



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA (*Deep Learning*)

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
NIP :
Mata pelajaran : **Seni Rupa**
Fase D, Kelas / Semester : **VII (Tujuh) / I (Ganjil) & II (Genap)**

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
BAB 1 : MENGGAMBAR

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : Seni Rupa
Kelas / Fase / Semester : VII / D / 1 (Ganjil)
Alokasi Waktu : 18 JP (9 kali pertemuan @ 2 JP)
Tahun Pelajaran : 20... / 20...

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik diasumsikan pernah memiliki pengalaman membuat karya tiga dimensi (misalnya gerabah/patung di jenjang sebelumnya) dan memiliki pemahaman dasar tentang perbedaan karakteristik benda (misal: keras/lunak, kasar/halus).
- **Minat** : Peserta didik memiliki minat yang beragam dalam seni, mulai dari yang gemar menggambar hingga yang lebih suka mengamati. Ada kecenderungan untuk mengekspresikan diri secara visual.
- **Latar Belakang** : Peserta didik berada pada masa transisi dari anak-anak menuju remaja, beradaptasi dengan lingkungan sekolah, teman, dan dinamika sosial yang baru. Latar belakang sosial dan budaya mereka beragam.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Peserta didik belajar dengan mengamati contoh karya seni, demonstrasi teknik menggambar oleh guru, dan melihat ilustrasi di buku/media.
 - **Auditori**: Peserta didik belajar melalui penjelasan guru, diskusi kelompok, dan sesi tanya jawab mengenai konsep seni rupa.
 - **Kinestetik**: Peserta didik belajar secara langsung melalui praktik menggambar, membuat sketsa, mencoba berbagai teknik arsir, dan menyusun komposisi objek.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami unsur rupa (bentuk geometris, pencahayaan), prinsip desain (komposisi, keseimbangan, harmoni, kesatuan), dan gaya seni rupa (realis pada karya alam benda).
 - **Prosedural**: Menguasai teknik menggambar komposisi, teknik arsir untuk menciptakan volume, dan langkah-langkah menggambar alam benda dari pengamatan.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Materi menghubungkan seni dengan benda-benda di sekitar peserta didik, melatih kepekaan pengamatan terhadap lingkungan, serta menghargai kebudayaan lokal melalui pengenalan ragam hias tradisional.

- **Tingkat Kesulitan:** Materi disusun secara bertahap, mulai dari konsep sederhana (bentuk geometris dasar) hingga yang lebih kompleks (komposisi alam benda dengan pencerahan), sehingga dapat diikuti oleh peserta didik dengan berbagai tingkat kemampuan.
- **Struktur Materi:** Pembelajaran dimulai dari pemahaman komposisi bentuk geometris, identifikasi bentuk geometris pada ragam hias, latihan teknik arsir untuk memberi volume, hingga penerapan semua konsep tersebut dalam karya akhir menggambar alam benda.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menghargai keindahan alam dan benda-benda ciptaan Tuhan sebagai objek inspirasi. Menjaga kebersihan alat dan ruang kerja.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis unsur rupa dan prinsip desain pada karya seni dan objek di sekitar. Mengevaluasi komposisi untuk menciptakan harmoni.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan berbagai alternatif komposisi dan karya gambar yang orisinal berdasarkan hasil pengamatan dan imajinasi.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Berdiskusi dan saling memberi umpan balik dengan teman sekelas mengenai karya yang dibuat.
 - **Kemandirian:** Berlatih teknik menggambar secara mandiri, berani mencoba, dan bertanggung jawab menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan.
 - **Kepedulian:** Menggunakan alat dan bahan secara bertanggung jawab dan membersihkan area kerja setelah selesai berkarya.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik diajak mengamati dan mensyukuri keindahan alam dan lingkungan sekitar sebagai inspirasi berkarya, serta menjaga kelestarian lingkungan dengan tidak merusak objek pengamatan.
- **Kewargaan:** Mengetahui dan menghargai budaya Indonesia melalui identifikasi bentuk geometris pada ragam hias dan kerajinan tradisional dari berbagai daerah.
- **Penalaran Kritis:** Menganalisis objek menjadi bentuk geometris dasar, memproses informasi visual (cahaya dan bayangan), dan merefleksikan proses berkarya untuk meningkatkan kualitas karyanya.
- **Kreativitas:** Menghasilkan gagasan orisinal dalam membuat komposisi gambar dan karya alam benda, serta mampu mengeksplorasi berbagai teknik arsir untuk mengekspresikan ide.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama dalam diskusi kelompok, saling memberikan masukan yang membangun, dan menghargai karya teman.
- **Kemandirian:** Menunjukkan inisiatif dalam berlatih, berani mencoba hal baru, dan bertanggung jawab atas proses serta hasil karyanya sendiri.
- **Kesehatan:** Menjaga kebersihan diri dan lingkungan kerja (ruang kelas/studio) setelah kegiatan menggambar selesai.
- **Komunikasi:** Mampu menjelaskan konsep dan proses pembuatan karyanya menggunakan kosakata seni rupa yang tepat saat presentasi atau diskusi.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **Mengalami (*Experiencing*)**
Menganalisis unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.
- **Merefleksikan (*Reflecting*)**
Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas; membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya seni rupa menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.
- **Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)**
Mengaplikasikan variasi teknik penggunaan alat dan bahan yang dimiliki untuk berkarya; mengeksplorasi alternatif/potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.
- **Menciptakan (*Making/Creating*)**
Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang telah dipelajari.
- **Berdampak (*Impacting*)**
Menghasilkan karya seni rupa untuk merespon pengalaman sehari-hari dan mengekspresikan perasaan atau minat.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Matematika:** Penerapan konsep bentuk geometris (lingkaran, persegi, segitiga), proporsi, dan skala saat menggambar objek agar akurat.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)/Budaya:** Mengetahui dan mengapresiasi ragam hias dan kerajinan tradisional sebagai bagian dari kekayaan budaya lokal dan nasional.
- **Bahasa Indonesia:** Menggunakan kosakata seni rupa yang tepat untuk mendeskripsikan dan merefleksikan karya secara lisan maupun tulisan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1-2:** Peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk geometris pada karya seni dan membuat komposisi yang harmonis dari bentuk-bentuk geometris sederhana. (4 JP)
- **Pertemuan 3-4:** Peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk geometris pada ragam hias/kerajinan tradisional dan menggambar ulangnya dengan akurat. (4 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu menggunakan pensil untuk berlatih minimal tiga teknik arsir yang berbeda untuk menciptakan ilusi volume. (2 JP)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu mengenali komposisi bentuk geometris dan karakteristik benda pada karya seni alam benda bergaya realis. (2 JP)
- **Pertemuan 7-9:** Peserta didik mampu membuat karya gambar alam benda berdasarkan pengamatan, menerapkan prinsip komposisi dan teknik arsir untuk menonjolkan kesan ruang dan volume. (6 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Mengamati dan menggambar komposisi objek-objek yang ada di lingkungan sekitar (benda sehari-hari, ragam hias pada kain tradisional, kerajinan tangan) untuk melatih kepekaan visual dan keterampilan teknis.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Discovery Learning* (Penemuan Terbimbing), *Project-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek)
- **Pendekatan:** *Deep Learning* (Pembelajaran Mendalam)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik berlatih fokus dan kesadaran penuh saat mengamati detail objek, merasakan tekanan pensil saat mengarsir, dan menyadari setiap keputusan artistik yang dibuat.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan kegiatan menggambar dengan dunia nyata, memahami makna budaya di balik ragam hias, dan menemukan cara untuk mengekspresikan pengamatan dan perasaannya melalui karya.
 - **Joyful Learning:** Pembelajaran diciptakan dalam suasana yang menyenangkan, bebas dari tekanan untuk "sempurna", mendorong eksperimen, dan merayakan proses kreatif setiap individu.
- **Metode Pembelajaran:** Demonstrasi, Latihan (Drill), Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan Proyek, Pameran Kelas.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan beragam contoh karya seni (digital atau cetak) dan objek pengamatan (ragam hias, benda sehari-hari) yang sesuai dengan konteks lokal.
 - **Diferensiasi Proses:** Memberikan kebebasan dalam memilih komposisi objek, memberikan bantuan individual bagi yang kesulitan, dan memberikan tantangan lebih bagi yang sudah mahir (misalnya dengan objek yang lebih kompleks atau teknik arsir lanjutan).
 - **Diferensiasi Produk:** Hasil akhir bisa bervariasi tingkat kerumitannya, mulai dari gambar outline dengan arsiran sederhana hingga gambar detail dengan penguasaan teknik arsir yang matang.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Memanfaatkan objek dan sudut-sudut sekolah sebagai sumber inspirasi dan objek gambar. Berkolaborasi dengan guru mata pelajaran lain (Matematika, IPS).
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang pengrajin lokal (jika memungkinkan) untuk menunjukkan karya tradisional atau mencari contoh ragam hias dari lingkungan sekitar peserta didik.
- **Mitra Digital:** Memanfaatkan sumber belajar daring seperti situs Galeri Nasional Indonesia, video tutorial teknik arsir di YouTube, dan museum virtual.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Penataan meja dan kursi yang fleksibel untuk kegiatan individu maupun kelompok.

- Pencahayaan yang cukup untuk kegiatan menggambar.
- Area untuk memajang karya (dinding apresiasi) untuk memotivasi peserta didik.
- Penyediaan meja khusus untuk menata komposisi alam benda.
- **Ruang Virtual:**
 - Menggunakan Proyektor/LMS untuk menampilkan contoh karya dan materi.
 - Mengakses sumber belajar daring yang relevan.
 - Membuat galeri digital sederhana untuk memajang karya peserta didik.
- **Budaya Belajar:**
 - Menciptakan suasana yang aman, nyaman, dan suportif bagi peserta didik untuk berekspresi tanpa takut salah.
 - Membudayakan sikap saling menghargai karya dan memberikan umpan balik yang konstruktif.
 - Mendorong rasa ingin tahu dan semangat untuk mencoba hal baru.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Situs Galeri Nasional Indonesia, Google Arts & Culture, Pinterest, YouTube (untuk tutorial teknik menggambar).
- **Forum Diskusi Daring:** Menggunakan grup WhatsApp atau platform LMS untuk berbagi ide dan kemajuan karya di luar jam pelajaran.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms atau Quizizz untuk kuis singkat atau asesmen diagnostik.
- **Media Presentasi Digital:** Peserta didik dapat menggunakan Canva atau Google Slides untuk mempresentasikan hasil refleksi karyanya.
- **Media Publikasi Digital:** Mempublikasikan karya terbaik di media sosial sekolah atau blog kelas.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1-2 (4 JP : 2 x 80 MENIT)

Topik : Menggambar Komposisi Bentuk Geometris

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi:** Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa, kemudian memeriksa kehadiran peserta didik.
- **Apersepsi:** Guru menampilkan karya seni abstrak geometris (misal: karya Bunga Yuridespita) dan bertanya, "Bentuk apa saja yang kalian lihat dalam karya ini?".
- **Motivasi (Joyful):** Guru menyampaikan bahwa semua benda di sekitar kita bisa disederhanakan menjadi bentuk-bentuk dasar yang menyenangkan untuk disusun.
- **Pemberian Acuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu membuat komposisi harmonis dari bentuk geometris sederhana.
- **Pemanasan (Mindful):** Peserta didik diajak melakukan pemanasan tangan dengan menggambar garis lurus, lengkung, dan lingkaran secara bebas di kertas buram untuk melemaskan otot tangan.

KEGIATAN INTI (130 MENIT)

- **Mengamati (Mindful):** Peserta didik mengamati kembali contoh karya dan mengidentifikasi unsur bentuk geometris (lingkaran, persegi, segitiga).
- **Menanya:** Guru memantik diskusi, "Bagaimana cara menyusun bentuk-bentuk ini agar

terlihat seimbang dan menarik?".

- **Eksplorasi (Joyful):** Peserta didik diminta membuat empat sketsa komposisi yang berbeda di LKPD Aktivitas 1.1, dengan bebas menumpuk, memperbesar/memperkecil, dan mengatur posisi bentuk-bentuk geometris.
- **Mengasosiasi (Meaningful):** Guru mengajak peserta didik berpikir, "Komposisi mana yang paling kamu sukai? Apa yang membuatnya terasa pas/harmonis?".
- **Mengomunikasikan:** Peserta didik saling menunjukkan sketsanya kepada teman sebangku dan memberikan umpan balik sederhana.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang cepat selesai dapat mencoba komposisi dengan lebih banyak bentuk atau menambahkan arsiran sederhana. Peserta didik yang kesulitan dibimbing untuk memulai dengan dua bentuk terlebih dahulu.
 - **Produk:** Hasil berupa empat sketsa komposisi bentuk geometris dengan tingkat kerumitan yang bervariasi.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik menjawab pertanyaan: "Apa hal baru yang kamu pelajari hari ini tentang komposisi?".
- **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan bahwa harmoni dalam gambar dapat dicapai melalui penyusunan bentuk-bentuk dasar.
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik untuk memperhatikan benda-benda di rumah dan mencoba melihat bentuk geometris dasarnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3-4 (4 JP : 2 x 80 MENIT)

Topik : Mengidentifikasi Bentuk Geometris pada Ragam Hias

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan bertanya, "Di mana saja kita bisa menemukan susunan bentuk geometris di kehidupan sehari-hari?".
- **Motivasi (Meaningful):** Guru menunjukkan contoh ragam hias (kain tenun, batik, atau ukiran) dari daerah setempat (jika ada) dan menjelaskan bahwa nenek moyang kita sudah sangat ahli dalam membuat komposisi geometris yang indah dan penuh makna.
- **Pemberian Acuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu menemukan dan menggambar ulang motif ragam hias.

KEGIATAN INTI (130 MENIT)

- **Mengamati (Mindful):** Peserta didik mengamati dengan teliti contoh ragam hias/kerajinan tradisional yang dibawa guru atau ditampilkan di layar. Mereka diminta fokus mencari bentuk-bentuk geometris yang tersembunyi di dalam motif.
- **Eksplorasi (Joyful):** Peserta didik memilih satu motif atau bagian dari ragam hias yang paling menarik baginya.
- **Mencoba:** Menggunakan LKPD Aktivitas 1.2, peserta didik mencoba menggambar ulang motif tersebut di kertas gambar, fokus pada akurasi bentuk dan proporsi.
- **Mengasosiasi (Meaningful):** Saat menggambar, peserta didik diajak merenungkan, "Kira-kira apa makna dari motif yang saya gambar ini? Mengapa bentuk ini yang dipilih

oleh pembuatnya?".

- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**

- **Proses:** Peserta didik yang menggunakan gawai dapat memotret detail motif untuk mempermudah pengamatan. Peserta didik yang kesulitan dapat menjiplak tekstur timbul dari kerajinan (misal: anyaman) dengan teknik gosok pensil.
- **Produk:** Gambar ulang motif ragam hias. Boleh hanya sebagian kecil motif atau keseluruhan, sesuai kemampuan.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik saling melihat karya teman dan mendiskusikan kesulitan yang dihadapi saat menggambar ulang motif yang rumit.
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa ragam hias tradisional adalah contoh nyata penerapan komposisi geometris yang kaya akan nilai budaya.
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik membawa pensil dengan jenis berbeda (jika ada, misal HB, 2B) untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Berlatih Teknik Arsir

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** Guru menunjukkan dua gambar: satu hanya berupa garis (outline), satu lagi memiliki gelap terang (arsiran). Guru bertanya, "Gambar mana yang terlihat lebih hidup atau bervolume? Mengapa?".
- **Motivasi (Joyful):** "Hari ini kita akan belajar 'sihir' sederhana untuk membuat gambar datar menjadi terlihat 3D hanya dengan pensil!".
- **Pemberian Acuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu berlatih teknik arsir.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Mengamati:** Guru mendemonstrasikan beberapa teknik arsir dasar di papan tulis (misal: arsir searah, arsir silang, *stippling*).
- **Mencoba (Mindful):** Menggunakan LKPD Aktivitas 1.3, peserta didik berlatih tiga teknik arsir yang berbeda. Mereka diajak untuk merasakan perbedaan tekanan pensil untuk menghasilkan garis tebal-tipis dan gelap-terang.
- **Eksplorasi (Joyful):** Peserta didik didorong untuk mencoba mengombinasikan teknik atau bahkan menciptakan tekstur arsiran sendiri di area kosong LKPD.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang hanya punya satu jenis pensil diajarkan cara menumpuk garis untuk mendapatkan arsiran yang lebih gelap. Peserta didik yang punya beberapa jenis pensil diajak merasakan perbedaan hasil arsiran dari tiap pensil.
 - **Produk:** Lembar kerja berisi latihan tiga atau lebih teknik arsir.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik menunjukkan hasil latihannya dan menyebutkan teknik mana yang paling disukai dan mana yang paling sulit.
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa arsir adalah teknik penting untuk memberikan kesan volume, tekstur, dan pencahayaan pada gambar.

- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik membawa 3-4 benda sehari-hari yang berbeda bentuk untuk pertemuan sumatif.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Gaya Realis pada Lukisan Alam Benda

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** Guru menampilkan lukisan alam benda karya S. Sudjojono ("Rose's Toilette Table").
- **Motivasi (Meaningful):** "Lihat, benda-benda yang biasa kita pakai sehari-hari ternyata bisa menjadi karya seni yang luar biasa indah jika disusun dan digambar dengan baik".
- **Pemberian Acuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu menganalisis komposisi pada lukisan alam benda.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Mengamati (Mindful):** Secara berpasangan, peserta didik mengidentifikasi objek-objek apa saja yang ada di dalam lukisan.
- **Menganalisis (Meaningful):** Peserta didik diajak berpikir, "Dari objek-objek itu, bentuk geometris dasar apa yang menyusunnya? (misal: botol parfum = tabung + balok)".
- **Mencoba:** Menggunakan LKPD Aktivitas 1.4, peserta didik mencoba menggambar ulang komposisi lukisan tersebut hanya dengan bentuk-bentuk geometris dasarnya (menyederhanakan objek).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru dapat menambahkan *grid* (kisi-kisi) pada gambar lukisan di proyektor untuk membantu peserta didik melihat letak dan proporsi tiap objek. Bagi yang tidak bisa melihat lukisan, bisa langsung mengamati benda-benda di kelas.
 - **Produk:** Sketsa komposisi lukisan alam benda dalam bentuk geometris dasar.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Diskusi kelas: "Apa yang membuat susunan benda di lukisan itu terlihat menarik?".
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa karya realis yang rumit pun berawal dari penyusunan bentuk-bentuk geometris sederhana.
- **Tindak Lanjut:** Mengingatkan peserta didik untuk membawa benda-benda untuk proyek akhir di pertemuan selanjutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 7-9 (6 JP : 3 x 80 MENIT)

Topik : Proyek Sumatif: Menggambar Alam Benda

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT - Pertemuan 7)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** Guru mereview kembali semua materi yang telah dipelajari: bentuk geometris, komposisi, dan teknik arsir.
- **Motivasi (Joyful):** "Saatnya menjadi seniman! Hari ini kalian akan menciptakan karya alam benda versi kalian sendiri!".

- **Pemberian Acuan:** Guru menjelaskan langkah-langkah proyek sumatif (LKPD Aktivitas 1.5).

KEGIATAN INTI (220 MENIT - Terbagi dalam 3 Pertemuan)

- **Tahap 1: Merancang Komposisi (Pertemuan 7)**
 - **Mencoba (Joyful):** Peserta didik menyusun benda-benda yang mereka bawa di atas meja, mencari komposisi yang paling menarik.
 - **Eksplorasi:** Peserta didik membuat 2-4 sketsa kecil dari sudut pandang yang berbeda untuk menemukan komposisi terbaik.
- **Tahap 2: Memindahkan Sketsa & Outline (Pertemuan 8)**
 - **Mencoba (Mindful):** Peserta didik memilih satu sketsa terbaik dan memindahkannya ke kertas gambar utama dengan ukuran lebih besar, fokus pada proporsi yang akurat.
 - **Mengamati:** Peserta didik mengamati arah datangnya cahaya (bisa menggunakan senter HP) dan menandai area gelap dan terang pada gambarnya.
- **Tahap 3: Mengarsir dan Penyelesaian (Pertemuan 9)**
 - **Mencoba (Mindful & Meaningful):** Peserta didik mulai mengaplikasikan teknik arsir yang telah dipelajari untuk memberikan volume dan tekstur pada setiap benda. Mereka diajak untuk mengekspresikan karakteristik setiap benda melalui arsiran.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru memberikan bimbingan individual, membantu peserta didik yang kesulitan menentukan komposisi atau memulai arsiran. Peserta didik yang lebih mahir bisa ditantang dengan benda bertekstur kompleks (kain, kayu).
 - **Produk:** Karya gambar alam benda dengan tingkat penyelesaian yang beragam, dari outline dengan arsiran dasar hingga karya yang detail dan menunjukkan penguasaan teknik.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT - Pertemuan 9)

- **Refleksi:** Peserta didik mengisi lembar refleksi diri mengenai proses pembuatan karya, kesulitan yang dihadapi, dan perasaan terhadap hasil akhirnya.
- **Apresiasi (Joyful):** Mengadakan "pameran meja" di mana setiap peserta didik memajang karyanya dan berkeliling untuk melihat karya teman-temannya.
- **Tindak Lanjut:** Karya akan dinilai sebagai asesmen sumatif Bab 1.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Dilakukan di awal bab untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik.
 - "Apakah kalian pernah membuat karya tiga dimensi, seperti gerabah atau patung?"
 - "Menurut kalian, apa perbedaan antara benda yang terbuat dari kayu dan logam saat digambar?"
- **Kuis Singkat:** Mengidentifikasi bentuk geometris dasar pada beberapa gambar benda sederhana.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti "Mengapa arsiran penting dalam menggambar?" atau "Bagaimana cara membuat komposisi yang seimbang?".

- **Diskusi Kelompok:** Saat menganalisis karya S. Sudjojono, guru mengamati partisipasi dan kemampuan analisis peserta didik.
- **Latihan Soal/LKPD:**
 - LKPD 1.1: Kemampuan membuat 4 komposisi geometris yang harmonis.
 - LKPD 1.2: Akurasi dalam menggambar ulang motif ragam hias.
 - LKPD 1.3: Penguasaan 3 teknik arsir yang berbeda.
- **Observasi:** Guru mengamati proses kerja peserta didik, mencatat antusiasme, ketekunan, dan cara mereka mengatasi kesulitan.
- **Produk (Proses):**
 - Sketsa-sketsa komposisi yang dibuat peserta didik.
 - Lembar latihan teknik arsir.
 - Sketsa penyederhanaan lukisan alam benda.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Karya Gambar Alam Benda:** Menilai hasil akhir proyek berdasarkan kriteria pada rubrik (komposisi, proporsi, penggunaan teknik arsir, kreativitas).
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Proses Berkarya:** Menilai kemampuan peserta didik dalam mengikuti tahapan proyek, mulai dari merancang komposisi hingga penyelesaian akhir.
 - **Presentasi/Refleksi:** Kemampuan peserta didik menceritakan proses dan hasil karyanya.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual mengenai unsur rupa, prinsip desain, dan teknik menggambar.

Contoh Tes Tertulis :

Soal Pilihan Ganda

1. Susunan benda-benda yang diatur sedemikian rupa agar terlihat menarik dan seimbang dalam sebuah gambar disebut...
 - a. Arsir
 - b. Sketsa
 - c. Komposisi
 - d. Palet
 - e. Proporsi
2. Untuk memberikan kesan gelap-terang dan volume pada objek gambar dua dimensi, teknik yang digunakan adalah...
 - a. Mewarnai
 - b. Menggaris
 - c. Menempel
 - d. Arsir
 - e. Melipat
3. Berikut ini yang termasuk dalam bentuk dasar geometris adalah...
 - a. Pohon, awan, dan batu
 - b. Lingkaran, persegi, dan segitiga
 - c. Wajah, tangan, dan kaki
 - d. Bunga, daun, dan ranting

- e. Meja, kursi, dan lemari
- 4. Gaya menggambar yang berusaha meniru bentuk objek sesuai dengan apa yang dilihat mata secara akurat disebut gaya...
 - a. Abstrak
 - b. Kubisme
 - c. Dekoratif
 - d. Surealisme
 - e. Realis
- 5. Prinsip desain yang berkaitan dengan perbandingan ukuran antara satu bagian dengan bagian lainnya dalam sebuah gambar disebut...
 - a. Harmoni
 - b. Irama
 - c. Proporsi
 - d. Keseimbangan
 - e. Kesatuan

Soal Esai

- 1. Jelaskan langkah-langkah yang akan kamu lakukan untuk menggambar sebuah komposisi alam benda yang terdiri dari sebuah botol, sebuah buku, dan sebuah apel, mulai dari persiapan hingga penyelesaian akhir!
- 2. Menurutmu, mengapa prinsip komposisi (seperti keseimbangan dan kesatuan) sangat penting dalam kegiatan menggambar? Jelaskan dengan bahasamu sendiri!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

....., 20..
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.