

MODUL AJAR SENI RUPA
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
BAB 4 : BERKARYA SENI UNTUK PERUBAHAN

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran Seni Rupa
Kelas / Fase / Semester VII / D / 2 (Genap)
Alokasi Waktu 34 JP (17 kali pertemuan @ 2 JP)
Tahun Pelajaran 20... / 20...

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah memiliki keterampilan dasar menggambar, mendesain, dan membuat logo dari bab-bab sebelumnya. Mereka memiliki pengalaman awal dalam bekerja secara individu dan berpasangan.
- **Minat** : Peserta didik berada pada fase perkembangan yang mulai peduli terhadap lingkungan sekitar dan memiliki keinginan untuk berkontribusi. Mereka tertarik pada kegiatan berbasis proyek dan kerja kelompok.
- **Latar Belakang** : Sebagai warga sekolah, peserta didik mengalami dan merasakan secara langsung berbagai permasalahan yang ada di lingkungan sekolah, baik dari segi fisik maupun sosial.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Peserta didik belajar dengan mengamati kondisi lingkungan, melihat contoh-contoh proyek seni yang berdampak, dan memvisualisasikan ide solusi.
 - **Auditori**: Peserta didik belajar melalui diskusi kelompok, sumbang saran (*brainstorming*), wawancara sederhana dengan warga sekolah, dan presentasi hasil.
 - **Kinestetik**: Peserta didik belajar melalui pengalaman langsung: berjalan mengelilingi sekolah untuk observasi, membuat sketsa, dan merealisasikan karya solusi secara fisik.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami konsep *Design Thinking* (berpikir desain) dan seni lingkungan (*environmental art*), serta peran seni sebagai alat untuk menciptakan perubahan sosial yang positif.
 - **Prosedural**: Menguasai alur kerja proyek berbasis empati: **Merasakan** (mengidentifikasi masalah), **Membayangkan** (mencari alternatif solusi), **Melakukan** (mewujudkan karya), dan **Berbagi** (mempresentasikan proses dan dampak).
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Sangat relevan karena materi ini secara langsung mengajak peserta didik untuk menjadi agen perubahan di lingkungan terdekat mereka, mengubah mereka dari pengamat pasif menjadi pemecah masalah yang aktif dan kreatif.

- **Tingkat Kesulitan:** Tinggi. Materi ini menuntut keterampilan kolaborasi, manajemen waktu, pemecahan masalah yang kompleks, dan kemampuan untuk merealisasikan ide menjadi karya nyata.
- **Struktur Materi:** Pembelajaran disusun mengikuti empat tahapan proses berpikir desain (*Design for Change*), yaitu Merasakan, Membayangkan, Melakukan, dan Berbagi, yang dilakukan secara sistematis dalam sebuah proyek jangka panjang.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menunjukkan rasa syukur dengan merawat dan memperbaiki lingkungan sekitar.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis akar penyebab masalah di lingkungan sekolah dan mengevaluasi berbagai alternatif solusi untuk memilih yang paling efektif dan memungkinkan.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan solusi artistik yang inovatif dan tidak terduga untuk permasalahan yang ada.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama secara efektif dalam kelompok, membagi tugas, menghargai pendapat, dan mencapai tujuan bersama.
 - **Kemandirian:** Mengambil inisiatif dalam kelompok dan bertanggung jawab atas tugas yang diembannya.
 - **Kepedulian:** Mengembangkan empati dan kepekaan terhadap permasalahan yang dihadapi oleh orang lain dan lingkungan di sekitarnya.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Mewujudkan rasa cinta terhadap lingkungan sebagai bagian dari akhlak kepada alam dengan cara merawat dan memperbaikinya.
- **Kewargaan:** Berpartisipasi aktif sebagai warga sekolah yang bertanggung jawab, memberikan kontribusi positif, dan memahami hak serta kewajiban terhadap lingkungan bersama.
- **Penalaran Kritis:** Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan menganalisis informasi dari hasil pengamatan lingkungan untuk merumuskan masalah dan menghasilkan solusi yang beralasan.
- **Kreativitas:** Menghasilkan karya atau tindakan sebagai solusi yang orisinal, bermakna, dan berdampak untuk memecahkan masalah di lingkungan sekolah.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama dalam tim, membangun komunikasi yang efektif, dan berkoordinasi untuk mencapai tujuan proyek bersama.
- **Kemandirian:** Menunjukkan inisiatif dan proaktif dalam menjalankan perannya di dalam kelompok serta mengelola proses kerja untuk mencapai hasil terbaik.
- **Kesehatan:** Memahami pentingnya lingkungan sekolah yang bersih, aman, dan nyaman untuk kesehatan fisik dan mental seluruh warga sekolah.
- **Komunikasi:** Mampu menyampaikan gagasan, proses kerja, dan hasil proyek secara runtut dan jelas kepada audiens (teman sekelas, guru, atau warga sekolah lainnya).

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

- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):** Mempelajari interaksi sosial di lingkungan sekolah, mengidentifikasi isu-isu sosial, dan memahami konsep komunitas.
- **Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH)/IPA:** Menganalisis masalah lingkungan fisik seperti sampah, kebersihan, dan pemanfaatan ruang.
- **Bahasa Indonesia:** Menyusun proposal sederhana, membuat teks untuk poster atau kampanye, dan melatih keterampilan presentasi lisan.
- **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn):** mempraktikkan nilai-nilai gotong royong, musyawarah, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1-4:** Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok untuk mengidentifikasi dan memetakan permasalahan sederhana yang ada di lingkungan sekolah.
- **Pertemuan 5-6:** Peserta didik mampu membayangkan dan merancang berbagai alternatif solusi kreatif dalam bentuk sketsa atau proposal untuk masalah yang dipilih.
- **Pertemuan 7-15:** Peserta didik mampu merealisasikan salah satu solusi menjadi sebuah karya seni atau desain yang bertujuan untuk mengubah lingkungan sekitar sekolah menjadi lebih baik.
- **Pertemuan 16-17:** Peserta didik mampu berbagi dan menjelaskan proses pembuatan karya serta dampaknya secara teknis dan konseptual menggunakan kosakata yang tepat.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Menjadi agen perubahan di sekolah dengan menggunakan pendekatan seni dan desain untuk menemukan dan memecahkan masalah nyata yang ada di sekitar.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek), *Problem-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah).
- **Pendekatan:** *Deep Learning* (Pembelajaran Mendalam)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik berlatih hadir sepenuhnya saat melakukan observasi lingkungan, mendengarkan pendapat teman, dan fokus dalam mengerjakan detail proyek.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik merasakan secara langsung bahwa karya seni mereka memiliki tujuan dan dampak nyata, membuat proses belajar menjadi sangat relevan dan bermakna.
 - **Joyful Learning:** Peserta didik merasakan kegembiraan dalam berkolaborasi, kepuasan saat melihat ide mereka terwujud, dan kebanggaan saat karya mereka membawa perubahan positif.
- **Metode Pembelajaran:** Observasi Lapangan, Diskusi Kelompok Terpumpun, Sumbang Saran (*Brainstorming*), Proyek Kelompok, Presentasi, Pameran Karya.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Kelompok bebas memilih permasalahan yang ingin mereka angkat, sesuai dengan minat dan kepekaan mereka.
 - **Diferensiasi Proses:** Peran dalam kelompok dapat dibagi sesuai bakat dan minat (ada yang menjadi desainer, dokumentator, presenter, eksekutor). Guru memberikan bimbingan teknis yang berbeda-beda sesuai kebutuhan setiap kelompok.
 - **Diferensiasi Produk:** Bentuk solusi akhir sangat beragam, bisa berupa poster kampanye, benda fungsional (rak sepatu, tempat sampah hias), mural, video, atau penataan ulang sebuah area di sekolah.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan warga sekolah lain seperti petugas kebersihan, penjaga perpustakaan, atau anggota OSIS untuk mendapatkan wawasan tentang permasalahan.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Jika memungkinkan, mengundang narasumber (seniman lokal, aktivis lingkungan, desainer) untuk berbagi pengalaman.
- **Mitra Digital:** Menggunakan kamera ponsel untuk dokumentasi, aplikasi desain gratis (Canva) untuk merancang poster, dan media sosial untuk kampanye (jika diizinkan).

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Seluruh area sekolah menjadi laboratorium belajar dan kanvas untuk berkarya.
 - Ruang kelas difungsikan sebagai "markas" atau studio kerja kelompok untuk berdiskusi dan merancang.
 - Dinding kelas digunakan sebagai "dinding proses" untuk menempelkan foto masalah, sketsa ide, dan catatan kemajuan proyek.

- **Ruang Virtual:**
 - Menggunakan grup daring (misal: WhatsApp Group) untuk koordinasi kelompok di luar jam pelajaran.
 - Membuat blog atau akun media sosial kelas untuk mendokumentasikan dan membagikan perjalanan proyek setiap kelompok.
- **Budaya Belajar:**
 - Membangun budaya empati, di mana peserta didik belajar untuk melihat masalah dari sudut pandang orang lain.
 - Mendorong sikap proaktif, berani mencoba, dan tidak takut gagal. Kegagalan dilihat sebagai kesempatan belajar.
 - Menghargai proses sama pentingnya dengan hasil akhir.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Situs *Design for Change* Indonesia, video-video tentang proyek sosial kreatif di YouTube, Pinterest untuk inspirasi visual.
- **Forum Diskusi Daring:** Koordinasi dan berbagi data temuan lapangan antar anggota kelompok.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan survei daring (Google Forms) untuk mengumpulkan umpan balik dari warga sekolah terhadap karya yang dihasilkan.
- **Media Presentasi Digital:** Kelompok membuat presentasi akhir menggunakan Canva, Google Slides, atau dalam bentuk video pendek.
- **Media Publikasi Digital:** Mempublikasikan dokumentasi proyek (foto sebelum-sesudah, video proses) di media sosial sekolah untuk menginspirasi lebih banyak orang.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

TAHAP 1: MERASAKAN (PERTEMUAN 1-4)

Topik : Mengidentifikasi Masalah di Sekitar Kita

- **PERTEMUAN 1-2 (4 JP): MEMBENTUK TIM DAN IDENTITAS**
 - **Kegiatan Pendahuluan:** Guru memulai dengan pertanyaan pemantik: "Jika kalian punya kekuatan super untuk mengubah satu hal di sekolah ini, apa yang akan kalian ubah?"
 - **Kegiatan Inti (Joyful & Meaningful):** Peserta didik membentuk kelompok (4-5 orang). Tugas pertama mereka adalah menciptakan identitas tim: nama dan logo kelompok (Aktivitas 4.1). Ini membangun kohesi dan semangat kolaborasi sejak awal.
 - **Kegiatan Penutup:** Setiap kelompok mempresentasikan nama dan logo tim mereka beserta maknanya.
- **PERTEMUAN 3-4 (4 JP): INVESTIGASI SEKOLAH**
 - **Kegiatan Pendahuluan:** Guru menjelaskan misi: "Hari ini kalian adalah detektif yang akan menyelidiki masalah-masalah tersembunyi di sekolah kita."
 - **Kegiatan Inti (Mindful):** Setiap kelompok berkeliling sekolah untuk melakukan observasi (Aktivitas 4.2). Mereka mencatat, memotret, atau membuat sketsa masalah yang mereka temukan (misal: sudut taman yang kotor, mading yang kosong, antrian kantin yang tidak teratur).
 - **Kegiatan Penutup:** Kelompok kembali ke kelas dan mulai mengumpulkan semua

temuan mereka di "dinding proses".

TAHAP 2: MEMBAYANGKAN (PERTEMUAN 5-6)

Topik : Dari Masalah Menjadi Ide Kreatif

- **PERTEMUAN 5-6 (4 JP): MEMILIH FOKUS DAN SUMBANG SARAN**

- **Kegiatan Pendahuluan:** Guru menampilkan kembali semua foto masalah yang terkumpul. "Dari sekian banyak masalah ini, mana yang paling 'mengganggu' hati kalian dan paling mungkin kita selesaikan?".
- **Kegiatan Inti (Meaningful & Joyful):**
 1. Setiap kelompok berdiskusi dan memilih satu masalah yang ingin mereka pecahkan.
 2. Menggunakan metode *brainstorming* (sumbang saran), kelompok menuliskan sebanyak mungkin ide solusi "gila" dan kreatif tanpa dihakimi (Aktivitas 4.3).
 3. Dari banyak ide, mereka mengerucutkan menjadi 2-3 alternatif solusi yang paling menjanjikan dan membuat sketsa kasarnya.
- **Kegiatan Penutup:** Setiap kelompok membagikan masalah yang mereka pilih dan 1-2 ide solusi andalan mereka.

TAHAP 3: MELAKUKAN (PERTEMUAN 7-15)

Topik : Mewujudkan Ide Menjadi Karya Nyata

- **PERTEMUAN 7-15 (18 JP): EKSEKUSI PROYEK**

- **Kegiatan Pendahuluan (Pertemuan 7):** Guru memberikan semangat: "Saatnya mengubah imajinasi menjadi aksi!". Kelompok memfinalisasi satu ide solusi dan membuat rencana kerja sederhana.
- **Kegiatan Inti (Mindful & Meaningful):** Selama beberapa pertemuan ini, kelas berubah menjadi studio kerja. Setiap kelompok bekerja merealisasikan proyek mereka (Aktivitas 4.4).
 - Guru berperan sebagai fasilitator, berkeliling memberikan bimbingan teknis, membantu mengatasi kendala, dan memastikan semua anggota berkontribusi.
 - Proses ini adalah inti dari pembelajaran, di mana peserta didik belajar manajemen proyek, kerja sama tim, dan keterampilan teknis sesuai proyeknya (melukis, membangun, mendesain digital, dll).
- **Kegiatan Penutup (Pertemuan 15):** Proyek selesai. Kelompok membersihkan area kerja dan mempersiapkan karya mereka untuk tahap "Berbagi".

TAHAP 4: BERBAGI (PERTEMUAN 16-17)

Topik : Menginspirasi Lewat Cerita Perubahan

- **PERTEMUAN 16-17 (4 JP): PAMERAN PERUBAHAN**

- **Kegiatan Pendahuluan (Pertemuan 16):** Guru menjelaskan pentingnya berbagi cerita: "Perubahan yang kalian buat akan lebih besar dampaknya jika kalian bisa menceritakan perjalanannya dan menginspirasi orang lain."
- **Kegiatan Inti (Joyful):**
 1. Kelompok menyiapkan materi presentasi/pameran (Aktivitas 4.5/Sumatif). Mereka bisa membuat poster proses, video dokumentasi singkat, atau presentasi lisan.

2. Kelas diubah menjadi ruang pameran. Setiap kelompok berdiri di dekat karyanya.
3. Sesi "Galeri Berjalan": Peserta didik berkeliling untuk melihat, bertanya, dan mengapresiasi hasil kerja kelompok lain. Bisa juga mengundang kelas lain atau guru-guru untuk melihat.
- **Kegiatan Penutup (Pertemuan 17):** Refleksi akhir bersama. Guru memberikan apresiasi umum untuk semua kerja keras dan perubahan positif yang telah diciptakan.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** "Pernahkah kamu bekerja dalam kelompok untuk sebuah proyek? Apa yang paling menyenangkan dan apa yang paling sulit?"

ASESMEN FORMATIF

- **Observasi:** Penilaian berkelanjutan terhadap kerja sama tim, partisipasi, dan inisiatif setiap anggota kelompok.
- **Produk (Proses):**
 - Penilaian terhadap hasil pemetaan masalah.
 - Penilaian terhadap sketsa dan proposal alternatif solusi.
- **Diskusi Kelompok:** Guru mengamati kemampuan peserta didik dalam berdiskusi, menyampaikan argumen, dan menghargai pendapat.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Karya Solusi:** Menilai efektivitas, kreativitas, dan kerapian eksekusi karya akhir sebagai solusi masalah.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Kerja Kelompok:** Menilai kontribusi individu dan kekompakan tim selama proses proyek.
 - **Presentasi/Pameran:** Menilai kemampuan kelompok dalam mengkomunikasikan proses, dari identifikasi masalah hingga dampak solusi yang mereka ciptakan.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konsep *design thinking* dan peran seni dalam perubahan.

Contoh Tes Tertulis :

Soal Pilihan Ganda

1. Tahap pertama dalam proses Design for Change di mana kita mengamati lingkungan sekitar untuk menemukan masalah dengan empati adalah...
 - a. Melakukan (Do)
 - b. Membayangkan (Imagine)
 - c. Berbagi (Share)
 - d. Merasakan (Feel)
 - e. Merencanakan (Plan)
2. Tujuan utama dari Bab "Berkarya Seni untuk Perubahan" adalah...
 - a. Membuat karya seni yang paling indah secara teknis
 - b. Menjadi pemecah masalah yang kreatif dan peduli terhadap lingkungan

- c. Memenangkan kompetisi seni antar kelompok
- d. Mempelajari sejarah seni lingkungan
- e. Menghafal langkah-langkah berpikir desain
- 3. Saat sebuah kelompok melakukan sumbang saran (brainstorming), sikap yang paling tepat adalah...
 - a. Hanya menerima ide yang paling realistis
 - b. Langsung mengkritik setiap ide yang muncul
 - c. Menerima semua ide, termasuk yang terdengar "aneh" atau "gila"
 - d. Hanya mendengarkan ide dari ketua kelompok
 - e. Memilih ide pertama yang muncul
- 4. Berikut ini yang BUKAN merupakan contoh produk dari proyek "Berkarya Seni untuk Perubahan" adalah...
 - a. Mural edukatif di dinding kantin
 - b. Rak sepatu dari bahan daur ulang untuk musala
 - c. Poster kampanye "Buang Sampah pada Tempatnya"
 - d. Lukisan pemandangan untuk dijual
 - e. Video singkat tentang cara memilah sampah
- 5. Tahap "Berbagi" dalam sebuah proyek penting karena...
 - a. Untuk mendapatkan nilai tertinggi
 - b. Untuk menunjukkan siapa kelompok terbaik
 - c. Untuk menginspirasi orang lain dan memperluas dampak perubahan
 - d. Untuk menyelesaikan tugas paling akhir
 - e. Untuk mengkritik hasil kerja kelompok lain

Soal Esai

1. Jelaskan secara singkat empat tahapan dalam proses berkarya untuk perubahan (Merasakan, Membayangkan, Melakukan, Berbagi)!
2. Jika kelompokmu menemukan masalah "banyak siswa yang malas membaca buku di perpustakaan", sebutkan DUA ide solusi kreatif yang berbasis seni atau desain yang bisa kalian usulkan! Jelaskan mengapa ide tersebut mungkin berhasil!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

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

.....
NIP.

.....
NIP.