

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

UNIT 4 UNJUK KERJA

SUBUNIT 1 PERENCANAAN UNJUK KERJA ATAU PAMERAN

INFORMASI UMUM									
A. IDENTITAS MODUL									
Penyusun	: KAMILATUN NIYAH, M.Pd								
Instansi	: MTS BABUSSALAM								
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024								
Jenjang Sekolah	: MTS								
Mata Pelajaran	: Seni Rupa								
Fase D, Kelas / Semester	: IX (Sembilan) / I (Ganjil)								
Alokasi Waktu	: 5 x 2 jam pertemuan								
B. KOMPETENSI AWAL									
<p>Capaian Pembelajaran Fase D</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>Capaian Pembelajaran Fase D Berdasarkan Elemen</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 empatnya 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</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 empatnya 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
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 empatnya 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.
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	<p>Pada akhir fase D, peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif.</p> <p>Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya.</p> <p>Peserta didik mampu melihat hubungan dengan bidang eilmuan lainnya. Peserta didik mampu mencari alternatif alat, dan bahan untuk membuat karya, berdasarkan ketersediaan sumber daya di sekitarnya</p>
Berdampak (<i>Impacting</i>)	Pada akhir fase D, peserta didik mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada akhir pembelajaran unit ini diharapkan siswa mampu mempraktikkan **elemen mandiri** dalam membuat dan mengatur jadwal dengan baik. Siswa juga diharapkan **kreatif** dalam memanfaatkan benda-benda yang ada untuk melaksanakan sebuah pameran. Selain itu, siswa juga mengembangkan **elemen gotong royong**, yaitu dengan bekerja sama dan berkolaborasi dalam membuat sebuah pameran.

D. SARANA DAN PRASARANA

- **Fasilitas yang dibutuhkan** : LCD, laptop, jaringan internet, speaker aktif
- **Alat musik** : keyboard
- **Media**: poster, dekorasi pameran, kertas berisi jadwal kegiatan

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
Observasi, jurnal, visual
H. KOSAKATA SENI RUPA
<ol style="list-style-type: none">1. Perencanaan: kegiatan yang memikirkan, membuat jadwal, hingga memikirkan kemungkinan-kemungkinan yang harus diantisipasi.2. Unjuk Kerja: kegiatan untuk menunjukkan hasil kerja seni rupa dan melakukan apresiasi terhadap karya seni rupa.3. Pameran: suatu kegiatan penyajian karya seni rupa untuk dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas.
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Tujuan Pembelajaran 9.4.1. Siswa mampu membuat perencanaan pameran dengan bekerja sama dan berkolaborasi dengan baik.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Perencanaan unjuk kerja dapat dilakukan dengan mempertimbangkan konsep atau tema apa yang ingin dibawa. Penentuan tema dapat dilakukan bersama dengan siswa dan guru lainnya melalui kegiatan curah ide.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
Bagaimana cara membuat perencanaan pameran dengan bekerja sama dan berkolaborasi dengan baik?
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Persiapan Guru Mencari contoh-contoh pameran hasil karya siswa yang dapat dilakukan.
Kegiatan Pendahuluan <ol style="list-style-type: none">1. Sebelum pembelajaran dilaksanakan, salah satu peserta didik diminta memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.2. Setelah selesai berdoa, peserta didik diminta untuk bernyanyi bersama lagu daerah setempat, melalui apersepsi yang dapat membangkitkan rasa cinta tanah air peserta didik.3. Peserta didik mendapatkan penjelasan terhadap aktivitas pembuka di atas dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.4. Guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran.

Kegiatan Inti

1. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang persiapan sebuah pameran

Tahap 1: Curah Ide

Kegiatan curah ide ditekankan lebih kepada konsep pameran. Pada unit 1 kita sudah belajar mengenai tahapan curah ide. Silakan lihat kembali unit 1 untuk langkah-langkah pelaksanaan curah ide yang dapat dilakukan siswa.

Tahap 2: Eksekusi dan Refleksi

Dalam proses pemilihan karya yang akan ditampilkan siswa akan mengasah kemampuannya dalam membuat pilihan karya, dan menempatkan dekorasi penunjang karya.

Pada tahap ini siswa akan memilih karya yang akan dipamerkan, membuat deskripsi pada tiap karya, membuat persiapan undangan untuk orang tua atau khalayak umum. Selesai persiapan, siswa melakukan refleksi apa yang perlu dievaluasi dan ditambahkan.

Dalam kegiatan curah ide, penting untuk menghargai ide dan pendapat siswa. Tips dari Reggio Emilia tentang menghargai ide.

- Mendengarkan ide siswa dan menghargai pemikirannya dengan serius.
- Melakukan observasi kegiatan siswa dan memberikan pertanyaan dan komentar positif.
- Memberikan waktu kepada siswa untuk bereksperimen dan memberikan toleransi terhadap kesalahan yang dilakukan.

Contoh deskripsi karya dalam sebuah karya lukis



Gambar 4.13 Deskripsi karya lukisan

Sumber: Irma Nurul Fatimah (2019)

Judul	: Red Sky
Media	: Acrylic on Canvas
Ukuran	: 40x50 cm
Deskripsi	: Langit ketika senja memberikan banyak inspirasi. Pelukis ingin menggambarkan langit tak selalu biru. Ia terpesona dengan langit yang bernuansa merah

2. Siswa membuat penjadwalan dan menentukan tugas masing-masing.

Contoh Penjadwalan

Mempersiapkan karya yang dapat dinikmati masyarakat membutuhkan persiapan dan penjadwalan yang cermat. Bantulah murid Anda membuat target dalam membuat karya dan dampingi anak untuk membuat *timeline* dalam mempersiapkan pameran.

Contoh jadwalnya sebagai berikut

	1	2	3	4	5	
	Curah ide: Cari Referensi	Cari Referensi 	Tentukan tema pameran	Buat Mind-map/ Sketsa 		
	7	8	9	10	11	12
Membuat Kepanitia-an	Membuat detail acara	Membuat detail acara	Membuat detail acara	Refleksi 		
	14	15	16	17	18	19
Revisi detail acara 	- Memilih karya pameran - Pembuatan Undangan	- Mendata deskripsi karya - Pembuatan Undangan	- Mendata deskripsi karya - Pembuatan Undangan	Refleksi 		
	21	22	23	24	25	26
Revisi Karya	Persiapan dekorasi pameran	Persiapan dekorasi pameran	Persiapan dekorasi pameran	Pelaksanaan pameran		

Dorong siswa untuk membuat visualisasi di jadwal agar jadwal tampak lebih menarik. Selain membuat jadwal untuk pameran, siswa membuat pembagian peran dalam pelaksanaan pameran.

Contoh pembagian peran siswa

Contoh Daftar Pekerjaan

Aktivitas	Siapa yang Melakukan?	Selesai
Menentukan tema		
Menentukan judul pameran		
Menentukan karya yang akan <i>display</i> dan jumlah karya yang akan <i>display</i>		
Mengumpulkan judul setiap karya dan membuat deskripsi karya		
Membuat undangan		
Membuat poster promosi		
Mempromosikan kegiatan		
Membuat susunan acara		
Menjadi pembawa acara		
Mendampingi pengunjung melihat hasil karya dan membantu menjelaskan		
Membuat <i>display</i> hasil karya		
Memasang karya		
Mendokumentasikan jalannya acara		

Upayakan siswa mendapatkan kesempatan memegang peranan dalam pameran. Kegiatan ini akan mengasah rasa percaya diri pada siswa dan budaya bekerja sama antar siswa.

3. Siswa mempersiapkan karya yang akan *display*.

Berbagai Cara Membuat *Display* Hasil Karya?

Berikut ini adalah beberapa desain instalasi.

1. Salon Style

Karya seni digantung dari langit-langit. Pameran seni dengan *salon style* dilakukan hanya ketika memungkinkan karena kegiatan ini terkait dengan peralatan dan keterampilan teknis.



Gambar 4.1.4 Contoh *display*
Sumber: Irma Nurul Fatimah (2018)

2. *Sequential*

Mengajak pengunjung untuk melihat urutan dari karya. Pengunjung diajak ke dalam sebuah cerita karya yang berurutan. Misalnya, dengan tema identitasku. Karya pertama menunjukkan identitas siswa dengan urutan, masa kecil, masa sekolah dasar, masa sekolah menengah pertama.

3. *Comparative*

Meletakkan *display* yang mengundang untuk perbandingan dan kontras. Misalnya, karya siswa yang bercerita tentang menggambar pemandangan diletakkan di sebelah karya siswa yang bercerita tentang perkotaan.

4. *Synoptic*

Meletakkan *display* berdasarkan tema kecil di dalam tema yang lebih besar. Misalnya, tema besarnya adalah identitasku. Di dalam tema tersebut ada tema kotaku, keluargaku, dan temanku.

5. *Linear*

Karya seni dipajang pada ketinggian *eye level*.



Gambar 4.1.5 *Display* lukisan
Sumber: Irma Nurul Fatimah (2018)

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.

Kegiatan Alternatif

Persiapan pameran sangat bergantung dengan alokasi waktu yang tersedia. Alokasi waktu pada semester kedua relatif lebih pendek dari semester pertama. Jika kondisi sekolah Anda berbeda dan memerlukan lebih banyak waktu untuk ujian akhir, Anda dapat membuat target karya siswa yang lebih realistis dan penyelenggaraan pameran yang lebih sederhana.



Gambar 4.1.6 *Display* di pohon
Sumber: Meruyert Gonnalis (2021)



Gambar 4.1.7 *Display* pameran karya siswa
Sumber: Larwardi GCS (2018)



Gambar 4.1.8 Chicago bridal
Sumber: Joy Lynn (Pinterest) (2021)

F. PENILAIAN

Rubrik Penilaian

Kriteria	Sangat Baik (100-90)	Baik (89-79)	Sedang (79-69)	Cukup <69
Kemampuan manajemen waktu	Siswa membuat penjadwalan dan membuat karya sesuai jadwal.	Siswa membuat penjadwalan dan membuat karya sesuai jadwal 70%.	Siswa membuat penjadwalan dan membuat karya sesuai jadwal 50%.	Siswa membuat penjadwalan dan membuat karya sesuai jadwal <50%.
Kemampuan mempersiapkan pameran	Siswa berkoordinasi dan bekerja sama dengan baik sesama teman.	Siswa berkoordinasi dan bekerja sama dengan baik sesama teman namun ada beberapa detail yang terlewat.	Siswa butuh bantuan guru untuk mendorong berkoordinasi dan bekerja sama.	Siswa sangat sulit diajak berkoordinasi antarteman.

G. REFLEKSI

Refleksi Guru:

Setelah selesai melakukan pembelajaran, berikan pertanyaan ini kepada diri Anda sendiri.

1. Apakah saya sudah cukup baik dalam mendorong siswa berkolaborasi dan memecahkan masalahnya sendiri?
2. Seberapa sering saya memberikan bantuan kepada siswa?

3. Apakah saya sudah memberikan target yang realistis kepada siswa untuk merancang pamerannya?
4. Apakah rencana tindak lanjut yang akan saya lakukan jika siswa belum berhasil bekerja sama dengan baik?

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!

Membuat penjadwalan dan menentukan tugas masing-masing.

Contoh Penjadwalan

Mempersiapkan karya yang dapat dinikmati masyarakat membutuhkan persiapan dan penjadwalan yang cermat. Bantulah murid Anda membuat target dalam membuat karya dan dampingi anak untuk membuat *timeline* dalam mempersiapkan pameran.

Contoh jadwalnya sebagai berikut

	1	2	3	4	5	
	Curah ide: Cari Referensi	Cari Referensi 	Tentukan tema pameran	Buat Mind-map/ Sketsa 		
7	8	9	10	11	12	
Membuat Kepanitia-an	Membuat detail acara	Membuat detail acara	Membuat detail acara	Refleksi 		
14	15	16	17	18	19	
Revisi detail acara 	- Memilih karya pameran - Pembuatan Undangan	- Mendata deskripsi karya - Pembuatan Undangan	- Mendata deskripsi karya - Pembuatan Undangan	Refleksi 		
21	22	23	24	25	26	27
Revisi Karya	Persiapan dekorasi pameran	Persiapan dekorasi pameran	Persiapan dekorasi pameran	Pelaksana-an pameran		

Dorong siswa untuk membuat visualisasi di jadwal agar jadwal tampak lebih menarik. Selain membuat jadwal untuk pameran, siswa membuat pembagian peran dalam pelaksanaan pameran.

Contoh pembagian peran siswa

Contoh Daftar Pekerjaan

Aktivitas	Siapa yang Melakukan?	Selesai
Menentukan tema		
Menentukan judul pameran		
Menentukan karya yang akan <i>display</i> dan jumlah karya yang akan <i>display</i>		
Mengumpulkan judul setiap karya dan membuat deskripsi karya		
Membuat undangan		
Membuat poster promosi		
Mempromosikan kegiatan		
Membuat susunan acara		
Menjadi pembawa acara		
Mendampingi pengunjung melihat hasil karya dan membantu menjelaskan		
Membuat <i>display</i> hasil karya		
Memasang karya		
Mendokumentasikan jalannya acara		

Upayakan siswa mendapatkan kesempatan memegang peranan dalam pameran. Kegiatan ini akan mengasah rasa percaya diri pada siswa dan budaya bekerja sama antar siswa.

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

BAHAN BACAAN

Perencanaan unjuk kerja dapat dilakukan dengan mempertimbangkan konsep atau tema apa yang ingin dibawa. Penentuan tema dapat dilakukan bersama dengan siswa dan guru lainnya melalui kegiatan curah ide.

Kolaborasi dengan beberapa pelajaran lain sebagai sarana untuk unjuk kerja hasil pembelajaran siswa juga dapat dilakukan. Tema dapat didiskusikan bersama dengan guru mata pelajaran lainnya, menjadikan kegiatan unjuk kerja sebagai proyek akhir tahun yang dapat dinikmati bersama dengan orang tua siswa.

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

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

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
- www.artnet.com
- heridono.com
- theartofeducation.edu

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

UNIT 4 UNJUK KERJA
SUBUNIT 2 PELAKSANAAN PAMERAN

INFORMASI UMUM									
A. IDENTITAS MODUL									
Penyusun	: KAMILATUN NIYAH, M.Pd								
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									
<p>Capaian Pembelajaran Fase D</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>Capaian Pembelajaran Fase D Berdasarkan Elemen</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #4F81BD; color: white; padding: 5px;">Elemen</th> <th style="background-color: #4F81BD; color: white; padding: 5px;">Capaian Pembelajaran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;">Mengalami (<i>Experiencing</i>)</td> <td style="padding: 5px;">Pada akhir fase D, peserta didik mampu mengamati, mengenali, 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 style="padding: 5px;">Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)</td> <td style="padding: 5px;">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 style="padding: 5px;">Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)</td> <td style="padding: 5px;">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, mengenali, 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, mengenali, 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.
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	<p>Pada akhir fase D, peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif.</p> <p>Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya.</p> <p>Peserta didik mampu melihat hubungan dengan bidang eilmuan lainnya. Peserta didik mampu mencari alternatif alat, dan bahan untuk membuat karya, berdasarkan ketersediaan sumber daya di sekitarnya</p>
Berdampak (<i>Impacting</i>)	Pada akhir fase D, peserta didik mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada akhir pembelajaran unit ini diharapkan siswa mampu mempraktikkan **elemen mandiri** dalam membuat dan mengatur jadwal dengan baik. Siswa juga diharapkan **kreatif** dalam memanfaatkan benda-benda yang ada untuk melaksanakan sebuah pameran. Selain itu, siswa juga mengembangkan **elemen gotong royong**, yaitu dengan bekerja sama dan berkolaborasi dalam membuat sebuah pameran.

D. SARANA DAN PRASARANA

- **Fasilitas yang dibutuhkan** : LCD, laptop, jaringan internet, speaker aktif
- **Alat musik** : keyboard
- **Media**: poster, dekorasi pameran, kertas berisi jadwal kegiatan

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
Observasi, jurnal, visual
H. KOSAKATA SENI RUPA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan: kegiatan yang memikirkan, membuat jadwal, hingga memikirkan kemungkinan-kemungkinan yang harus diantisipasi. 2. Unjuk Kerja: kegiatan untuk menunjukkan hasil kerja seni rupa dan melakukan apresiasi terhadap karya seni rupa. 3. Pameran: suatu kegiatan penyajian karya seni rupa untuk dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas.
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>9.4.2. Siswa mampu membuat perencanaan pameran dengan bekerja sama dan berkolaborasi dengan baik.</p>
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<p>Pelaksanaan pameran merupakan faktor penting untuk merayakan keberhasilan siswa. Ajak siswa untuk terlibat dalam pelaksanaan sampai pada hari H pelaksanaan. Pelaksanaan pameran dapat disnergikan pada momen perayaan hari besar tertentu atau perayaan internal sekolah.</p>
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<p>Bagaimana cara membuat perencanaan pameran dengan bekerja sama dan berkolaborasi dengan baik?</p>
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Persiapan Guru</p> <p>Mencari contoh-contoh pameran hasil karya siswa yang dapat dilakukan.</p> <p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum pembelajaran dilaksanakan, salah satu peserta didik diminta memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing. 2. Setelah selesai berdoa, peserta didik diminta untuk bernyanyi bersama lagu daerah setempat, melalui apersepsi yang dapat membangkitkan rasa cinta tanah air peserta didik. 3. Peserta didik mendapatkan penjelasan terhadap aktivitas pembuka di atas dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.

4. Guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran.

Kegiatan Inti

1. Siswa membuat undangan dan susunan acara pameran.
2. Siswa merencanakan penanggung jawab setiap kegiatan.
3. Siswa melakukan gladi resik.
4. Siswa mempersiapkan *finishing* properti.
5. Siswa melaksanakan pameran.

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.

Kegiatan Alternatif

Jika waktu pelaksanaan pameran tidak memungkinkan berikan satu sarana di mana siswa tetap dapat memperlihatkan karyanya. Ini dapat dilakukan dengan satu bentuk publikasi ke masyarakat dengan bentuk yang lebih statis misalnya, dengan membuat buletin hasil karya siswa.

F. PENILAIAN

Rubrik Penilaian

Kriteria	Sangat Baik (100-90)	Baik (89-79)	Sedang (79-69)	Cukup <69
Kemampuan bekerja sama	Siswa mampu bekerja sama dengan baik.	Siswa mampu bekerja sama dengan dorongan dari guru.	Siswa mampu bekerja sama dengan dorongan maksimal dari guru.	Siswa mampu bekerja sama dengan dorongan minimal dari guru.
Keaktifan dan pemecahan masalah dalam melaksanakan acara	Siswa mempunyai inisiatif tinggi dalam melaksanakan tugasnya dan cepat tanggap ketika ada masalah.	Siswa mempunyai inisiatif namun sedikit tidak percaya diri, turut membantu ketika ada masalah.	Siswa perlu didorong guru/teman agar aktif dalam membantu pelaksanaan acara dan pemecahan masalah.	Siswa tidak mau bekerja melaksanakan tugasnya dan pasif ketika ada masalah.

Kualitas pelaksanaan pameran	Tim siswa mampu menjalankan pameran sesuai dengan konsep acara dengan baik.	Tim siswa mampu menjalankan pameran sesuai dengan konsep acara, namun ada 1-2 detail yang kurang.	Tim siswa mampu menjalankan pameran sesuai dengan konsep acara, namun ada beberapa detail yang kurang.	Tim siswa menjalankan pameran, namun tidak sesuai dengan konsep acara dan ada banyak detail yang kurang.
------------------------------	---	---	--	--

G. REFLEKSI

Refleksi Guru:

Setelah selesai melakukan pembelajaran, berikan pertanyaan ini kepada diri Anda sendiri.

1. Apakah saya sudah cukup baik dalam mendorong siswa berkolaborasi dan memecahkan masalahnya sendiri?
2. Seberapa sering saya memberikan bantuan kepada siswa?
3. Apakah rencana tindak lanjut yang akan saya lakukan jika siswa belum berhasil bekerja sama dengan baik?

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!

Membuat undangan dan susunan acara pameran.

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

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Guru dan peserta didik mencari berbagai informasi tentang Pelaksanaan Pameran media atau website resmi dibawa nauangan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi.
- Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas IX: Penerbit Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 2022.

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



- 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
- 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
- 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

www.artnet.com

heridono.com

theartofeducation.edu