and Sketchpad*. Massachusetts: Quarry Books.
- Lupton, Ellon and Jenifer Cole Philips. *Graphic Design Basic. Visual Layout*, diakses pada 5 April 2019. <https://www.skillshare.com/classes/Graphic-DesignBasics-Core-Principles-for-Visual-Design/1539782161projects?via=custom-lists>
- Murray, Lily. 2017. *No Worries!*. London: Kings Road Publishing.
- Studio, Flame Tree Studio. 2016. *My Sketches and Doodles*. London: Flame Tree Publishing.
- Wong, Wucius. 1986. *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*. Bandung: Penerbit ITB.
- Marcel Duchamp, diakses 6 Februari 2021.  
<https://www.tate.org.uk/art/artists/marcel-duchamp-1036>
- McLeod, Saul. 2010. *Formal Operational Stage*, diakses 13 Februari 2021.
- Moore, Kimberly B. *How to Create a School Art Show*, diakses 7 Februari 2021.  
<https://www.scholastic.com/teachers/articles/teaching-content/how-create-school-art-show/>
- Thabroni, Gamal. *Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli*. diakses pada 13 Februari 2021. <https://serupa.id/pengertian-desain/>
- The Art of Education University*. Diakses 30 Januari 2021.  
<https://theartofeducation.edu/2018/04/27/50-visual-journal-promptsto-promote-drawing-and-creative-thinking-skills/>

**Internet:**

<https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/24/210000069/pameranpengertian-tujuan-manfaat-dan-fungsi>.

<https://www.voaindonesia.com/a/erica-hestu-wahyuni-pelukis-indonesiabergaya-naif/4248912.html>

[www.tate.org.uk](http://www.tate.org.uk)

[www.artnet.com](http://www.artnet.com)

[heridono.com](http://heridono.com)

[theartofeducation.edu](http://theartofeducation.edu)

## MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

### UNIT 3 MENGAPRESIASI

#### SUBUNIT 2 APRESIASI KARYA SENI DENGAN RUTINITAS BERPIKIR VISIBEL DAN TANGGA UMPAN BALIK

#### INFORMASI UMUM

##### A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Kamilatun Niyah
Instansi	:	MTS BABUSSALAM
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024
Jenjang Sekolah	:	MTS
Mata Pelajaran	:	Seni Rupa
Fase D, Kelas / Semester	:	IX (Sembilan) / I (Ganjil)
Alokasi Waktu	:	4 x 2 jam pertemuan

##### B. KOMPETENSI AWAL

###### Capaian Pembelajaran Fase D

Di akhir fase D, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya secara visual sebagai ekspresi kreatif dengan rinci, ditandai penguasaan ruang, proporsi dan gestur, baik secara mandiri dan/atau berkelompok. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi peserta didik telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati peserta didik. Selain itu, peserta didik juga dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis

tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatannya terhadap karya seni rupa tersebut.

### Capaian Pembelajaran Fase D Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Pada akhir fase D, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang. Peserta didik terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.
Menciptakan ( <i>Making/Creating</i> )	Pada akhir fase D, peserta didik mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Pada akhir fase D, peserta didik mampu mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain, serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.

## C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada akhir pembelajaran unit ini, siswa diharapkan mampu meningkatkan dimensi **kemandirian bernalar kritis** melalui pengamatan terhadap elemen rupa dalam sebuah lukisan. Dimensi **beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia** diharapkan tercermin dalam pengamatan terhadap makhluk hidup, budaya setempat, dan lingkungan sekitar ketika membuat jurnal visual. Dimensi **berkebinekaan global** dikembangkan dalam kegiatan mengamati karya seni di Indonesia maupun luar negeri.

## D. SARANA DAN PRASARANA

- **Fasilitas yang dibutuhkan** : LCD, laptop, jaringan internet, speaker aktif
- **Alat musik** : keyboard
- **Media**: kertas, pensil

## E. TARGET PESERTA DIDIK

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

## F. MODEL PEMBELAJARAN

Pembelajaran Tatap muka.

## G. KATA KUNCI

Apresiasi, refleksi, tangga umpan balik

## H. KOSAKATA SENI RUPA

1. **Refleksi:** refleksi dalam hal ini adalah melihat kembali sebuah karya dan melihat unsur yang berhubungan dengan diri sendiri.
2. **Tangga Umpan Balik:** tangga umpan balik menjelaskan beberapa langkah memberi umpan balik. Dari langkah yang terendah melakukan klarifikasi, kemudian mengungkapkan area yang dapat ditingkatkan, memberi saran, dan berterima kasih atas ide yang didapatkan.

## KOMPONEN INTI

### A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Tujuan Pembelajaran

- 9.3.2. Siswa mampu memberikan ulasan terhadap sebuah lukisan dengan sudut pandang siswa, dan
- 9.3.3. Siswa mampu memberikan umpan balik yang konstruktif kepada teman.

### B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Mengapresiasi karya seni dengan Rutinitas berpikir visibel dan tangga umpan balik.

### C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Coba ceritakan lebih banyak tentang gambar yang kamu buat?
- Saya melihat kamu membuat .... dapatkah kamu menjelaskan ..?

### E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Persiapan Guru

Mencari karya seniman untuk apresiasi seni. Guru dapat mengambil referensi dari pelukis yang penulis sarankan atau mengambil karya seniman lainnya.

Upayakan membaca dulu mengenai seniman dan karyanya sehingga guru dapat memberikan pertanyaan yang sesuai.

### **Kegiatan Pendahuluan**

- Sebelum pembelajaran dilaksanakan, salah satu peserta didik diminta memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.
- Setelah selesai berdoa, peserta didik diminta untuk bernyanyi bersama lagu daerah setempat, melalui apersepsi yang dapat membangkitkan rasa cinta tanah air peserta didik.
- Peserta didik mendapatkan penjelasan terhadap aktivitas pembuka di atas dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran.

### **Kegiatan Inti**

#### **1. Kegiatan Rutinitas Berpikir Visibel**

- Siswa melihat referensi lukisan yang diberikan oleh guru.
- Dengan panduan pertanyaan inkuiri, guru memberikan pertanyaan kepada siswa.
- Siswa menulis hasil apresiasinya pada selembar kertas.
- Guru menjelaskan sedikit mengenai judul, latar belakang kehidupan pelukis dan mengkorelasikannya dengan lukisan seniman.
- Catatan: berikan informasi mengenai pelukis sedikit demi sedikit setelah siswa mulai melihat korelasi antara elemen visual dengan pesan yang ingin disampaikan pelukis. Informasi tidak diberikan di depan dan bertujuan agar siswa mengkonstruksi pemahaman terlebih dahulu.

#### **2. Kegiatan Memberikan Umpan Balik pada Teman**

- Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tangga umpan balik.
- Siswa mendapatkan kartu kata-kata dari guru, misalnya: "lukisanmu kurang rapi, warnanya belum penuh." Dari kata-kata itu siswa berlatih memberi umpan balik yang konstruktif kepada teman.
- Siswa membawa hasil karya masing-masing dan meletakkannya. Setiap siswa wajib mengomentari karya temannya dengan umpan balik yang konstruktif.
- Siswa mendengarkan tanggapan guru tentang memberikan umpan balik.

### **Kegiatan Penutup**

- Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran.
- Guru dan peserta didik melakukan refleksi.
- Guru dapat memberikan penugasan dan informasi lain sebagai tindak lanjut proses pembelajaran
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

### **Pembelajaran Alternatif**

Sesuaikan bahasa yang digunakan dengan bahasa yang biasa diucapkan siswa sehari-hari. Hindari memberikan umpan balik dengan kalimat yang rumit sehingga sulit atau tidak dapat dipahami oleh siswa.



Gambar 3.2.4 Memberikan umpan balik  
Sumber: Irma Nurul Fatimah (2019)

## F. PENILAIAN

### Penilaian

Kriteria	Sangat Baik (100-90)	Baik (89-79)	Sedang (79-69)	Cukup <69
Kesesuaian interpretasi pesan pada sebuah karya	Siswa mampu menarik benang merah pesan dari pelukis dengan melihat dua elemen visual yang ada pada lukisan.	Siswa mampu menarik benang merah pesan dari pelukis dengan melihat satu elemen visual yang ada pada lukisan.	Siswa mampu menarik benang merah pesan dari pelukis dengan melihat satu elemen visual yang ada pada lukisan dengan bantuan guru secara minimal (pantikan satu pertanyaan).	Siswa mampu menarik benang merah pesan dari pelukis dengan melihat satu elemen visual yang ada pada lukisan dengan bantuan guru secara maksimal (setelah dipandu dengan beberapa pertanyaan).
Kemampuan menyampaikan gagasan	Mampu menyampaikan gagasan dengan percaya diri.	Mampu menyampaikan gagasan namun masih takut salah.	Perlu dorongan atau pantikan pertanyaan dari guru untuk menyampaikan gagasan.	Belum mampu menyampaikan gagasan walapun dibantu.
Kemampuan menyampaikan masukan	Mampu menjelaskan masukan dengan bahasa terstruktur dan mudah dipahami.	Mampu menjelaskan masukan dengan bahasa yang mudah dipahami.	Mampu menjelaskan masukan namun bahasa kurang jelas.	Belum bisa memberikan masukan.

Kualitas masukan	Mampu menjelaskan masukan dengan bahasa positif.	Mampu menjelaskan masukan dengan baik hanya saja masih mengandung unsur negatif.	Mampu menjelaskan masukan setelah dituntun guru.	Belum mampu memberikan masukan.
Jumlah umpan balik yang diberikan	5-6 umpan balik.	3-4 umpan balik.	2 umpan balik.	1 umpan balik.

## G. REFLEKSI

### Refleksi Guru:

Sepanjang pelajaran dan setelah pelajaran berakhir guru dapat memberikan pertanyaan refleksi.

1. Sejauh mana siswa memahami konsep setelah diterangkan?
2. Jika tidak langkah apa yang harus dilakukan?

### Refleksi Peserta Didik :

1. Bagian mana yang menurutmu paling sulit dari pelajaran ini?
2. Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajaramu?
3. Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?
4. Jika kamu diminta untuk memberikan bintu 1 sampai 5, berapa bintang akan kamu berikan pada usaha yang kamu lakukan?
5. Bagian mana dari pembelajaran ini yang kamu menyenangkan?

## H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

### Pengayaan

- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Capaian Pembelajaran (CP)
- Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi.

### Remedial

- Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya (CP) belum tuntas.
- Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas mencapai capaian pembelajaran (CP)
- Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

## LAMPIRAN

### A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

#### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Siswa : .....

Kelas/Semester : .....

Petunjuk!

Gambar	Jawaban karya seni / Lukisan
 <p data-bbox="376 1256 616 1301">Gambar 3.2.1 Pengorbanan ibu Sumber: Ciputra Artpreneur (2021)</p>	<p data-bbox="810 1010 1294 1077">Lukisan Hendra Gunawan yang berjudul “Pengorbanan Ibu”..</p>
 <p data-bbox="296 1727 732 1783">Gambar 3.2.2 Goldie merlion at the rainbows ends Sumber: @rsipIVAA (2010)</p>	<p data-bbox="810 1350 1329 1469">..... ..... .....</p>



Gambar 3.2.3 Bicycle wheels  
Sumber: Moma (2021)

.....  
.....  
.....

## B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

### Sumber Bacaan Guru: Tentang Seniman

1. **Hendra Gunawan** merupakan seorang pelukis Indonesia yang terkenal dengan karyanya yang kerap menggabungkan teknik lukis dari Barat dengan estetika tradisional Indonesia. Dia lahir pada 11 Juni 1918 di Bandung.

Gunawan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk melukis pemandangan tentang masa mudanya, menggugah warna-warna yang kaya, dan satwa liar yang subur yang merupakan salah satu ciri khas daerah tempat tinggalnya.

Gunawan pernah bertempur melawan Belanda dan menjadi aktivis melawan pemerintah yang sedang berkuasa. Hal itu mengakibatkan dia ditahan selama beberapa tahun. Dia melewati hukumannya dengan terus melukis, menciptakan karya di atas potongan-potongan kecil kanvas kasar yang ada.

2. **Erica Hestu Wahyuni** merupakan seniman Indonesia yang lahir di Yogyakarta pada tahun 1971. Erica kerap memvisualisasikan gambaran pengalaman pribadinya dalam bentuk karya Lukisan dengan tampilan naif dan lucu. Erica mulai melukis sejak di Sekolah Dasar dan bergabung dalam sanggar menggambar anak, Sanggar Katamsi. Dia melanjutkan studi melukisnya di Institut Seni Indonesia, Yogyakarta dan Surikov Intitute of Art, Russia.
3. **Marcel Duchamp** lahir di Blainville, Prancis pada 28 Juli 1887. Duchamp merupakan seorang seniman Prancis yang terkenal “mendobrak batas” karya seni dan objek sehari-hari. Karyanya yang disebut dengan istilah “*readymades*” adalah objek yang biasa digunakan sehari-hari, terkadang sedikit dimodifikasi, dan ditunjuk menjadi suatu karya seni.

Karya *readymades* atau siap pakai paling awal buatan Duchamp adalah *Bicycle Wheel* atau Roda Sepeda pada 1913, yaitu roda sepeda yang dipasang di bangku kayu.

## C. GLOSARIUM

### Glosarium

- apresiasi: memberikan penghargaan terhadap suatu karya seni.
- bayangan: wujud hitam yang tampak di balik benda yang terkena sinar.
- curah ide: siswa membuat daftar ide yang mungkin dilakukan.
- jurnal visual: sebuah buku untuk menyimpan inspirasi visual yang didapat dan tempat membuat sketsa.
- *mixed media*: membuat karya seni dengan gabungan beberapa bahan dan teknik..
- naungan: bagian benda yang tertutup bayangan namun tidak terkena cahaya langsung.
- perspektif: cara melihat benda pada permukaan yang mendarat sebagaimana yang terlihat oleh mata dengan tiga dimensi (panjang, lebar, dan tingginya).
- pigura: bagian yang membingkai karya.
- representasi: memberikan gambaran.
- rutinitas berpikir fleksibel: rutinitas yang dilakukan untuk mempertanyakan suatu konsep atau peristiwa dan mencari tahu jawabannya.
- umpan balik: memberikan masukan yang jelas dan membangun. Masukan yang akan membantu siswa melihat apa yang sudah baik dan yang perlu diperbaiki.
- unjuk kerja: suatu kegiatan menampilkan hasil karya seni setelah melewati serangkaian proses merencanakan dan menciptakan hasil karya seni.

## D. DAFTAR PUSTAKA

### Daftar Pustaka

- Beer, C. de. 2018. *Rethinking Visual Journaling in the Creative Process: Exploring Pedagogic Implications*, diakses 6 Februari 2021.  
<https://journals.co.za/doi/pdf/10.20853/32-1-1819>.
- Boaler, Jo. 2013. *Ability and Mathematics: the mindset revolution that is reshaping education*, diakses 6 Februari 2021.  
[http://publications.fifedirect.org.uk/c64\\_AbilityandMathematics.pdf](http://publications.fifedirect.org.uk/c64_AbilityandMathematics.pdf)
- Chatib, Munif dan Irma Nurul Fatimah. 2013. *Kelasnya Manusia*. Jakarta: Kaifa.
- Harvard Project Zero Visible Thinking*, diakses 30 Januari 2021.  
<http://www.pz.harvard.edu/projects/visible-thinking>
- Harvard Project Zero Ladder of Feedback*, diakses 30 Januari 2021.  
<http://www.pz.harvard.edu/resources/ladder-of-feedback>
- Hatcher, Lynn Anne. *Exhibition in the Curriculum: Preparing Students to Complete the Artistic Cycle. Thesis*, Georgia State University, 2009. Diakses 7 Februari 2021. [https://scholarworks.gsu.edu/art\\_design\\_theses/49](https://scholarworks.gsu.edu/art_design_theses/49)
- Hendra Gunawan, diakses 6 Februari 2021. <http://www.artnet.com/artists/hendra-gunawan/>

- Hume, H. D. 2014. *The Art Teacher's Survival Guide for Secondary Schools*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Krahula, Beckah. 2015. *Tangle Art Pack A Meditative Drawing Book and Sketchpad*. Massachusetts: Quarry Books.
- Lupton, Ellon and Jenifer Cole Philips. *Graphic Design Basic. Visual Layout*, diakses pada 5 April 2019. <https://www.skillshare.com/classes/Graphic-DesignBasics-Core-Principles-for-Visual-Design/1539782161/projects?via=custom-lists>
- Murray, Lily. 2017. *No Worries!*. London: Kings Road Publishing.
- Studio, Flame Tree Studio. 2016. *My Sketches and Doodles*. London: Flame Tree Publishing.
- Wong, Wucius. 1986. *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*. Bandung: Penerbit ITB.
- Marcel Duchamp, diakses 6 Februari 2021. <https://www.tate.org.uk/art/artists/marcel-duchamp-1036>
- McLeod, Saul. 2010. *Formal Operational Stage*, diakses 13 Februari 2021.
- Moore, Kimberly B. *How to Create a School Art Show*, diakses 7 Februari 2021. <https://www.scholastic.com/teachers/articles/teaching-content/how-create-school-art-show/>
- Thabroni, Gamal. *Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli*, diakses pada 13 Februari 2021. <https://serupa.id/pengertian-desain/>
- The Art of Education University*. Diakses 30 Januari 2021. <https://theartofeducation.edu/2018/04/27/50-visual-journal-promptsto-promote-drawing-and-creative-thinking-skills/>

**Internet:**

<https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/24/210000069/pameranpengertian-tujuan-manfaat-dan-fungsi>.

<https://www.voaindonesia.com/a/erica-hestu-wahyuni-pelukis-indonesiabergaya-naif/4248912.html>

[www.tate.org.uk](http://www.tate.org.uk)

[www.artnet.com](http://www.artnet.com)

[heridono.com](http://heridono.com)

[theartofeducation.edu](http://theartofeducation.edu)