



BADAN STANDAR, KURIKULUM,
DAN ASESMEN PENDIDIKAN
KEMENDIKDASMEN

PANDUAN

Mata Pelajaran Seni Rupa

Fase A-F



SD/MI/Program Paket A, SMP/MTs/Program Paket B,
dan SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C.



BADAN STANDAR, KURIKULUM,
DAN ASESMEN PENDIDIKAN
KEMENDIKDASMEN

PANDUAN

Mata Pelajaran Seni Rupa

Fase A-F

SD/MI/Program Paket A, SMP/MTs/Program Paket B,
dan SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C.

Panduan Mata Pelajaran Seni Rupa

Pengarah

Prof. Dr. Toni Toharudin, S.Si., M.Sc., Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan

Penanggung Jawab

Dr. Laksmi Dewi, M.Pd., Kepala Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Penyusun

Dr. Rizki Taufik Rahman, S. Sn., M. Pd., Universitas Negeri Jakarta

Rizki Raindriati, S. Sn., M. Pd., Meraki Artcademy

Irma Nurul Fatimah, S.T., SMP Lazuardi GIS

Sri Mutia Widia Asri, S. Pd., SMK Negeri 5 Bandung

Penelaah

Dr. Laksmi Dewi, M.Pd., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Dr. Yogi Anggraena, M.Si., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, S.Si., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

M. Heru Iman Wibowo, S.Si., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Dwi Setiyowati, S.Si., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Anggraeni, S. Pd., M. Pd., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Yosephine Wika Stephanie, SD Santo Markus Jakarta

Vincent Albert Samoel, S.Sn., Sanggar Seni Rupa Kontemporer

Kontributor

Ary T. Oktavierasasi, M.Sn., Palakali Creative

Luluq Carbellani, S.Ds., Sekolah High Scope Indonesia

Astridiani, S.Sn., M.A., Sekolah High Scope Indonesia

Wiranto, S.Pd., M.Pd., SMAN 2 Salatiga

Ilustrasi

Ahmad Saad Ibrahim

Ratra Adya Airawan

Tata Letak

Joko Setiyono

Frisna Yulinda Natasya

Penerbit

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia

2025

Kata Pengantar

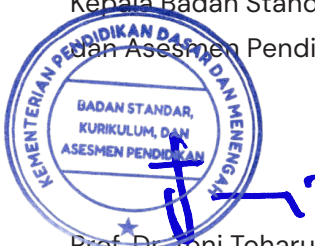
Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan YME atas terbitnya Panduan Mata Pelajaran Seni Rupa ini. Berdasarkan proses umpan balik dan penyesuaian dengan regulasi terbaru, terdapat kebutuhan adanya dokumen yang memandu pendidik dalam menerjemahkan Capaian Pembelajaran ke dalam pembelajaran di kelas dengan pendekatan pembelajaran mendalam. Panduan mata pelajaran Seni Rupa disusun untuk membantu pendidik dan satuan pendidikan memahami dan menganalisis kemampuan yang esensial dibangun pada murid yang termuat dalam Capaian Pembelajaran Seni Rupa.

Kurikulum merupakan salah satu alat bantu utama untuk mewujudkan pendidikan bermutu untuk semua. Panduan mata pelajaran Seni Rupa merupakan acuan dalam pembelajaran intrakurikuler yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mempelajari dan mendiskusikan lebih dalam isi dari Capaian Pembelajaran Seni Rupa, untuk kemudian dapat merancang pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan tahap perkembangan dan berpusat pada murid dengan mengakomodasi pembelajaran yang memberi kesempatan kepada murid dalam mengemukakan gagasan, mampu memilih, menemukan hal yang diminati, mengembangkan kemampuan, dan mampu memecahkan masalah. Sebagaimana tertera dalam Standar Proses, pembelajaran adalah kegiatan belajar yang diselenggarakan dalam suasana belajar; interaktif; inspiratif; menyenangkan; menantang; memotivasi murid untuk berpartisipasi aktif; dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis murid. Panduan ini berupaya membantu pendidik memfasilitasi penyelenggaraan pembelajaran yang dapat mewujudkan hal tersebut. Hal ini tentunya didukung dengan menciptakan iklim satuan pendidikan dan kepemimpinan kepala satuan pendidikan yang mendukung murid berdaya dan menjadi pelajar sepanjang hayat.

Panduan Mata Pelajaran Seni Rupa merupakan dokumen yang berisi penjelasan dari kemampuan apa saja yang penting dibangun dan dikembangkan berdasarkan Capaian Pembelajaran Seni Rupa contoh cara murid menunjukkan ketercapaian kemampuan tersebut, dan contoh hal-hal yang dapat dilakukan pendidik untuk dapat mendukung ketercapaian kemampuan murid. Selain itu, panduan ini juga memberikan contoh alur tujuan pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran dan contoh perencanaan pembelajaran yang dapat dikembangkan dari alur tujuan pembelajaran tersebut. Panduan ini melengkapi Panduan Pembelajaran dan Asesmen serta panduan dan buku guru lainnya yang telah diterbitkan terkait kurikulum, pembelajaran, dan asesmen.

Akhir kata, saya mengucapkan selamat dan terima kasih kepada seluruh tim penyusun, penelaah, dan kontributor, beserta tim Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, yang telah bekerja dengan sepenuh hati untuk menghasilkan sebuah panduan yang menginspirasi.

Kepala Badan Standar, Kurikulum,
dan Asesmen Pendidikan



Prof. Dr. Toni Toharudin, S.Si., M.Sc.

Daftar Isi

Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi	iv
A Pendahuluan	2
1. Latar Belakang	2
2. Tujuan.....	2
3. Sasaran.....	3
4. Struktur Panduan.....	3
B Capaian Pembelajaran	5
1. Deskripsi Capaian Pembelajaran	5
2. Komponen Capaian Pembelajaran.....	7
C Pemetaan Materi Esensial	15
D Perencanaan Pembelajaran Mendalam	57
1. Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam	57
2. Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	67
3. Penerapan Perencanaan Pembelajaran dengan	73
4. Pembelajaran Mendalam.....	73
5. Contoh Perencanaan Pembelajaran Mendalam.....	73
Glosarium	112
Daftar Pustaka.....	114

Pendahuluan



Pendahuluan

1. Latar Belakang

Pembelajaran seni berperan penting dalam membangun dimensi profil lulusan berupa: (1) keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, (2) kewargaan, (3) penalaran kritis, (4) kreativitas, (5) kolaborasi, (6) kemandirian, (7) kesehatan, dan (8) komunikasi. Mata pelajaran Seni Rupa berfokus untuk menumbuhkan kemampuan seseorang dalam merespons sebuah situasi, keadaan, kondisi bahkan konflik, menjadi sebuah karya seni rupa, dengan memanfaatkan potensi dan sarana prasarana di setiap konteks satuan pendidikan dan daerahnya. Hal ini membuat kegiatan pembelajaran Seni Rupa menjadi unik dan kontekstual di setiap satuan pendidikan dan sangat mungkin berbeda antar sekolah atau daerah.

Dalam implementasi pembelajaran mendalam, para pendidik didorong untuk mampu berkreasi merencanakan perencanaan pembelajaran Seni Rupa yang memiliki prinsip pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Panduan ini dibuat untuk menyamakan persepsi mengenai pembelajaran mendalam pada mata pelajaran Seni Rupa. Panduan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagaimana membangun pengalaman belajar yang mendorong kemampuan murid memahami materi esensial dengan cara mengaplikasi pengetahuan yang dipelajari dan merefleksi hasil pengalaman belajarnya ke dalam kehidupan sehari-hari. Panduan mata pelajaran Seni Rupa perlu dibuat agar pendidik baik yang berlatar belakang pendidikan seni rupa maupun yang tidak, mampu memahami tujuan dan strategi pembelajaran mendalam dengan baik sesuai potensi, sarana, dan prasarana yang dimiliki.

2. Tujuan

Panduan ini disusun untuk membantu pendidik memahami dan melaksanakan mata pelajaran Seni Rupa melalui pendekatan pembelajaran mendalam, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan murid di setiap satuan pendidikan. Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam, diharapkan pendidik dapat membantu murid mencapai tujuan akhir pembelajaran Seni Rupa, mewujudkan murid yang peka terhadap lingkungan, kreatif, bijak dalam memanfaatkan sumber daya, serta mampu menciptakan karya yang bermakna dan berdampak melalui proses reflektif dan berpikir kritis dari berbagai sudut pandang..



3. Sasaran

Sasaran panduan ini adalah pendidik pada jenjang SD/MI/Program Paket A, SMP/MTs/Program Paket B, dan SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C.

4. Struktur Panduan

Panduan ini terdiri dari 5 (lima) komponen yang terdiri dari:

- a. Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, tujuan, sasaran, dan struktur panduan. Pada bagian ini menjelaskan latar belakang permasalahan dalam pembelajaran Seni Rupa serta pendekatan pembelajaran mendalam sebagai solusi permasalahan tersebut.
- b. Capaian Pembelajaran. Bagian ini memuat deskripsi capaian pembelajaran serta komponen utama dalam capaian pembelajaran Seni Rupa, meliputi rasional, tujuan, karakteristik mata pelajaran, dan capaian pembelajaran di setiap fase.
- c. Pemetaan Materi Esensial: Pada bagian ini berisi tabel materi di setiap fase dan berisi penjelasan kompetensi dan materi esensial di setiap fase tentang mengapa materi tersebut penting dalam mata pelajaran Seni Rupa dan kontekstualisasi materi dalam pembelajaran menggunakan pendekatan Pembelajaran Mendalam.
- d. Perencanaan pembelajaran mendalam pada Mata Pelajaran Seni Rupa. Bagian ini berisi kerangka kerja pembelajaran mendalam, langkah penyusunan alur tujuan pembelajaran dan bagaimana menerapkan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam, serta contoh perencanaan pembelajaran di jenjang SD/MI/Program Paket A, SMP/MTs/Program Paket B, dan SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C.
- e. Glosarium: Berisi istilah-istilah penting yang digunakan dalam panduan ini.

Capaian Pembelajaran



Capaian Pembelajaran

1. Deskripsi Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai murid di akhir setiap fase. Capaian mata pelajaran Seni Rupa ditargetkan untuk Fase A–F. CP dirancang dan ditetapkan dengan berpijak pada Standar Nasional Pendidikan, terutama Standar Isi. Oleh karena itu, pendidik yang merancang pembelajaran dan asesmen mata pelajaran Seni Rupa tidak perlu lagi merujuk pada dokumen Standar Isi, tetapi cukup mengacu pada CP. Dalam pendidikan dasar dan menengah, CP disusun untuk tiap mata pelajaran. Bagi murid berkebutuhan khusus dengan hambatan intelektual dapat menggunakan CP pendidikan khusus. Di sisi lain, murid berkebutuhan khusus tanpa hambatan intelektual dapat menggunakan CP untuk SD/MI/Program Paket A, SMP/MTS/Program Paket B, dan SMA/MA/Program Paket C ini dengan menerapkan prinsip akomodasi kurikulum.

Pemerintah menetapkan CP sebagai kompetensi yang ditargetkan. Meskipun demikian, sebagai kebijakan tentang target pembelajaran yang perlu dicapai tiap murid, CP masih umum untuk memandu kegiatan pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu, pengembang kurikulum atau pendidik perlu menyusun dokumen yang lebih operasional yang dapat memandu proses pembelajaran intrakurikuler berupa alur tujuan pembelajaran dan dokumen perencanaan pembelajaran.

Pemerintah menetapkan Capaian Pembelajaran (CP) sebagai kompetensi yang ditargetkan. Meskipun demikian, sebagai kebijakan tentang target pembelajaran yang perlu dicapai tiap murid, CP masih umum untuk memandu kegiatan pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu, pengembang kurikulum atau pendidik perlu menyusun dokumen yang lebih operasional yang dapat memandu proses pembelajaran intrakurikuler berupa alur tujuan pembelajaran dan dokumen perencanaan pembelajaran.



Gambar 1. Proses Perancangan Pembelajaran dan Asesmen

(Sumber : Panduan Pembelajaran dan Asesmen)

Menganalisis CP adalah langkah pertama dalam perencanaan pembelajaran. Untuk dapat merancang pembelajaran mata pelajaran Seni Rupa dengan baik, CP mata pelajaran Seni Rupa perlu dipahami secara utuh, termasuk rasional mata pelajaran, tujuan, serta karakteristik dari mata pelajaran Seni Rupa. Dokumen ini dirancang untuk membantu pendidik pengampu mata pelajaran Seni Rupa memahami CP mata pelajaran ini. Oleh karena itu, dokumen ini dilengkapi dengan beberapa penjelasan dan panduan agar pendidik berpikir reflektif setelah membaca tiap bagian dari CP mata pelajaran Seni Rupa.

Pengembangan CP Seni Rupa menggunakan Taksonomi SOLO (*Structure of Observed Learning Outcomes*) karena didasarkan pada karakteristik unik dari pembelajaran rupa, yang membutuhkan pemahaman bertahap dan pengembangan keterampilan kreatif. Taksonomi SOLO memungkinkan murid untuk dapat memiliki pemahaman awal terhadap konsep rupa menuju eksplorasi, analisis, dan penciptaan karya rupa yang lebih kompleks. Dengan pendekatan ini, kompetensi dan materi esensial dapat disusun secara sistematis untuk menyesuaikan tingkat perkembangan belajar, mulai dari pengenalan unsur-unsur rupa dan prinsip desain hingga apresiasi dan kritik seni.



Untuk dapat memahami CP, pendidik perlu membaca dokumen tersebut secara utuh mulai dari rasional, tujuan, karakteristik mata pelajaran, hingga capaian per fase. Pendidik perlu juga mengetahui CP untuk fase-fase sebelumnya untuk mengetahui perkembangan yang telah dialami oleh murid. Begitu juga pendidik di fase-fase lainnya.

2. Komponen Capaian Pembelajaran

a. Rasional

Pembelajaran mendalam pada mata pelajaran Seni Rupa turut membangun dimensi profil lulusan berupa; (1) keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, (2) kewargaan, (3) penalaran kritis, (4) kreativitas, (5) kolaborasi, (6) kemandirian, (7) kesehatan, dan (8) komunikasi. Secara umum, mata pelajaran Seni Rupa sangat penting untuk membangun kemampuan olah rasa murid, sehingga mereka mampu meregulasi dirinya, memiliki sifat mencintai keindahan, menghargai keberagaman, dan menjunjung perdamaian.

Pembelajaran mendalam mata pelajaran Seni Rupa memberikan pengalaman belajar dimana mereka memahami, mengaplikasi, dan merefleksi dalam berproses karya seni rupa, melalui praktik pedagogis, lingkungan pembelajaran, kemitraan pembelajaran, dan pemanfaatan digital.



Setelah membaca bagian Rasional,

- 1) Apakah dapat dipahami bahwa mata pelajaran ini penting?
- 2) Apakah dapat dipahami tujuan utamanya?

b. Tujuan

Mata pelajaran Seni Rupa bertujuan agar murid mampu:

- 1) Menunjukkan kepekaan terhadap persoalan diri dan lingkungan, dan menemukan solusi kreatif untuk menanggapi dan mengatasi masalah.
- 2) Mengekspresikan diri dan mengasah kreativitas melalui penciptaan karya seni rupa.
- 3) Memberdayakan sumber daya (alat dan bahan) yang tersedia di sekitarnya untuk menciptakan sebuah karya seni.
- 4) Menemukan jawaban terhadap suatu masalah atau mendapatkan gagasan untuk menciptakan karya seni melihat suatu hal melalui beberapa sudut pandang sehingga dapat menciptakan karya seni yang berdampak bagi diri sendiri dan orang lain.

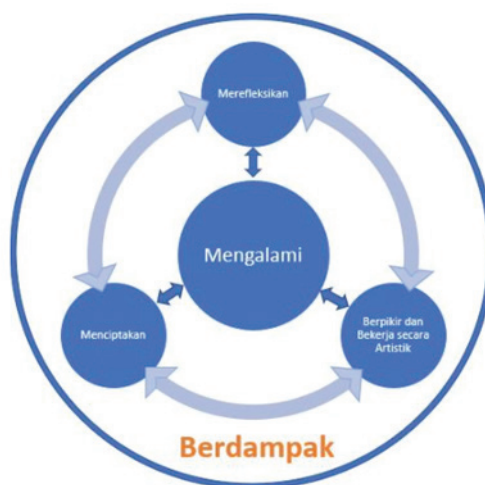


Setelah membaca tujuan mata pelajaran di atas, dapatkah Anda mulai membayangkan bagaimana hubungan antara kompetensi dalam CP dengan pengembangan kompetensi pada dimensi profil lulusan? Sejauh mana Anda sebagai pengampu mata pelajaran ini, mendukung pengembangan kompetensi tersebut?

c. Karakteristik

1. Pembelajaran seni rupa berpusat pada murid, kemampuan menemukan dan mengembangkan gagasan, cara berkarya, dan kreativitas sesuai dengan minat, bakat, dan kecepatan belajarnya masing-masing.
2. Pembelajaran seni rupa berfokus pada pengalaman mengamati, bermain, menguji coba, merenungkan, bersimpati, berempati, mencipta, peduli, dan toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses, dan karya.
3. Pembelajaran seni rupa dalam suasana menyenangkan, bermakna, relevan, untuk mengembangkan keterampilan bekerja dan berpikir artistik.
4. Pembelajaran seni rupa memperhatikan keunikan individu dan bersifat khas/kontekstual.
5. Pembelajaran seni rupa terhubung erat dengan aspek seni maupun bidang ilmu lainnya yang mendorong kolaborasi interdisipliner.
6. Pembelajaran seni rupa mendorong sikap bertanggung jawab dengan menyadari bahwa karya berdampak bagi diri sendiri dan orang lain.

Gambar di bawah ini adalah lima elemen landasan pembelajaran seni rupa.



Gambar 2. Elemen pembelajaran seni rupa

Capaian Pembelajaran Seni Rupa memiliki lima elemen yang mandiri dan berjalan beriringan sebagai kesatuan yang saling mempengaruhi dan mendukung untuk mencapai kompetensi yang dituju. Elemen ini berlaku untuk seluruh fase. Setiap elemen memiliki gradasi kompetensi dan ruang lingkup yang semakin meningkat di setiap fasenya. Setiap elemen bukan sebuah urutan atau prasyarat dari elemen lainnya karena bukan merupakan taksonomi. Pembelajaran seni sangat memungkinkan terjadinya proses lintas elemen. Dengan mengalami proses kreatif dan olah rasa, murid akan merefleksikan pengalamannya tersebut sehingga terbiasa berpikir dan bekerja artistik, murid dapat melihat peluang untuk memberdayakan sumber daya yang dimilikinya untuk menciptakan karya yang memiliki dampak positif bagi dirinya dan orang lain.

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran seni rupa adalah sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Mengidentifikasi, mendefinisikan, dan mendeskripsikan unsur rupa, prinsip desain, dan/atau gaya seni rupa pada objek visual di kehidupan sehari-hari.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Menceritakan, mendiskusikan, memberi dan menerima umpan balik secara kritis mengenai suatu karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosa kata yang tepat.
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	• Membuat konsep dan rencana untuk menciptakan karya seni rupa. • Menganalisis karakteristik alat dan bahan yang sesuai dan tersedia di lingkungan sekitar untuk keperluannya berkarya.
Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)	Mengaplikasikan unsur rupa, prinsip desain, teknik dan/atau gaya seni rupa yang telah dipelajari untuk menghasilkan karya seni rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya.
Berdampak (<i>Impacting</i>)	Menghubungkan berbagai peristiwa di lingkungan dan meresponnya dengan sebuah karya seni rupa yang memberi dampak positif.



- Kompetensi dan/atau materi esensial apa yang terus menerus dipelajari dan dikembangkan murid dari fase ke fase?
- Sejauh mana Anda sudah mengajarkan seluruh elemen-elemen mata pelajaran ini?

d. Capaian Pembelajaran

Fase A (Umumnya untuk Kelas I dan II SD/MI/Program Paket A)

Pada akhir Fase A, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1.1. Mengalami
Mengenal dan menyebutkan unsur-unsur rupa dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.
- 1.2. Merefleksikan
Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri.
- 1.3. Berpikir dan Bekerja Artistik
Mengenal dan menguji coba alat dan/atau bahan yang dimiliki.
- 1.4. Menciptakan
Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar.
- 1.5. Berdampak
Menghasilkan karya seni rupa yang berdampak pada perasaan dirinya

Fase B (Umumnya untuk Kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A)

Pada akhir Fase B, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 2.1. Mengalami
Mengidentifikasi unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.
- 2.2. Merefleksikan
Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.
- 2.3. Berpikir dan Bekerja Artistik
Mengenal dan menguji coba alat dan/atau bahan yang dimiliki serta prosedur penggunaannya.
- 2.4. Menciptakan
Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar.

2.5. Berdampak

Menghasilkan karya seni rupa yang berdampak pada perasaan atau mewakili harapannya.

Fase C (Umumnya untuk Kelas V dan VI SD/MI/Program Paket A)

Pada akhir Fase C, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

3.1. Mengalami

Menjelaskan unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.

3.2. Merefleksikan

Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

3.3. Berpikir dan Bekerja Artistik

Mengenali dan menguji coba variasi teknik penggunaan alat dan/atau bahan.

3.4. Menciptakan

Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar melalui pengembangan imajinasi.

3.5. Berdampak

Menghasilkan karya seni rupa yang mewakili minatnya.

Fase D (Umumnya untuk Kelas VII, VIII, dan IX SMP/MTs/Program Paket B)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

4.1. Mengalami

Menganalisis unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.

4.2. Merefleksikan

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.

4.3. Berpikir dan Bekerja Artistik

Mengaplikasikan variasi teknik penggunaan alat dan bahan yang dimiliki untuk berkarya; mengeksplorasi alternatif/potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.

4.4. Menciptakan

Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang telah dipelajari.

4.5. Berdampak

Menghasilkan karya seni rupa untuk merespon pengalaman sehari-hari dan mengekspresikan perasaan atau minat.

Fase E (Umumnya untuk Kelas X SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C)

Pada akhir Fase E, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

5.1. Mengalami

Mengeksplorasi unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.

5.2. Merefleksikan

Merefleksikan penggunaan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi dalam karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

5.3. Berpikir dan Bekerja Artistik

Mengeksplorasi alternatif/potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar dan menghubungkan seni dengan kelompok atau bidang keilmuan lain dalam berkarya seni rupa.

5.4. Menciptakan

Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang dipilih.

5.5. Berdampak

Menghasilkan karya seni rupa untuk mengajak orang lain, merespon pengalaman sehari-hari, dan mengekspresikan perasaan atau minat.

Fase F (Umumnya untuk Kelas XI dan XII SMA/MA/Program Paket C)

Pada akhir Fase F, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

6.1. Mengalami

Mengeksplorasi penggunaan unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.

6.2. Merefleksikan

Merefleksikan penggunaan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi dalam karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

6.3. Berpikir dan Bekerja Artistik

Menganalisis potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar dan keterhubungan seni rupa dengan kelompok atau bidang keilmuan lain dalam berkarya.

6.4. Menciptakan

Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang dikuasai.

6.5. Berdampak

Menghasilkan karya seni rupa untuk mengajak orang lain, merespon pengalaman sehari-hari, mengekspresikan perasaan, minat, dan/atau isu sosial dalam masyarakat.



Penomoran pada elemen Capaian Pembelajaran bukan merupakan suatu urutan pembelajaran, melainkan hanya penomoran sesuai dengan kaidah penulisan regulasi. Oleh karena itu, penyusunan alur tujuan pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan tidak harus mengikuti urutan elemen.



Refleksi Pendidik

Menganalisis CP adalah langkah yang sangat penting dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dan asesmen. Menganalisis CP juga dapat memantik ide-ide pengembangan rancangan pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa pertanyaan yang dapat digunakan untuk memantik ide:

- Bagaimana capaian dalam fase ini akan dicapai murid?
- Proses atau kegiatan pembelajaran seperti apa yang akan ditempuh murid untuk mencapai CP?
- Alternatif cara belajar apa saja yang dapat dilakukan murid untuk mencapai CP?
- Materi apa saja yang akan dipelajari? Seberapa luas atau seberapa dalam?
- Bagaimana menilai ketercapaian CP setiap fase?

Sebagian pendidik dapat memahami CP dengan mudah, namun berdasarkan hasil umpan balik, bagi sebagian pendidik CP sulit dipahami. Oleh karena itu, ada dua hal yang perlu menjadi perhatian:

- 1) Pelajari CP bersama pendidik lain dalam suatu komunitas belajar. Melalui proses diskusi, bertukar pikiran, mengecek pemahaman, serta berbagai ide, pendidik dapat belajar dan mengembangkan kompetensinya lebih efektif, termasuk dalam upaya memahami CP.
- 2) Pendidik bisa membuat alur tujuan pembelajaran sendiri atau mengikuti contoh yang sudah disediakan oleh panduan. Pendidik dapat berangsur-angsur meningkatkan kapasitasnya untuk terus belajar memahami CP hingga kelak dapat merancang alur tujuan pembelajaran mereka sendiri.

Pemetaan Materi Esensial



Pemetaan Materi Esensial

Mata Pelajaran Seni Rupa membentuk keterampilan murid dalam menemukan dan mengembangkan gagasan, cara berkarya, dan kreativitas sesuai dengan minat, bakat, dan kecepatan belajarnya masing-masing. Dengan memperhatikan keunikan individu dan bersifat khas/kontekstual, mata pelajaran Seni Rupa berfokus pada pengalaman mengamati, memahami, mengaplikasi/menghasilkan karya seni rupa, dan merefleksi. Fokus lainnya adalah membangun kesadaran dan tanggung jawab dengan berkarya.

Secara umum materi mata pelajaran Seni Rupa mencakup tiga hal, yaitu: penciptaan karya seni rupa, apresiasi karya seni rupa, dan presentasi hasil berkarya seni rupa. Materi-materi yang menjadi fondasi/landasan dalam Seni Rupa fase A–F adalah sebagai berikut:

1. Unsur Rupa dan Prinsip Desain
2. Karakteristik Alat, Bahan, dan Teknik Berkarya Seni Rupa
3. Jenis-jenis Karya dan Fungsi Karya Seni Rupa.
4. Alur Berpikir Kreatif dan Proses Penciptaan Karya.
5. Apresiasi dan Kritik Seni

1. Materi-materi Esensial Seni Rupa

1 Unsur Rupa dan Prinsip Desain

Unsur rupa adalah elemen dasar yang digunakan untuk membentuk sebuah karya seni rupa. Unsur-unsur ini seperti “bahan bangunan” visual yang dipadukan oleh seniman untuk menciptakan bentuk, kesan, dan makna tertentu dalam karya mereka. Memahami unsur rupa sangat penting karena menjadi pondasi utama dalam proses berkarya seni. Sejak fase A, anak-anak mulai diperkenalkan secara bertahap adanya unsur rupa dalam seluruh objek visual. Harapannya, di akhir fase F mereka sudah memahami seluruh unsur rupa dan bisa menggunakannya secara tepat dalam berkarya. Berikut adalah unsur rupa yang dipelajari.



UNSUR RUPA



Titik

Unsur seni rupa yang paling mendasar



Garis

Goresan atau tarikan yang terbentuk dari kumpulan titik



Bidang

Kumpulan garis yang membentuk bangun datar



Bentuk

Gabungan dari unsur bidang yang bersifat tiga dimensi



Warna

Kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda



Tekstur

Nilai permukaan benda yang dapat dilihat atau dirasakan



Gelap Terang

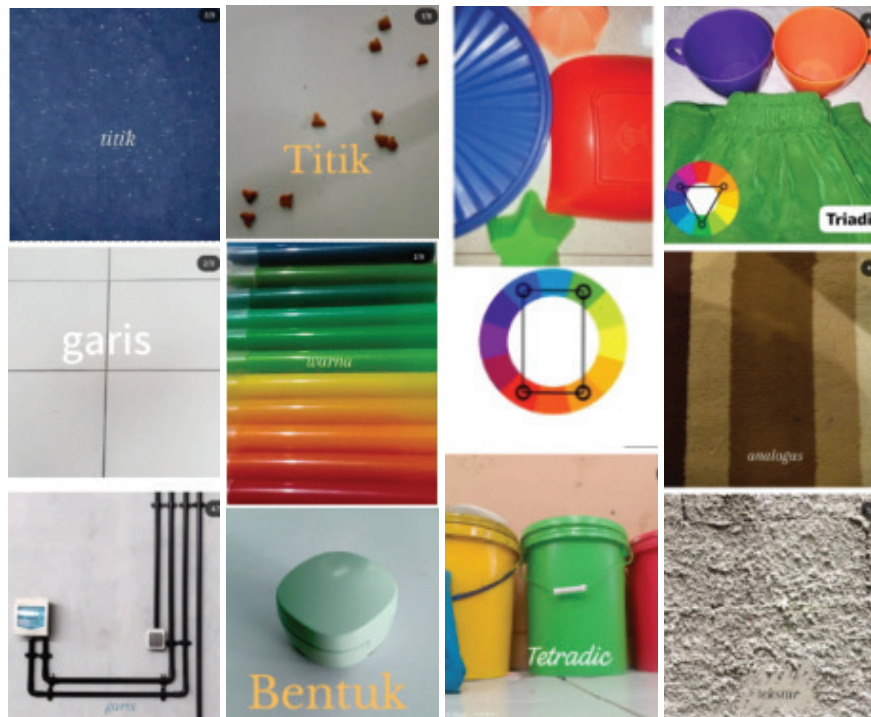
Perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda



Ruang

Kesan dimensi pada suatu karya seni

Gambar 3. Unsur Rupa
Sumber: Raindriati, 2025



Gambar 4. Contoh Unsur Rupa dalam kehidupan sehari-hari (tugas murid)

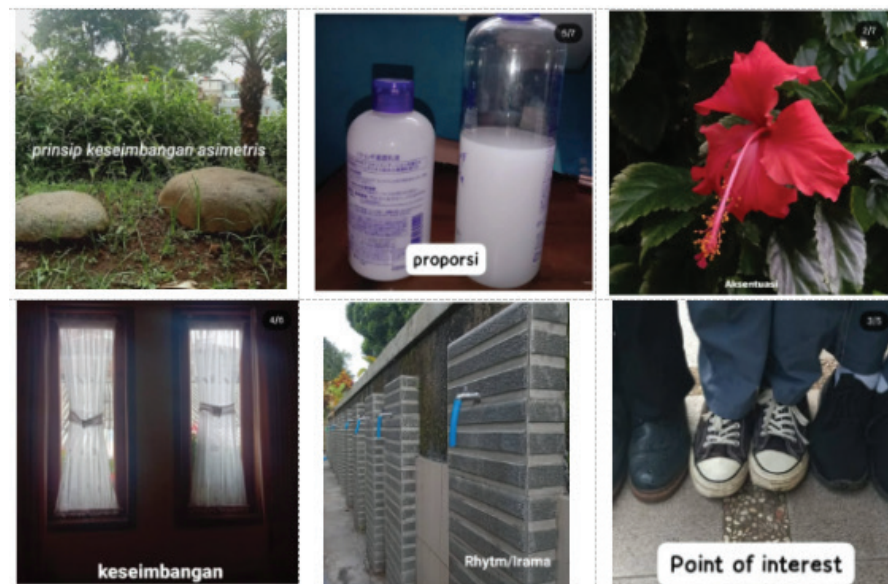
Sumber: Widia Asri, 2024

Prinsip desain adalah aturan atau pedoman yang digunakan untuk mengatur dan mengolah unsur rupa agar tercipta karya seni yang harmonis, menarik, dan komunikatif. Jika unsur rupa adalah bahan dasarnya, maka prinsip desain adalah cara meraciknya. Prinsip-prinsip ini membantu seniman atau murid dalam mengambil keputusan artistik saat menciptakan karya, agar hasilnya tidak sekadar “indah”, tapi juga memiliki struktur visual yang kuat dan bermakna. Materi tentang prinsip desain mulai diajarkan sejak fase B hingga fase F. Pada fase B, mereka mulai mengenal satu prinsip terlebih dahulu (misalnya prinsip penekanan), lalu secara bertahap memahami keseluruhan prinsip hingga mampu menerapkannya secara utuh dalam proses berkarya di akhir fase F. Berikut adalah prinsip desain yang dipelajari:



Gambar 5. Prinsip Desain

Sumber: Raindriati, 2025



Gambar 6. Contoh Prinsip Desain dalam kehidupan sehari-hari (tugas murid)
Sumber: Widia Asri, 2024

2 Karakteristik Alat, Bahan, dan Teknik Berkarya Seni Rupa

Materi ini telah dipelajari sejak fase A dan pemahaman materi ini sangat berguna untuk membantu murid dalam mewujudkan gagasannya menjadi sebuah karya seni rupa. Penggunaan alat dan bahan ini sangat fleksibel, menyesuaikan dengan kebutuhan dan ketersediaan di sekitar. Mata pelajaran Seni Rupa tidak membebani murid untuk memiliki alat dan bahan tertentu, serta memberikan kebebasan untuk mengeksplorasi alternatif dan potensi alat dan bahan yang tersedia di sekitar satuan pendidikan, sehingga keterbatasan alat, bahan, serta sarana prasarana tidak menghalangi murid untuk berkarya.

Alat yang digunakan dalam mata pelajaran Seni Rupa adalah benda-benda bersifat tak habis pakai yang digunakan untuk menggambar, melukis, memotong, membentuk, dan melubangi. Sedangkan yang dimaksud bahan adalah benda-benda bersifat habis pakai yang digunakan untuk menggambar, melukis, mewarnai, menempel/merekat, dan membentuk.

Pada fase A-C murid diperkenalkan dengan berbagai alat dan bahan untuk berkarya. Pada fase D-F murid dapat memilih satu alat dan bahan yang ingin diperdalam untuk pembuatan karyanya. Berikut ini adalah alat dan bahan yang dapat dipilih untuk diperdalam murid.

Alat Berkarya Seni Rupa



Alat menggambar

pensil, pena, pulpen, komputer, penggaris, arang, ranting, bambu



Alat melukis

kuas, palet, kanvas, ijuk, bulu ayam, surai kuda, kapas, busa/spons kardus, tripleks, styrofoam kulit kayu



Alat pemotong

gunting, cutter, pisau, sembilu



Alat pembentuk

tatah, butsir, pencukil, sendok meja putar, gerinda, bor, amplas potongan kayu, potongan kaleng



Alat pelubang

hole puncher (pelubang), cutter silet



Alat penempel

senjata lem tembak, pengokot (stapler)

BAHAN BERKARYA SENI RUPA



Bahan Menggambar

Pewarna kering
Krayon, pastel spidol, pensil warna, pensil, kapur, lilin, arang, merang, kunyit, kulit manggis



Bahan Melukis

Pewarna basah
Cat air, cat akrilik, cat minyak, cat poster/gouache, kertas krep, kunyit, secang, indigo, teh, kopi, buah naga, kulit manggis



Bahan Membentuk

Tanah liat/lempung, plastisin, playdough, bubur kertas



Bahan Menempel/Merekat

Lem aneka jenis, selotip, masking tape, double tape, paku, kawat, kawat fleksibel, tali

Gambar 7. Alat dan Bahan Berkarya Seni Rupa

Sumber: Raindriati, 2025



Gambar 8. Contoh Alat dan Bahan Berkarya Seni Rupa

Sumber: Widia Asri, 2025

Untuk penggunaan alat yang tajam, pendidik dan wali murid perlu mempertimbangkan usia murid dan menyosialisasikan prosedur penggunaan yang aman. Alternatif alat dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan dana atau ketersediaan. Misalkan untuk menggambar, murid dapat menggunakan arang atau potongan kunyit. Untuk melukis, murid dapat menggunakan jari, ranting, atau spons dan untuk perekat, bisa menggunakan lem kanji atau nasi.

Pada fase E dan F murid dapat memilih satu teknik penggunaan alat dan pengolahan bahan yang ingin diperdalam untuk pembuatan karyanya. Berikut teknik yang dapat dipilih untuk diperdalam murid.



Gambar 9. Teknik Berkarya Rupa
Sumber: Raindriati, 2025

3 Jenis-jenis Karya dan Fungsi Karya Seni Rupa

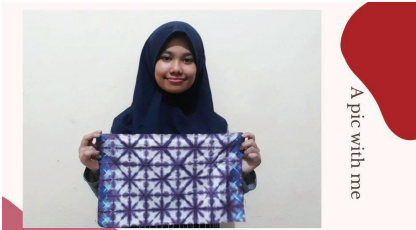
Materi ini dipelajari sejak fase A dan merupakan modal penting untuk dapat memilih spesialisasi karya sesuai minat dan kemampuan murid. Berdasarkan bentuk karya seni terbagi menjadi dua, yaitu karya seni dua dimensi (Dwimatra) dan karya tiga dimensi (Trimatra). Karya seni dua dimensi memiliki ukuran panjang dan lebar serta hanya dapat dilihat dari satu arah yaitu dari depan saja. Sementara karya tiga dimensi memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi serta bisa dilihat secara berkeliling. Karya seni rupa 2 dan 3 dimensi sebagai berikut.



Gambar 10. Jenis Karya Seni Rupa Berdasarkan Dimensi

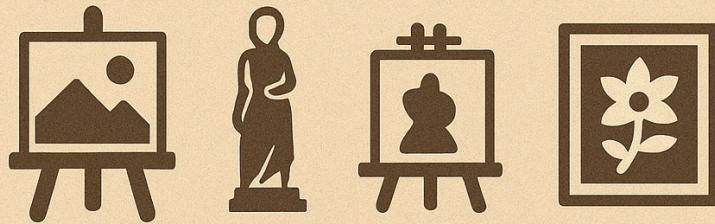
Sumber: Raindriati, 2025

Tabel 2. Contoh Karya Seni Rupa 2 dan 3 Dimensi

Contoh Karya Seni Rupa 2 dan 3 Dimensi	
Karya Seni Rupa 2 Dimensi (Dwimatra)	Karya Seni Rupa 3 Dimensi (Trimatra)
 Lukisan dan seni cetak Sumber: Fatimah, 2016	 Kriya keramik dan patung Sumber: Fatimah, 2013
 Ragam hias dengan ikat celup Sumber: Fatimah, 2019	 Kriya bambu dengan teknik anyaman Sumber: Fatimah, 2019

Berdasarkan fungsi karya seni terbagi menjadi tiga yaitu karya seni murni, karya seni terapan, dan media baru. Karya seni murni lebih mengutamakan unsur ekspresi sementara seni terapan lebih mengutamakan unsur kegunaan tanpa mengurangi aspek estetis. Saat ini juga terdapat fungsi seni media baru berupa aktivitas seni visual dengan dukungan teknologi digital.

JENIS KARYA SENI RUPA BERDASARKAN FUNGSINYA



SENI MURNI

lukis, patung, grafis



SENI TERAPAN

kriya, anyaman, sulam, rajut, tenun,
desain produk, arsitektur



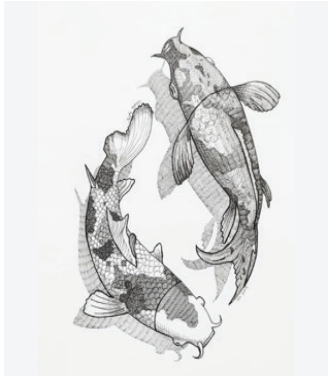
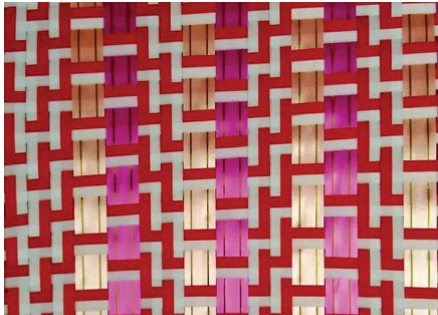
SENI MEDIA BARU

seni virtual, video mapping,
video, animasi, pengolahan
/reka ulang gambar, grafika

Gambar 11. Jenis Karya Seni Rupa Berdasarkan Fungsinya

Sumber: Raindriati, 2025

Tabel 3. Contoh Jenis Karya Seni Rupa Berdasarkan Fungsi

Contoh Jenis Karya Seni Rupa Berdasarkan Fungsi	
Seni Rupa Murni	Seni Rupa Terapan
 Gambar Sumber: Raindriati, 2021	 Gerabah Sumber: Raindriati, 2020
 Lukisan Sumber: Raindriati, 2020	 Anyaman Tikar Sumber: Raindriati, 2020
 Patung Kertas Sumber: Fatimah, 2014	 Kain motif ikat celup/jumputan (<i>tie dye</i>) Sumber: Raindriati, 2024

Contoh Jenis Karya Seni Rupa Berdasarkan Fungsi	
Seni Rupa Murni	Seni Rupa Terapan
 Menggunting dan menempel Sumber: Raindriati, 2025	 Lukisan di atas tas anyam plastik Sumber: Raindriati, 2020

4 Alur Berpikir Kreatif dan Proses Penciptaan Karya.

Dalam pembelajaran seni rupa, proses berpikir kreatif menjadi bagian penting yang perlu dialami dan dipahami oleh murid. Mereka tidak hanya diajak untuk menghasilkan karya, tetapi juga belajar bagaimana sebuah ide bisa tumbuh, berkembang, dan akhirnya diwujudkan menjadi karya seni yang bermakna. Proses mencari inspirasi, mengeksplorasi ide, mengalami emosi tertentu, hingga menuangkannya ke dalam bentuk visual, akan menguatkan kemampuan murid dalam mengolah rasa mereka dan membangun tanggung jawab dalam berkarya.

Berikut alur berpikir kreatif dan proses penciptaan karya yang mulai diperkenalkan secara khusus di fase D.

- a. Tahap persiapan/pencarian gagasan
 - 1) Sebelum membuat karya, temukan gagasan dan inspirasi dari lingkungan sekitar atau dari karya yang menggerakkan hati.
 - 2) Membuat sketsa awal atau bereksperimen dengan komposisi unsur rupa yang akan digunakan.
- b. Tahap elaborasi/pengembangan gagasan
 - 1) Mengembangkan detail dari gagasan yang dipilih.
 - 2) Mengembangkan ide alternatif lain yang dapat dipilih/dicadangkan.
- c. Tahap mewujudkan gagasan
 - 1) Mewujudkan gagasan menjadi karya berdasarkan sketsa awal/ alternatif yang dipilih.
 - 2) Menambahkan detail pada karya.

Alur Berpikir Kreatif dan Proses Penciptaan Karya

Tahap persiapan/pencarian gagasan

- Amati lingkungan sekitar atau karya seni yang ada
- Temukan gagasan atau inspirasi dari hasil pengamatan tersebut



Tahap elaborasi/pengembangan gagasan

- Mengembangkan detail
- Mengembangkan ide alternatif lain sebagai cadangan



Tahap mewujudkan gagasan

- Mewujudkan gagasan menjadi karya

Gambar 12. Jenis Karya Seni Rupa Berdasarkan Fungsinya

Sumber: Raindriati, 2025

5 Apresiasi dan Kritik Seni

Materi mengenai apresiasi membekali murid agar mampu menghargai proses dan karya dirinya maupun orang lain. Ini sekaligus membangun kemampuan mereka dalam memberikan dan menerima umpan balik yang jitu demi peningkatan kualitas karya dirinya dan orang lain. Kritik tidak dipandang sebagai sesuatu yang berkonotasi negatif melainkan sebagai bentuk informasi netral mengenai posisi seseorang terhadap tujuan karyanya. Misalnya apakah pesan yang ingin disampaikan dapat ditangkap oleh pemirsa.

Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan untuk membangun kompetensi daya apresiatif karya adalah dengan melakukan kunjungan ke museum/galeri/bengkel kerja seniman di sekitar sekolah (jika ada) atau mengundang pakar/praktisi dalam bidang seni rupa, mengikuti workshop dan kompetisi, atau magang di museum/galeri/bengkel kerja, bagi murid fase E dan F.

Selain seluruh materi di atas, murid juga dapat dibekali pengetahuan mengenai jalur akademis kesenirupa atau berbagai profesi yang berhubungan dengan seni rupa. Hal ini memudahkan murid menentukan jalur karir di bidang seni sesuai dengan minat dan bakatnya.

Seluruh materi esensial tersebut dipelajari sebagai bekal murid untuk mampu mencapai tujuan akhir rangkaian pembelajaran pendidikan seni rupa pada tahap dasar dan menengah di fase F, yaitu kegiatan menciptakan karya seni rupa 2 dan 3 dimensi (jenisnya dapat dipilih sesuai minat, ketersediaan alat dan bahan di lingkungan sekitar murid).

Setiap kegiatan dalam sebuah Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) secara bertahap membekali murid dengan kemampuan praktis menggunakan unsur rupa, alat, dan bahan yang dipilihnya untuk mencipta karya 2 dan 3 dimensi. Pembelajaran dan asesmen pada tahap ini mengedepankan praktik, bukan teori atau definisi. Beberapa metode pengajaran yang dapat digunakan:

1. Metode Mencontoh

Murid diajak untuk mencontoh keterampilan atau tindakan yang telah diperagakan oleh pendidik. Metode ini dapat digunakan di awal pembelajaran, sebelum beranjak pada tahapan memodifikasi. Beberapa kegiatan mencontoh yang dapat dipilih misalnya menggambar langsung (*live drawing*) dengan objek manusia atau benda-benda mati (*still life*), menjiplak dengan berbagai cara (menggunakan prinsip *carbon copy*, meja lampu, atau menggunakan skala), atau dengan mengulang langkah yang didemonstrasikan pendidik.

2. Metode Demonstrasi – Eksperimen

Murid diajak untuk menyaksikan pendidik memperagakan proses pembuatan suatu karya. Dalam demonstrasi tersebut, pendidik memperagakan prosedur yang benar dan aman dalam menciptakan suatu karya. Murid juga diajak melakukan eksperimen dengan menguji coba sendiri cara-cara yang menurutnya dapat digunakan untuk berkarya. Prinsip belajar: dengar/lihat, kerjakan, periksa.

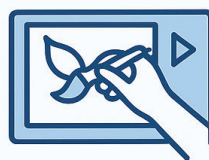
3. Metode Ekspresi Bebas

Murid diarahkan agar dapat mencurahkan isi hatinya dalam bentuk karya seni rupa. Pengarahan dilakukan melalui cara memberikan pilihan (tema, alat, bahan, teknik) pada murid. Pendidik hanya bertindak sebagai fasilitator yang membagikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan murid untuk membuat karya.



Metode Mencontoh

Peserta didik diajak untuk mencontoh keterampilan atau tindakan yang telah diperagakan oleh pendidik



Metode Demonstrasi - Eksperimen

Peserta didik diajak untuk menyaksikan pendidik memperagakan proses pembuatan suatu karya



Metode Ekspresi Bebas

Peserta didik diarahkan agar dapat mencurahkan isi hatinya dalam bentuk karya seni rupa

Gambar 13. Metode Pengajaran Seni Rupa

Sumber: Raindriati, 2025

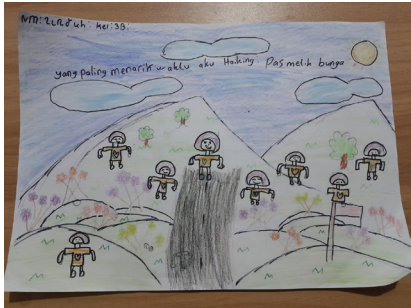
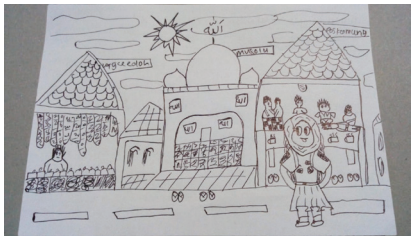
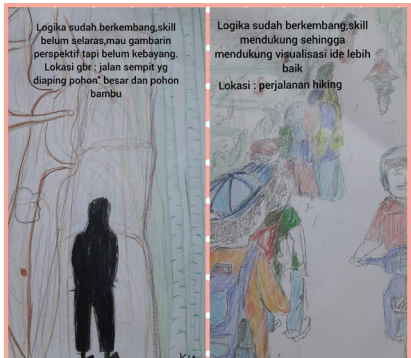
Dalam kaitannya dengan isu prioritas (literasi finansial, perubahan iklim, dan kesehatan kebugaran), materi esensial dalam Seni Rupa sangat berkaitan terutama dengan perubahan iklim. Mata pelajaran Seni Rupa mendorong penggunaan bahan-bahan yang ramah lingkungan dan menggunakan ketersediaan bahan yang ada di sekitar lingkungan sekolah, sehingga meminimalisir biaya tambahan untuk pembelian alat atau bahan. Selain itu, mata pelajaran Seni Rupa juga mendorong kesehatan mental melalui kegiatan berkarya sebagai saluran ekspresi emosi yang sehat.

Selain materi esensial yang telah dijelaskan di atas, dalam penyelenggaraan pembelajaran seni rupa, pendidik juga perlu memahami periodisasi perkembangan bahasa rupa anak. Bahasa rupa merupakan bahasa yang digunakan untuk menjelaskan dan memahami tentang rupa melalui penceritaan gambar. Pemahaman ini sangat penting bagi pendidik pengampu mata pelajaran seni rupa agar dapat memberikan umpan balik dan intervensi yang tepat, serta memiliki ekspektasi realistis pada murid.

Tabel 4. Tabel Skema Perkembangan Bahasa Rupa dan Gambar Anak
(Primadi Tabrani, 2005)

Usia	Perkembangan Gambar	Perkembangan Bahasa Rupa	Contoh
2-3 thn	Coretan tanpa arti.	Berupa sensasi jejak jemari.	 Sumber: Tabrani, 2005
3-4 thn	Coreng moreng mulai ada arti. Gambar menunjukkan bentuk.	Makna gambar diketahui melalui penceritaan anak. Umumnya menunjukkan aneka ruang.	 Sumber: Tabrani, 2005

Usia	Perkembangan Gambar	Perkembangan Bahasa Rupa	Contoh
4-5 thn	Mementingkan bagian tertentu objek. Sebuah bidang gambar memuat beberapa peristiwa, beberapa waktu, atau ruang.	Objek pada gambar mulai mudah dikenali dan pada bagian tertentu diperbesar yang lain diabaikan.	 Sumber: Yuniarti, 2024
5-6 thn	Skema sederhana, mengenal konsep atas- bawah.	Gambar mulai menunjukkan perbedaan atas dan bawah, dan sudah mulai menunjukkan objek berada di garis pijak.	 Sumber: Yuniarti, 2024
6-7 thn	Mulai mengenal konsep ruang dan waktu.	Gambar mulai memiliki garis pijak namun, belum ada perspektif. Bentuk umumnya disederhanakan, misal orang tanpa leher atau berbentuk stik. Mulai menunjukkan perbedaan siang dan malam atau dalam dan luar rumah.	 Sumber: Yuniarti, 2024
7-8 thn	Mengenal adanya objek utama pada gambar!	Objek yang dianggap penting memiliki ukuran lebih besar, gambar tembus pandang seperti sinar X (rumah terlihat transparan), tidak proporsional.	 Sumber: Yuniarti, 202

Usia	Perkembangan Gambar	Perkembangan Bahasa Rupa	Contoh
8–9 thn	Mulai mengenal aneka waktu dan ruang.	Gambar mulai menunjukkan perbedaan depan, tengah, dan latar belakang. Banyak objek digambar rebah (seolah berbaring), kesan datar, dekoratif. Mulai mengenal gradasi warna.	 Sumber: Yuniarti, 2024
9–10 thn	Mulai detail/ rinci.	Gambar mulai menunjukkan detail yang rinci. Tingkat detail menunjukkan kemampuan mengamati dan merekam visual. Gambar cenderung realis.	 Sumber: Yuniarti, 2024
10–11 thn	Mulai menggunakan gambar sebagai catatan peristiwa.	Gambar mulai detail dan merupakan catatan peristiwa. Umumnya sudah mulai konsisten menggunakan garis pijak. Beberapa gambar mulai menunjukkan gestur, ekspresi, dan proporsi.	 Sumber: Yuniarti, 2024
11–13 thn	Mulai realis	Gambar realistis dengan memperhatikan proporsi, ruang tiga dimensi, dan warna. Beberapa bagian overlap atau tumpang tindih.	 (Sumber: Yuniarti, 2024)

Berikut kompetensi dan materi esensial per fase.

Fase A (Umumnya untuk kelas I dan II SD/MI/Program Paket A)

Elemen dan Kompetensi	Materi	Penerapan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Fase A
Mengalami (Experiencing) Mengenali dan menyebutkan unsur-unsur rupa dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa	Unsur rupa • Titik • Garis • Bidang • Warna	Untuk memaksimalkan pengalaman mengenali unsur rupa, pembelajaran bagi murid Fase A sebaiknya berbasis praktik langsung, dengan penjelasan singkat, bertahap, dan menggunakan bahasa yang sederhana. Karena berada pada masa eksploratif dan aktif secara fisik, murid membutuhkan aktivitas yang konkret, menarik, dan memberi ruang untuk mencoba. Fokus juga perlu dilatih melalui kegiatan yang aman dan menyenangkan saat menggunakan alat seperti gunting atau perekat.
Merefleksikan (Reflecting) Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri	Cara melakukan refleksi dan apresiasi: • Bagaimana mendapatkan gagasan karyanya • Apa cerita mengenai karyanya • Bagian yang paling disukai dan yang ingin diperbaiki	Kemampuan berefleksi murid Fase A dapat dibangun melalui kegiatan yang membantu mereka memahami dan membandingkan pengalaman pribadi. Aktivitas seperti menggambar pengalaman, mengamati lingkungan, atau bermain peran memberi ruang untuk mengenali perasaan dan makna. Tema yang dekat dengan kehidupan, seperti keluarga, rumah, atau hewan peliharaan, membantu proses refleksi terjadi secara alami dan menyenangkan.
Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically) Mengenali dan menguji coba alat dan/atau bahan yang dimiliki	• Pengenalan dasar alat dan bahan • Pengetahuan dasar teknis penggunaan alat dan bahan	Kemampuan berpikir dan bekerja artistik murid Fase A dibangun melalui eksplorasi langsung yang menyenangkan dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Mereka mulai tertarik pada teknik, senang mencoba hal baru, serta mampu menggali ide dari pengalaman. Kegiatan seperti membuat stempel dari jari atau tanaman pilihan mereka akan menyenangkan bagi murid, mendorong kemandirian, kreativitas, dan ekspresi diri sesuai minat mereka.

Elemen dan Kompetensi	Materi	Penerapan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Fase A
Menciptakan (Making/ Creating) Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar.	Alur berkarya	Kemampuan mencipta pada murid Fase A dapat dibangun melalui kegiatan yang melibatkan peniruan langkah-langkah sederhana dan eksplorasi bebas. Mereka mulai memahami prosedur melalui instruksi singkat, baik dari pendidik secara langsung maupun melalui media visual seperti gambar atau video. Pembelajaran dapat difokuskan pada penguatan keterampilan motorik halus melalui aktivitas seperti menulis dan menghias huruf, melukis, menggunting, menempel, menarik garis bebas, dan membentuk. Kegiatan ini menjadi fondasi bagi proses penciptaan, karena melatih kepekaan visual, koordinasi, serta keberanian untuk mencoba dan mengekspresikan ide secara mandiri.
Berdampak (Impacting) Menghasilkan karya seni rupa yang berdampak pada perasaan dirinya	Hubungan antara unsur rupa (titik/ garis/warna/bentuk) dengan emosi / perasaan yang dialami.	Murid Fase A dapat menghasilkan karya yang berdampak secara emosional dengan mengekspresikan pengalaman atau perasaan pribadi. Kegiatan seperti menggambar suasana hati atau hal yang disukai membantu mereka memahami dan mengolah emosi melalui karya. Pendidik perlu menciptakan ruang yang aman agar murid bebas mengekspresikan diri dengan jujur.

Beberapa pilihan inspirasi kegiatan yang dapat dipilih untuk digunakan dalam menyampaikan materi sebagai berikut.

1. Eksplorasi dan mengidentifikasi aneka unsur rupa di lingkungan sekitar melalui permainan seperti berburu harta karun atau tebak-tebakan.
2. Menggambar atau melukis pengalaman atau kesukaan.
3. Melengkapi atau mengembangkan gambar bidang datar menjadi bentuk baru yang lebih bermakna, sesuai imajinasi murid.
4. Menyusun/merakit/meronce benda-benda konkret mengikuti bentuk garis atau bidang tertentu, seperti menyusun atau membuat tangram dan mainan kertas yang dapat berdiri tegak.

5. Membentuk aneka jenis garis dan bidang dengan menggunakan bahan lunak seperti tanah liat, *plastisin*, atau *playdough* atau benda-benda konkret lain di sekitar (misalnya daun, bebatuan, dan bunga).
6. Merunut atau menjiplak bidang geometris atau organis dengan teknik cetak, *stamping*/gosok, atau dusel (*rubbing*).
7. Mengelompokkan unsur rupa garis melalui permainan seperti tebak-tebakan, menjodohkan, menyusun gradasi warna, mencampur warna.
8. Mengunjungi galeri/museum/bengkel kerja seniman/studio/ taman budaya.
9. Mengadakan pameran atau unjuk karya, mengikuti perlombaan, atau *workshop*.
10. Bermain peran, misalnya sebagai seniman terkenal atau pemandu galeri.

Asesmen

Asesmen yang dilakukan berupa asesmen formatif dan sumatif. Asesmen pada pelajaran Seni Rupa secara alamiah bersifat formatif selama proses pembelajaran karena terkait dengan proses mengalami (mencoba/menguji coba dan memahami konsep), menciptakan/mengaplikasi, dan berefleksi secara berkelanjutan. Asesmen harus selaras dengan Tujuan Pembelajaran dan terukur dengan jelas. Murid harus menerima umpan balik dari pendidik mengenai perkembangan kompetensinya, untuk kemudian melakukan perbaikan dan kembali menerima umpan balik mengenai hasil perbaikan yang dilakukannya tersebut.

Asesmen dalam mata pelajaran Seni Rupa meliputi formatif dan sumatif.

1. Formatif: membangun kompetensi dan memperbaiki kemampuan murid melalui umpan balik dari pendidik. Formatif diawali dengan pemetaan kemampuan awal murid. Hal ini penting dilakukan karena memengaruhi perencanaan pembelajaran selanjutnya agar sesuai kebutuhan murid. Teknik asesmen yang disarankan dalam Seni Rupa adalah unjuk kerja dan portofolio karena capaian pembelajaran yang dituju adalah proses kreatif dan hasil karya seni rupa. Hindari penggunaan soal-soal pilihan ganda atau pertanyaan tertutup untuk melakukan asesmen Seni Rupa.

Pendidik perlu memberikan umpan balik yang spesifik, tepat pada sasaran (*on point*), dan seketika saat murid menunjukkan kemampuannya. Umpan balik yang diberikan harus spesifik membangun kompetensi dan pemahaman materi yang dituju. Contoh umpan balik fase A:

"Ceritakan mengenai gambarmu? Apa ini? Di mana terjadinya?"

"Bagaimana caramu menggunting dengan aman?"

"Apa ide/ apa yang membuatmu menggambar ini?"

"Caramu menggunting/memegang pensil/ mengoleskan lem sudah tepat!"

2. Sumatif: menilai hasil perkembangan akhir setelah melalui serangkaian asesmen formatif. Penilaian harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran (perhatikan kata kerja operasional yang digunakan pada tujuan pembelajaran), kriteria ketercapaian, dan proses berkreasi murid.

Contoh:

Tujuan Pembelajaran:	Menyebutkan minimal 2 unsur rupa dalam benda-benda di sekitar karya seni rupa
Kegiatan	Permainan tebak-tebakan/permainan berburu harta karun. Permainan membuat deskripsi benda secara lisan.

Nama	Indikator (isi dengan centang)				Nilai akhir (konversi angka)
	Mampu menyebutkan 3 unsur rupa pada benda di sekitarnya	Mampu menyebutkan 2 unsur rupa pada benda di sekitarnya	Mampu menyebutkan 1 unsur rupa pada benda di sekitarnya	Belum mampu menyebutkan unsur rupa pada benda di sekitar	
	(skor 4)	(skor 3)	(skor 2)	(skor 1)	
Rizki	☐	☒	☐	☐	75
Sri	☒	☐	☐	☐	100

Apabila terdapat beberapa anak yang tidak mengalami perkembangan setelah diberi umpan balik, maka sebaiknya pendidik melakukan intervensi berupa pendampingan khusus. Namun, apabila mayoritas anak tidak mengalami perkembangan setelah diberi umpan balik, maka pendidik disarankan untuk mengubah metode pembelajarannya.

Fase B (Umumnya untuk kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A)

Elemen dan Kompetensi	Materi	Penerapan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Fase B
Mengalami (Experiencing) Mengidentifikasi unsur rupa dan prinsip desain	Unsur rupa: • Titik • Garis • Bidang • Bentuk	Untuk memaksimalkan pengalaman murid Fase B dalam mengidentifikasi unsur rupa, pembelajaran dapat diarahkan pada pengamatan langsung, peniruan teknik sederhana, dan eksplorasi alat serta bahan

Elemen dan Kompetensi	Materi	Penerapan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Fase B
dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.	- Warna - Prinsip Desain: Penekanan/ Fokus	yang lebih kompleks. Aktivitas seperti menggambar detail, mencampur warna, atau memotong mengikuti garis bantu membantu melatih koordinasi motorik halus sambil memperdalam pemahaman visual secara bertahap.
Merefleksikan (Reflecting) Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.	- Refleksi - Apresiasi - Kosa kata seni rupa yang sesuai	Kemampuan refleksi murid Fase B dapat dibangun melalui kegiatan seni rupa yang mendorong ekspresi diri dan kesadaran proses, seperti menggambar pola, membuat gradasi, atau membentuk model sederhana. Pendidik dapat memfasilitasi sesi berbagi atau diskusi ringan agar murid dapat mengungkapkan perasaan, alasan di balik pilihan visual, serta belajar memberi dan menerima tanggapan secara konstruktif. Proyek kolaboratif juga dapat dikenalkan untuk menumbuhkan empati, kepedulian, dan menghargai perbedaan gagasan.
Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically) Mengenali dan menguji coba alat dan/atau bahan yang dimiliki serta prosedur penggunaannya.	- Alat dan bahan berkarya seni rupa. - Jenis karya seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi	Kemampuan berpikir dan bekerja artistik pada murid Fase B dapat dikembangkan melalui kegiatan seperti membuat komik, cerita bergambar, atau karya berbasis pengamatan sederhana terhadap lingkungan sekitar. Pendidik dapat membimbing murid untuk menuangkan ide secara visual, menyusun langkah kerja sederhana, dan mencoba teknik yang telah dikenalkan. Melalui eksplorasi alat dan bahan, murid mulai memahami makna karya serta mengaitkan pengalaman berkarya dengan pengetahuan dari mata pelajaran lain secara alami dan menyenangkan.
Menciptakan (Making/ Creating) Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar.	Berkarya seni rupa	Kompetensi menciptakan pada murid Fase B dapat dikembangkan melalui kegiatan yang memungkinkan mereka meniru contoh, baik secara langsung maupun melalui video pendek. Aktivitas seperti menulis dan menghias huruf, melukis, menggunting, menempel, dan menarik garis bebas melatih motorik halus sekaligus memberi pengalaman visual yang konkret dalam proses berkarya.

Elemen dan Kompetensi	Materi	Penerapan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Fase B
Berdampak (<i>Impacting</i>) Berkarya seni rupa yang berdampak pada perasaan atau mewakili harapannya	Hubungan karya seni dengan ekspresi emosi.	Untuk membantu murid Fase B menciptakan karya yang berdampak pada perasaannya atau mewakili harapannya, pendidik dapat mengarahkan mereka pada topik yang dekat dengan kehidupan, seperti impian, harapan, atau pengalaman pribadi. Kegiatan seperti membuat poster, ilustrasi, atau komik memungkinkan murid menyampaikan pesan yang bermakna. Dengan begitu, mereka belajar bahwa seni adalah sarana ekspresi yang dapat memberi dampak bagi diri sendiri dan orang lain.

Pendidik dipersilakan memilih cara yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan muridnya. Beberapa contoh alternatif kegiatan yang bisa dipilih untuk membantu murid mencapai tujuan pembelajaran, sebagai berikut.

1. Eksplorasi dan mengidentifikasi aneka unsur rupa di lingkungan sekitar.
2. Menuangkan hasil pengamatannya ke dalam karya 2 dan 3 dimensi.
3. Menyusun benda-benda konkret mengikuti bentuk garis atau bidang tertentu.
4. Membentuk aneka jenis garis dan bidang dengan menggunakan bahan lunak seperti tanah liat, plastisin, atau *playdough* atau benda-benda konkret lain di sekitar (misalnya daun, bebatuan, dan bunga).
5. Merunut atau menjiplak bidang geometris atau organis dengan teknik cetak, *stamping*/gosok, atau dusel (*rubbing*).
6. Mengelompokkan unsur rupa garis melalui permainan.
7. Mengunjungi galeri/museum/bengkel kerja seniman/studio/ taman.
8. Mengadakan pameran atau unjuk karya.
9. Mengikuti perlombaan atau *workshop*.
10. Bermain peran sebagai seniman terkenal atau pemandu galeri.

Asesmen

Asesmen yang dilakukan berupa asesmen formatif dan sumatif. Asesmen pada pelajaran Seni Rupa secara alamiah bersifat formatif selama pembelajaran karena terkait dengan proses mengalami (mencoba/menguji coba dan memahami konsep), menciptakan/mengaplikasi, dan berefleksi secara berkelanjutan. Asesmen harus selaras dengan tujuan pembelajaran dan terukur dengan jelas. Murid menerima umpan balik dari pendidik mengenai perkembangan kompetensinya, untuk kemudian melakukan perbaikan dan kembali menerima umpan balik mengenai hasil perbaikan yang dilakukannya tersebut.

Asesmen dalam mata pelajaran Seni Rupa meliputi formatif dan sumatif.

1. Formatif: membangun kompetensi dan memperbaiki kemampuan murid melalui umpan balik dari pendidik. Formatif diawali dengan pemetaan kemampuan awal murid. Hal ini penting dilakukan karena memengaruhi perencanaan pembelajaran selanjutnya agar sesuai kebutuhan murid. Teknik asesmen yang disarankan dalam Seni Rupa adalah unjuk kerja dan portofolio karena capaian pembelajaran yang dituju adalah proses kreatif dan hasil karya seni rupa. Hindari penggunaan soal-soal pilihan ganda atau pertanyaan tertutup untuk melakukan asesmen Seni Rupa.

Pendidik perlu memberikan umpan balik yang spesifik, tepat pada sasaran (*on point*), dan seketika saat murid menunjukkan kemampuannya. Umpan balik yang diberikan harus spesifik membangun kompetensi dan pemahaman materi yang dituju. Contoh umpan balik fase B.

"Apa yang terjadi saat kamu mencampurkan warna kuning dan biru?"

"Menurutmu, mengapa warna merah, kuning, dan biru disebut warna utama/primer?"

"Bagaimana caramu membuat lubang di tengah kertas?"

"Mengapa kamu memilih warna jingga dan merah untuk mewarnai langit?"

"Ceritakan pada Ibu/Bapak pendidik mengenai karyamu. Dari mana kamu mendapat gagasan ini?"

"Coba kamu pertebal warna pada bagian ini agar tampak lebih jelas."

2. Sumatif: menilai hasil perkembangan akhir setelah melalui serangkaian asesmen formatif. Penilaian harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran (perhatikan kata kerja operasional yang digunakan pada tujuan pembelajaran), kriteria ketercapaian, dan proses berkreasi murid.

Contoh:

Tujuan Pembelajaran:	Menghasilkan karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar.
Kegiatan	Menyusun potongan kertas warna menjadi sebuah bentuk baru yang bermakna (misal hewan, tumbuhan, manusia, atau benda).

Kompetensi	Indikator				Skor
	4	3	2	1	
Menyusun potongan kertas menjadi bentuk baru yang bermakna	Bentuk langsung dapat dikenali dan menunjukkan detail	Bentuk langsung dapat dikenali	Bentuk tidak dapat langsung dikenali	Belum terbentuk/ acak-acakan	
Menggunakan 2-3 unsur rupa	Menggunakan 3 unsur rupa	Menggunakan 2 unsur rupa	Menggunakan 1 unsur rupa	Belum mengerjakan	
Menggunakan salah satu prinsip desain	Menggunakan prinsip desain yang diminta dengan detail	Menggunakan prinsip desain yang diminta	Berupaya menggunakan prinsip desain yang diminta	Belum menggunakan prinsip desain	

Fase C (Umumnya untuk kelas V dan VI SD/MI/Program Paket A)

Elemen dan Kompetensi	Materi	Penerapan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Fase C
Mengalami (Experiencing) Menjelaskan unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa	Unsur rupa: • Garis • Bidang • Bentuk • Warna • Tekstur Prinsip Desain: Keseimbangan (Simetris dan Asimetris) dan Penekanan	Untuk mengembangkan kemampuan menganalisis bentuk visual, murid Fase C dapat dilibatkan dalam pengamatan langsung, eksplorasi inderawi, dan refleksi personal. Mereka dapat mencatat unsur rupa dari benda di sekitar, lalu menciptakan karya berdasarkan hasil pengamatan. Kegiatan seperti menggambar tekstur alam, membuat kolase dari benda bekas, atau meniru komposisi karya seni mendorong keterlibatan aktif. Proses ini dapat diperkuat dengan pertanyaan pemicu seperti "Apa yang kamu lihat?" atau "Bagian mana yang paling menarik perhatianmu dan mengapa?", agar murid menyadari hubungan antara pengamatan visual dan pengalaman pribadi.

Elemen dan Kompetensi	Materi	Penerapan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Fase C
Merefleksikan (Reflecting) Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.	• Apresiasi karya seni • Kosa kata seni rupa yang sesuai	Kemampuan refleksi murid Fase C dapat dibangun melalui diskusi dan apresiasi karya, baik milik sendiri maupun teman, dengan menggunakan istilah seni rupa yang tepat. Pendidik dapat memfasilitasi proses ini dengan pertanyaan pemantik yang mendorong analisis visual dan pemahaman sudut pandang. Kegiatan ini melatih berpikir kritis sekaligus membangun budaya umpan balik yang sehat.
Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically) Mengenali dan menguji coba variasi teknik penggunaan alat dan/atau bahan.	• Alat dan bahan berkarya seni rupa. • Jenis karya seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi	Untuk membangun kemampuan berpikir dan bekerja artistik pada murid Fase C, pendidik dapat mengenalkan berbagai teknik dan jenis karya dua serta tiga dimensi, seperti lukisan, kolase, dan model dari tanah liat. Murid diajak mengenali karakter alat dan bahan, lalu menguji coba penggunaannya dengan teknik yang bervariasi dan prosedur yang aman. Kegiatan yang bisa dilakukan seperti melukis gradasi, mencari tekstur yang ada di sekitar, membuat kesan tekstur, membuat kolase tekstur, atau membentuk model, menggunakan berbagai teknik cetak seperti <i>carbon copy</i> , <i>stamping/gosok</i> , atau <i>dusel (rubbing)</i> , dan jiplak tekstur dengan cara menggosok.
Menciptakan (Making/ Creating) Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar melalui pengembangan imajinasi.	• Alat dan bahan berkarya seni rupa yang tersedia di lingkungan sekitar	Untuk mengembangkan kompetensi mencipta, murid Fase C dapat diajak mengamati lingkungan sekitar dan mengolah temuannya menjadi karya seni rupa yang memiliki fungsi. Mereka dapat meniru atau memodifikasi bentuk visual yang diamati, lalu menciptakan karya seperti diorama, kolase alam, atau produk sederhana dari bahan bekas yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini mendorong imajinasi sekaligus kepedulian terhadap lingkungan.
Berdampak (Impacting) Menghasilkan karya seni rupa yang mewakili minatnya.	• Hubungan seni dan terhadap lingkungan sekitar.	Untuk mengembangkan kemampuan berkarya yang bermakna pada murid Fase C, dapat dikembangkan dengan mengajak murid membuat karya sesuai minat, yang menyuarakan gagasan, harapan, atau kepedulian terhadap isu di sekitarnya. Karya yang dihasilkan tidak hanya menunjukkan keterampilan, tetapi juga membawa makna dan pengaruh bagi diri sendiri maupun orang lain.

Ada beberapa pilihan kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk membangun kompetensi menciptakan karya. Pendidik dipersilakan memilih cara yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan muridnya. Beberapa contoh alternatif kegiatan yang bisa dipilih untuk membantu murid mencapai tujuan pembelajaran.

1. Mengamati aneka unsur rupa di lingkungan sekitar.
2. Menggambar, membuat sketsa, atau melukis dengan berbagai variasi tema atau teknik yang diberikan.
3. Membentuk menggunakan bahan lunak.
4. Merakit bahan-bahan menjadi sebuah karya 3 dimensi atau membuat karya *mix media*.
5. Menggunakan berbagai teknik cetak seperti *carbon copy*, *stamping/gosok*, atau *dusel (rubbing)*, jiplak tekstur dengan cara menggosok.
6. Membuat diorama, pop up, wayang kardus atau wayang suket, atau *tunnel book*.
7. Menggunting kertas terlipat untuk menghasilkan potongan simetris, potongan akordion/ potongan rantai, atau *kirigami/papel picado* (seni menggunting dari Jepang dan Mexico).
8. Melengkapi dan mengembangkan gambar.
9. Mengunjungi galeri/museum/bengkel kerja seniman/studio/ taman budaya.
10. Mengadakan pameran atau unjuk karya, mengikuti perlombaan, dan/atau *workshop*.
11. Bermain peran sebagai seniman terkenal atau pemandu galeri.
12. *Think-pair-share*, berpasangan dengan teman yang dipilih untuk saling memberikan umpan balik sesuai pertanyaan panduan yang diberikan.
13. Menunjukkan konfirmasi ketika ada hal-hal yang kurang jelas, memberikan komentar dari kekuatan yang terlihat pada karya teman, menunjukkan hal-hal yang perlu ditingkatkan dalam sebuah karya.
14. Memberikan apresiasi atas kerja keras temannya, dalam bentuk lisan atau tulisan dengan menggunakan kosa kata yang sesuai.

Asesmen

Asesmen yang dilakukan berupa asesmen formatif dan sumatif. Asesmen pada pelajaran Seni Rupa secara alamiah bersifat formatif selama pembelajaran karena terkait dengan proses mengalami (mencoba/menguji coba dan memahami konsep), menciptakan/mengaplikasi, dan berefleksi secara berkelanjutan. Asesmen harus selaras dengan tujuan pembelajaran dan terukur dengan jelas. Murid menerima umpan balik dari pendidik mengenai perkembangan kompetensinya, untuk kemudian melakukan perbaikan dan kembali menerima umpan balik mengenai hasil perbaikan yang dilakukannya tersebut.

Asesmen dalam mata pelajaran Seni Rupa meliputi formatif dan sumatif.

1. **Formatif:** Asesmen formatif dalam Seni Rupa dimulai dengan pemetaan kemampuan awal murid untuk merancang pembelajaran yang sesuai kebutuhan. Teknik yang disarankan adalah unjuk kerja dan portofolio, karena menilai proses kreatif dan hasil karya. Hindari soal pilihan ganda atau pertanyaan tertutup. Pendidik perlu memberi umpan balik spesifik, tepat sasaran, dan langsung saat murid menunjukkan kemampuannya, agar dapat memperkuat kompetensi dan pemahaman materi. Umpan balik harus spesifik membangun kompetensi dan pemahaman materi yang dituju. Contoh umpan balik fase C.

"Eksperimen dengan ketebalan garis saat menggambar pohon ini menarik. Ceritakan alasan mengapa kamu membuatnya seperti itu?"

"Potongan kertas untuk kolase rumahnya sangat rapi. Bagaimana caramu menempelkannya agar terlihat rapi?"

2. **Sumatif:** menilai hasil perkembangan akhir setelah melalui serangkaian asesmen formatif. Penilaian harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran (perhatikan kata kerja operasional yang digunakan pada tujuan pembelajaran), kriteria ketercapaian, dan proses berkreasi murid.

Contoh:

Tujuan Pembelajaran:	Meniru karya seni rupa yang mewakili minatnya.
Kegiatan	Berbagi dalam kelompok besar mengenai minat dan membuat karya yang menggambarkan minatnya tersebut.

Nama	Indikator (isi dengan centang)				Nilai akhir (konversi angka)
	Karya yang ditiru jelas sesuai dengan minat pribadi dan dijelaskan dengan baik	Karya menunjukkan kesesuaian dengan minat murid	Karya dipilih kurang menunjukkan minat pribadi	Karya dipilih acak, tidak mencerminkan minat	
	(skor 4)	(skor 3)	(skor 2)	(skor 1)	
Kinan	☐	☒	☐	☐	75
Fikri	☒	☐	☐	☐	100

Fase D (Umumnya untuk kelas VII, VIII dan IX SMP/MTs/Paket B)

Elemen dan Kompetensi	Materi	Penerapan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Fase D
Mengalami (Experiencing) Menganalisis unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.	Unsur rupa: • Titik • Garis • Bidang • Bentuk • Warna • Tekstur • Ruang • Gelap-terang Prinsip Desain: - Kontras - Penekanan - Kesatuan - Keseimbangan - Proporsi	Untuk membangun kemampuan <i>Mengalami</i> di Fase D, pembelajaran seni rupa perlu mendorong murid mengamati unsur rupa dan prinsip desain dari lingkungan serta media yang dekat dengan mereka. Kegiatan seperti analisis visual dari poster film, posts media sosial, iklan, atau karya pribadi membantu murid menghubungkan pengamatan dengan pengalaman dan emosi mereka. Murid juga dapat diajak untuk mengamati benda-benda yang mereka gunakan seperti cover telepon genggam, tas, sepatu baju, dan berbagi mengenai faktor visual apa yang membuat mereka memilih suatu barang. Untuk mengakomodir murid yang termasuk ke dalam generasi Z, pendidik juga dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran dan memberikan ruang luas untuk ekspresi pribadi. Kegiatan seperti merancang poster atau postingan untuk media sosial juga dapat dilakukan.
Merefleksikan (Reflecting) Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas serta membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya seni rupa menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.	• Apresiasi karya seni • Fungsi karya seni rupa (seni murni, terapan, dan media baru) • Kosa kata seni rupa yang tepat	Untuk membangun kemampuan <i>Merefleksikan</i> dalam pembelajaran mendalam seni rupa Fase D, pendidik dapat mendorong murid untuk mengamati, membandingkan, dan mendiskusikan karya sendiri maupun karya teman dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat. Kegiatan seperti diskusi kelas, galeri/pameran karya, bermain peran sebagai seniman/pemilik galeri/simulasi lelang, atau jurnal refleksi visual dapat membantu murid mengidentifikasi unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya (seni murni, terapan, atau media baru). Fokus pembelajaran adalah murid belajar menghargai proses, memahami makna karya, serta mengembangkan pemikiran kritis dan empati melalui seni.

Elemen dan Kompetensi	Materi	Penerapan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Fase D
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>) Mengaplikasikan variasi teknik penggunaan alat dan bahan yang dimiliki untuk berkarya. Mengeksplorasi alternatif/potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.	- Alat dan bahan berkarya seni rupa - Teknik berkarya seni rupa	Untuk membangun kemampuan <i>Berpikir dan Bekerja Artistik</i> di Fase D, pembelajaran seni rupa perlu memberi ruang bagi murid untuk mengeksplorasi teknik, alat, dan bahan secara mandiri dan kreatif. Pendidik dapat mendorong murid mencoba variasi penggunaan alat serta menemukan potensi bahan dari lingkungan sekitar, seperti bahan daur ulang, tekstur alami, atau benda tak terpakai. Kegiatan seperti membuat <i>ecoprint</i>, karya seni dari limbah kering, atau eksperimen tekstur dengan alat tidak konvensional (sikat gigi bekas, spons, ranting) dapat memperluas cara pandang dan melatih keterampilan artistik murid.
Menciptakan (<i>Making/ Creating</i>) Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang telah dipelajari.	Berkarya seni rupa berdasarkan hasil pengamatan lingkungan sekitar	Untuk membangun kemampuan <i>Menciptakan</i> di Fase D, murid didorong membuat karya berdasarkan pengamatan lingkungan sekitar dengan mempertimbangkan fungsi seni, baik murni, terapan, maupun media baru. Mereka dapat memilih gaya, teknik, unsur rupa, dan prinsip desain yang sesuai untuk mengekspresikan kepedulian atau respon terhadap isu pribadi dan sosial. Karya bisa berupa poster kampanye, sketsa, patung, desain produk, atau proyek visual yang terinspirasi dari suasana atau peristiwa di sekitar.
Berdampak (<i>Impacting</i>) Menghasilkan karya seni rupa untuk merespon pengalaman sehari-hari dan mengekspresikan perasaan atau minat.	Berkarya seni rupa dengan merespon pengalaman sehari-hari, perasaan, minat, dan/atau isu sosial dalam masyarakat	Untuk menumbuhkan kompetensi berkarya yang berdampak di Fase D, pendidik dapat mendorong murid menciptakan karya yang merespons pengalaman pribadi, perasaan, minat, atau isu sosial di sekitarnya. Kegiatan seperti poster kampanye, desain grafis tematik, ilustrasi naratif, atau proyek kolaboratif seperti mural dan komik pendek, dapat mengaitkan seni rupa dengan pelajaran lain serta membangun kepedulian sosial, ekspresi diri, dan tanggung jawab murid.

Untuk menumbuhkan kompetensi berkarya yang berdampak di Fase D, pendidik dapat mendorong murid menciptakan karya yang merespons pengalaman pribadi, perasaan, minat, atau isu sosial di sekitarnya. Kegiatan seperti poster kampanye, desain grafis tematik, ilustrasi naratif, atau proyek kolaboratif seperti mural dan komik pendek, dapat mengaitkan seni rupa dengan pelajaran lain serta membangun kepedulian sosial, ekspresi diri, dan tanggung jawab murid.

Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk membantu murid memahami materi esensial agar dapat mencapai kompetensi mencipta karya di akhir fase, sebagai berikut.

1. Mengamati aneka unsur rupa di lingkungan sekitar dan menuangkan hasil pengamatannya ke dalam karya seni rupa 2 dan 3 dimensi.
2. Bereksperimen dengan alat, bahan, dan teknik, misalnya melalui pembuatan mix media, mencoba berbagai teknik pewarnaan dengan menggunakan berbagai jenis bahan pewarna alam atau sintetis, mencoba menggunakan bahan khas dari daerah masing-masing.
3. Mendeskripsikan unsur rupa dalam sebuah karya atau benda di lingkungan sekitar dalam 6–7 kata dan menyampaikan alasannya.
4. Membuat karya dengan menggunakan atau menggabungkan unsur-unsur rupa yang telah dipelajari dengan tema tertentu.
5. Membentuk aneka jenis garis, bidang, bentuk dengan sebuah komposisi tertentu menggunakan bahan lunak dan keras seperti tanah liat, bubur kertas, sabun, kayu atau benda-benda konkret lain di sekitar (misalnya daun, bebatuan, dan bunga) dengan menerapkan prinsip keseimbangan, kesatuan, dan penekanan.
6. Mengunjungi galeri/museum/bengkel kerja seniman/studio/ taman budaya.
7. Mengadakan pameran atau unjuk karya.
8. Mengikuti perlombaan atau *workshop*.
9. Bermain peran sebagai seniman terkenal atau pemandu galeri.
10. *Think-pair-share*, berpasangan dengan teman yang dipilih untuk saling memberikan umpan balik sesuai pertanyaan panduan yang diberikan.

Asesmen

Asesmen yang dilakukan berupa asesmen formatif dan sumatif. Asesmen pada pelajaran Seni Rupa secara alamiah bersifat formatif selama pembelajaran karena terkait dengan proses mengalami (mencoba/menguji coba dan memahami konsep), menciptakan/mengaplikasi, dan berefleksi secara berkelanjutan. Asesmen harus selaras dengan tujuan pembelajaran dan terukur dengan jelas. Murid menerima umpan balik dari pendidik mengenai perkembangannya, untuk kemudian melakukan perbaikan dan kembali menerima umpan balik mengenai hasil perbaikan yang dilakukannya tersebut.

Asesmen dalam mata pelajaran Seni Rupa meliputi formatif dan sumatif.

1. **Formatif:** membangun kompetensi dan memperbaiki kemampuan murid melalui umpan balik dari pendidik. Formatif diawali dengan pemetaan kemampuan awal murid. Hal ini penting dilakukan karena memengaruhi perencanaan pembelajaran selanjutnya agar sesuai kebutuhan murid. Teknik asesmen yang disarankan dalam Seni Rupa adalah unjuk kerja dan portofolio karena capaian pembelajaran yang dituju adalah proses kreatif dan hasil karya seni rupa. Hindari penggunaan soal-soal pilihan ganda atau pertanyaan tertutup untuk melakukan asesmen Seni Rupa.

pendidik perlu memberikan umpan balik yang spesifik, tepat pada sasaran (*on point*), dan seketika saat murid menunjukkan kemampuannya. Umpan balik yang diberikan harus spesifik membangun kompetensi dan pemahaman materi yang dituju. Contoh umpan balik fase D:

"Ibu lihat kamu sedang menggambar awan. Bagaimana kamu membuat efek awan itu terlihat ringan?"

"Apa yang bisa kita lakukan untuk membuat garis lurus tanpa penggaris?"

"Menurut perkiraanmu, apakah wadah ini dapat menampung air atau benda lain jika menggunakan bubur kertas? Apa yang membuatmu berpikir demikian?"

"Apa bahan tahan air yang bisa kita gunakan untuk membuat selain malam?"

2. **Sumatif:** menilai hasil perkembangan akhir setelah melalui serangkaian asesmen formatif. Penilaian harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran (perhatikan kata kerja operasional yang digunakan pada tujuan pembelajaran), kriteria ketercapaian, dan proses berkreasi murid.

Contoh.

Tujuan Pembelajaran:	Menerapkan fungsi, gaya atau teknik pada karya seni rupa berdasarkan pengalaman atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar				
Kegiatan	Membuat wadah dari bahan lunak atau bahan daur ulang (dapat dipilih).				

Kompetensi	Indikator				Skor
	4	3	2	1	
Membentuk wadah	Wadah yang menunjukkan detail	Wadah menunjukkan kejelasan bentuk	Wadah sudah menunjukkan bentuk global	Bentuk wadah belum terlihat	

Variasi teknik	Menggunakan lebih dari 2 variasi teknik	Menggunakan 2 variasi teknik	Menggunakan 1 teknik	Masih perlu pendampingan dalam pembuatan wadah	
Wadah menunjukkan keseimbangan, dapat berdiri tegak dan simetris	Wadah menunjukkan keseimbangan, dapat berdiri tegak	Wadah sudah dapat berdiri namun belum stabil	Wadah belum dapat berdiri tegak/ belum selesai	Belum menggunakan prinsip desain	

Fase E (Umumnya untuk kelas X SMA/MA/SMK/MAK/ Program Paket C)

Elemen dan Kompetensi	Materi	Penerapan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Fase E
Mengalami (Experiencing) Mengeksplorasi unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.	- Unsur rupa - Prinsip desain - Gaya seni rupa	Untuk membangun kemampuan <i>Mengalami</i> di Fase E, pembelajaran seni rupa sebaiknya memberi ruang bagi remaja Gen Z untuk mengeksplorasi unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni lewat hal-hal yang dekat dengan mereka. Kegiatan seperti memotret suasana sekitar, membuat sketsa kehidupan sehari-hari, atau menyusun kolase dari bahan bekas bisa jadi cara yang sederhana, seru, dan bermakna. Selain melatih kepekaan visual, aktivitas ini juga memberi kesempatan bagi mereka untuk mengekspresikan diri dan terhubung dengan lingkungan secara lebih personal.
Merefleksikan (Reflecting) Merefleksikan penggunaan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi dalam karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.	Apresiasi seni	Untuk membangun kemampuan <i>Merefleksikan</i> di Fase E, pembelajaran seni rupa perlu dirancang agar sesuai dengan karakter Gen Z yang ekspresif, terbuka, dan terbiasa berbagi pendapat. Remaja usia ini senang didengar dan dihargai pandangannya, sehingga kegiatan seperti diskusi karya dalam kelompok kecil, saling memberi umpan balik lewat komentar tertulis, atau membuat video apresiasi singkat bisa jadi cara yang menyenangkan dan bermakna. Mereka dapat diajak menganalisis karya diri sendiri maupun teman, menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai untuk membahas unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya

Elemen dan Kompetensi	Materi	Penerapan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Fase E
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>) Mengeksplorasi alternatif/potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar dan menghubungkan seni dengan kelompok atau bidang keilmuan lain dalam berkarya seni rupa.	Konsep berkarya seni rupa	Untuk mengembangkan kemampuan <i>Berpikir dan Bekerja Artistik</i> di Fase E, pembelajaran seni rupa perlu memberi ruang bagi murid untuk bebas bereksplorasi dengan berbagai alat, bahan, dan teknik, termasuk mencoba alternatif yang khas dari daerah mereka. Remaja Gen Z yang suka bereksperimen dan berpikir kreatif akan antusias jika diajak membuat karya dari limbah rumah tangga, bahan alami, atau benda lokal yang tak terpakai seperti pelepah pisang, serat kelapa, atau daun kering. Mereka juga bisa mencoba teknik sederhana seperti cap, cetak, atau menempel dari alat buatan sendiri. Supaya bermakna, karya bisa dikaitkan dengan pelajaran lain, misalnya membuat kerajinan fungsional (produk lokal untuk Prakarya), poster kampanye lingkungan (IPA), atau karya bertema sosial (IPS). Kegiatan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, kreativitas, dan kepedulian terhadap lingkungan dan budaya sekitar.
Menciptakan (<i>Making/ Creating</i>) Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang dipilih.	Teknik dan prosedur penciptaan karya seni rupa	Untuk membangun kemampuan <i>Mencipta</i> di Fase E, pembelajaran seni rupa perlu memberi ruang bagi murid untuk menuangkan gagasan dari hasil pengamatan lingkungan sekitar ke dalam karya yang bermakna dan sesuai fungsi yang mereka pilih. Remaja Gen Z yang ekspresif dan visual akan tertarik menciptakan karya yang merefleksikan pengalaman, minat, atau isu yang mereka anggap penting. Kegiatan yang dapat digunakan seperti membuat poster kampanye, desain produk ramah lingkungan, atau karya seni bercorak lokal dengan gaya pilihan mereka, membuat desain kaos/baju, membuat lukisan mengenai perasaan atau respon mereka mengenai suatu peristiwa, membuat film pendek, membuat postingan sosial media.
Berdampak (<i>Impacting</i>) Menghasilkan karya seni rupa untuk mengajak orang lain, merespon	- Kritik seni - Ulasan karya	Sebagai bagian dari Gen Z yang kritis, ekspresif, dan peduli isu kemanusiaan, murid fase E cocok diajak membuat karya yang mengajak orang lain ikut berpikir dan merespons, seperti poster kampanye anti perundungan, ilustrasi tentang

Elemen dan Kompetensi	Materi	Penerapan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Fase E
pengalaman sehari-hari, dan mengekspresikan perasaan atau minat.		kesehatan mental, atau instalasi mini bertema lingkungan. Kegiatan ini bisa dikaitkan dengan pelajaran lain seperti PPKn, IPS, atau Bahasa Indonesia. Dengan cara ini, murid tidak hanya belajar menyampaikan pesan melalui visual, tetapi juga menyadari bahwa seni bisa menjadi sarana untuk memengaruhi dan menginspirasi orang lain.

Murid diajak untuk selalu memulai dari dirinya sendiri atau beranjak dari masalah yang dihadapi, dan langsung mempraktikkan pengetahuan atau keterampilan yang telah dipelajari. Pendidik hanya bertindak sebagai fasilitator, yang membimbing murid memutuskan pilihan jenis dan fungsi karya yang akan dibuat dan jenis alat, bahan, dan teknik untuk mewujudkan gagasannya menjadi sebuah karya. Murid juga diajak untuk berlatih melihat segala sesuatu dari dua atau lebih sudut pandang yang berbeda, sehingga tumbuh empati dan pemikiran artistiknya.

Beberapa kegiatan belajar yang dapat dipilih untuk menguatkan pemahaman materi unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa, sebagai berikut.

1. Mengamati benda-benda alam dengan fokus pada unsur rupa dan prinsip desain yang sedang dipelajari. Misalnya ketika mempelajari unsur garis, murid bisa diarahkan untuk mengamati benda dengan jenis garis tertentu pada tumbuhan atau hewan di sekitarnya seperti urat pada batang pohon, tekstur daun, sisik ikan atau kulit reptil, dan benda lainnya.
2. Mengeksplorasi unsur rupa dan prinsip desain dengan menggunakan variasi alat dan bahan yang tersedia atau menggunakan teknik tertentu yang dipelajari saat itu atau yang telah dikuasai. Murid bebas memilih unsur rupa yang dieksplorasi.
3. Membuat rendisi atau tafsiran atas suatu karya seniman ternama.
4. Mengamati dan mengidentifikasi karakteristik karya-karya seniman ternama Indonesia atau mancanegara, dari dua atau lebih era yang berbeda. Hasil pengamatan tersebut digunakan sebagai inspirasi berkarya. Kegiatan ini sekaligus dapat menjadi pengantar materi gaya karya seni rupa.
5. Eksplorasi alat dan bahan yang digunakan atau eksplorasi alternatif alat dan bahan yang tersedia di sekitar/ khas dari daerah setempat.
6. Eksplorasi bahan daur ulang untuk berkarya seni rupa.
7. Eksplorasi ragam hias dari budaya setempat.

8. Kolaborasi dengan mata pelajaran lain, misalnya pembuatan komik, cover buku, ilustrasi cerita/kamus dengan pelajaran Bahasa Indonesia, bahasa daerah, atau bahasa asing. Pembuatan *ecoprint* atau melukis dengan pewarna alam berkolaborasi dengan kimia atau mendesain *merchandise* berkolaborasi dengan proyek kewirausahaan.
9. Membuat konsep karya yang akan dibuat.
10. Membuat karya tulis/tulisan refleksi yang berisi pengalaman dan proses kreatifnya, alur berpikir dan alasan/tujuan pembuatan karya tersebut.
11. Membuat mural tematik untuk lingkungan tertentu dengan tema tertentu.
12. Proyek membuat sebuah karya seni terapan (misal mendesain pakaian, alat, atau kemasan untuk sebuah produk).

Asesmen

Asesmen yang dilakukan berupa asesmen formatif dan sumatif. Asesmen pada pelajaran Seni Rupa secara alamiah bersifat formatif selama pembelajaran karena terkait dengan proses mengalami (mencoba/menguji coba dan memahami konsep), menciptakan/mengaplikasi, dan berefleksi secara berkelanjutan. Asesmen harus selaras dengan tujuan pembelajaran dan terukur dengan jelas. Murid menerima umpan balik dari pendidik mengenai perkembangan kompetensinya, untuk kemudian melakukan perbaikan dan kembali menerima umpan balik mengenai hasil perbaikan yang dilakukannya tersebut.

Asesmen dalam mata pelajaran Seni Rupa meliputi formatif dan sumatif.

1. Formatif: membangun kompetensi dan memperbaiki kemampuan murid melalui umpan balik dari pendidik. Formatif diawali dengan pemetaan kemampuan awal murid. Hal ini penting dilakukan karena memengaruhi perencanaan pembelajaran selanjutnya agar sesuai kebutuhan murid. Teknik asesmen yang disarankan dalam Seni Rupa adalah unjuk kerja dan portofolio karena capaian pembelajaran yang dituju adalah proses kreatif dan hasil karya seni rupa. Hindari penggunaan soal-soal pilihan ganda atau pertanyaan tertutup untuk melakukan asesmen Seni Rupa.

Pendidik perlu memberikan umpan balik yang spesifik, tepat pada sasaran (*on point*), dan seketika saat murid menunjukkan kemampuannya. Umpan balik yang diberikan harus spesifik membangun kompetensi dan pemahaman materi yang dituju. Contoh umpan balik fase E:

"Mari kita perhatikan foto karya Affandi berikut ini. Ceritakan unsur rupa apa yang paling menonjol pada karya tersebut?"

"Mari perhatikan foto karya Affandi tadi. Kesan apa yang kamu tangkap dari goresan cat dan warna yang digunakan Affandi ini?"

"Apakah idemu agar kita bisa membuat lukisan ekspresionis seperti karya Affandi tadi?"

"Saya melihat karyamu banyak menggunakan warna gelap. Apa yang membuatmu tertarik menggunakan warna gelap pada karyamu?"

"Saran saya, coba tambahkan jumlah mordant ke dalam pewarna alami ini. Buat variasi dengan tambahan 1 gram, 3 gram, dan 5 gram. Perhatikan apakah gradasi warnanya terlihat jelas?"

2. Sumatif: menilai hasil perkembangan akhir setelah melalui serangkaian asesmen formatif. Penilaian harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran (perhatikan kata kerja operasional yang digunakan pada tujuan pembelajaran), kriteria ketercapaian, dan proses berkreasi murid.

Contoh:

Tujuan Pembelajaran:	Menemukan alternatif/potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.
Kegiatan	Menguji coba pewarna alami dengan teknik ekstraksi tertentu

Kompetensi	Indikator				Skor
	4	3	2	1	
Menguji coba teknik ekstraksi warna	Mengekstrak warna melalui lebih dari 2 cara	Mengekstrak warna melalui 2 cara	Mengekstrak warna melalui 1 cara	Belum dapat mengekstrak warna	
Menganalisis hasil dan variasi warna	Menunjukkan keterkaitan antara intensitas warna dengan jenis, durasi proses, dan takaran mordant (fiksatif) serta bagaimana membuat variasi warna.	Menunjukkan keterkaitan antara variasi intensitas warna, durasi proses, dengan jenis dan takaran mordant (fiksatif)	Menunjukkan keterkaitan antara warna, durasi proses, dengan jenis dan takaran mordant (fiksatif)	Belum menunjukkan keterkaitan antara warna, durasi proses dengan jenis dan takaran mordant (fiksatif)	

Fase F (Umumnya untuk kelas XI dan XII SMA/MA/SMK/ Program Paket C)

Elemen dan Kompetensi	Materi	Penerapan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Fase F
Mengalami (Experiencing) Mengeksplorasi penggunaan unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.	- Unsur rupa - Prinsip desain	Untuk membangun kemampuan <i>Mengalami</i> di Fase E, pembelajaran sebaiknya menekankan pada praktik. Teori diberikan sebagai penguatan setelah murid diberi kegiatan pemantik atau bereksperimen terlebih dulu. Pendidik dapat mengajak murid membuat sketsa cepat dari lingkungan sekitar, memburu unsur rupa melalui foto, atau membandingkan desain poster berdasarkan komposisi visualnya.
Merefleksikan (Reflecting) Merefleksikan penggunaan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi dalam karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.	Apresiasi karya seni	Kompetensi <i>merefleksikan</i> dapat dibangun dengan mengajak murid memberi umpan balik terhadap karya sendiri dan teman berdasarkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya. Kegiatan seperti diskusi kelompok, pameran mini dengan <i>review</i> sejawat, atau debat ringan membantu murid mengenali kekuatan dan area pengembangan dalam karya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.
Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically) Menganalisis potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar dan keterhubungan seni rupa dengan kelompok atau bidang keilmuan lain dalam berkarya.	- Konsep berkarya seni rupa - Hubungan seni rupa dengan mata pelajaran lain	Untuk membangun <i>kompetensi berpikir dan bekerja artistik</i> , murid Fase F dapat dilatih melalui studi kasus seni rupa dan pencarian solusi kreatif. Mereka membutuhkan ruang ekspresi yang aman, pilihan media, dan konteks yang relevan dengan realitas sosial mereka. Karena dekat dengan teknologi, karya dapat dikaitkan dengan dunia digital, kolaboratif, dan reflektif. Proyek seperti instalasi dari bahan daur ulang, poster edukasi, atau desain produk sederhana dapat digunakan untuk mendorong eksplorasi teknik dan keterhubungan antar disiplin ilmu.
Menciptakan (Making/ Creating) Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan	Teknik dan prosedur penciptaan karya seni rupa	Untuk membangun kompetensi <i>mencipta</i> yang berdampak, murid Gen Z yang kritis dan peduli sosial dapat diarahkan membuat karya seperti poster kampanye, ilustrasi isu lingkungan, atau desain produk berguna. Dalam prosesnya, mereka menerapkan unsur rupa, prinsip desain, dan teknik yang dikuasai, sambil dibimbing

Elemen dan Kompetensi	Materi	Penerapan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Fase F
sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang dikuasai.		menyadari bahwa karya seni bisa memberi pengaruh nyata pada lingkungan sekitar.
Berdampak (Impacting) Mengembangkan karya seni rupa dengan tujuan mengajak orang lain merespon pengalaman sehari-hari, perasaan, minat, dan/atau isu sosial dalam masyarakat.	• Kritik seni • Ulasan karya	

Selain seluruh materi esensial di atas, murid juga dapat dibekali pengetahuan mengenai jalur akademis kesenirupa atau profesi-profesi yang berhubungan dengan seni rupa. Hal ini dapat diinformasikan untuk membantu murid yang berminat dan berbakat di bidang seni, dapat memilih jalur karir sesuai dengan minat dan bakatnya.

Seluruh materi tersebut membekali murid untuk mampu mencapai tujuan akhir rangkaian pembelajaran pendidikan seni rupa untuk dasar dan menengah di fase F, yaitu menciptakan karya seni rupa 2 dan 3 dimensi (jenisnya dapat dipilih sesuai minat murid atau ketersediaan alat dan bahan di lingkungan sekitar murid).

Asesmen

Asesmen yang dilakukan berupa asesmen formatif dan sumatif. Asesmen pada pelajaran Seni Rupa secara alamiah bersifat formatif selama pembelajaran karena terkait dengan proses mengalami (mencoba/menguji coba dan memahami konsep), menciptakan/mengaplikasi, dan berefleksi secara berkelanjutan. Murid menerima umpan balik dari pendidik mengenai perkembangan kompetensinya, untuk kemudian melakukan perbaikan dan kembali menerima umpan balik mengenai hasil perbaikan yang dilakukannya tersebut.

Asesmen dalam mata pelajaran Seni Rupa meliputi formatif dan sumatif.

1. **Formatif:** membangun kompetensi dan memperbaiki kemampuan murid melalui umpan balik dari pendidik. Formatif diawali dengan pemetaan kemampuan awal murid. Hal ini penting dilakukan karena memengaruhi perencanaan pembelajaran selanjutnya agar sesuai kebutuhan murid. Teknik asesmen yang disarankan dalam Seni Rupa adalah unjuk kerja dan portofolio karena capaian pembelajaran yang dituju adalah proses kreatif dan hasil karya seni rupa. Hindari penggunaan soal-soal pilihan ganda atau pertanyaan tertutup untuk melakukan asesmen Seni Rupa.

Pendidik perlu memberikan umpan balik yang spesifik, tepat pada sasaran (*on point*), dan seketika saat murid menunjukkan kemampuannya. Umpan balik yang diberikan harus spesifik membangun kompetensi dan pemahaman materi yang dituju. Contoh umpan balik fase F:

"Konsep kamu tentang kesendirian dalam karya ini sangat menarik dan relevan dengan isu kesehatan mental. Bagaimana kamu mengembangkan ide ini?"

"Saya melihat adanya eksplorasi mendalam tentang pemanasan global dalam karyamu. Simbol-simbol apa yang kamu gunakan agar pesan dapat sampai pada pemirsa karyamu?"

"Seperti apa karya yang menurut kalian cocok untuk menanggapi isu bullying yang makin banyak terjadi di kalangan anak SMA?"

"Karya ini memicu pemikiran tentang ruang dan waktu. Apakah ini memang yang kamu ingin sampaikan, atau ada interpretasi lain yang kamu harapkan dari audiens?"

"Apa ciri khas karyamu yang ingin kamu tonjolkan dalam portofolio agar dapat diterima di jurusan seni rupa atau desain perguruan tinggi yang kamu tuju? Saya lihat, kamu punya potensi dalam komik. Ini dapat kamu tonjolkan."

2. **Sumatif:** menilai hasil perkembangan akhir setelah melalui serangkaian asesmen formatif. Penilaian harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran (perhatikan kata kerja operasional yang digunakan pada tujuan pembelajaran), kriteria ketercapaian, dan proses berkreasi murid.

Contoh.

Tujuan Pembelajaran:	Memecahkan masalah di lingkungan sekitar berkolaborasi dengan kelompok atau bidang keilmuan lain menjadi sebuah karya seni rupa yang memberi dampak positif.
Kegiatan	Membuat karya seni mengenai isu lingkungan.

Kompetensi	Indikator				Skor
	4	3	2	1	
Mengidentifikasi isu lingkungan di sekitar	Menemukan Isu lingkungan di sekitar mereka dan menjelaskan dampaknya terhadap kondisi sosial	Menemukan isu lingkungan di sekitar dengan tepat	Menemukan isu lingkungan di sekitar, namun belum tepat	Perlu bimbingan untuk menemukan isu lingkungan di sekitar	
Membuat karya seni sesuai dengan isu	Membuat karya seni sesuai dengan pilihan tema, alat, bahan, dan teknik yang ramah lingkungan	Membuat karya seni sesuai dengan pilihan tema, alat, dan bahan yang ramah lingkungan	Membuat karya seni sesuai dengan pilihan tema dan bahan yang ramah lingkungan	Membuat karya seni belum sesuai dengan pilihan tema	

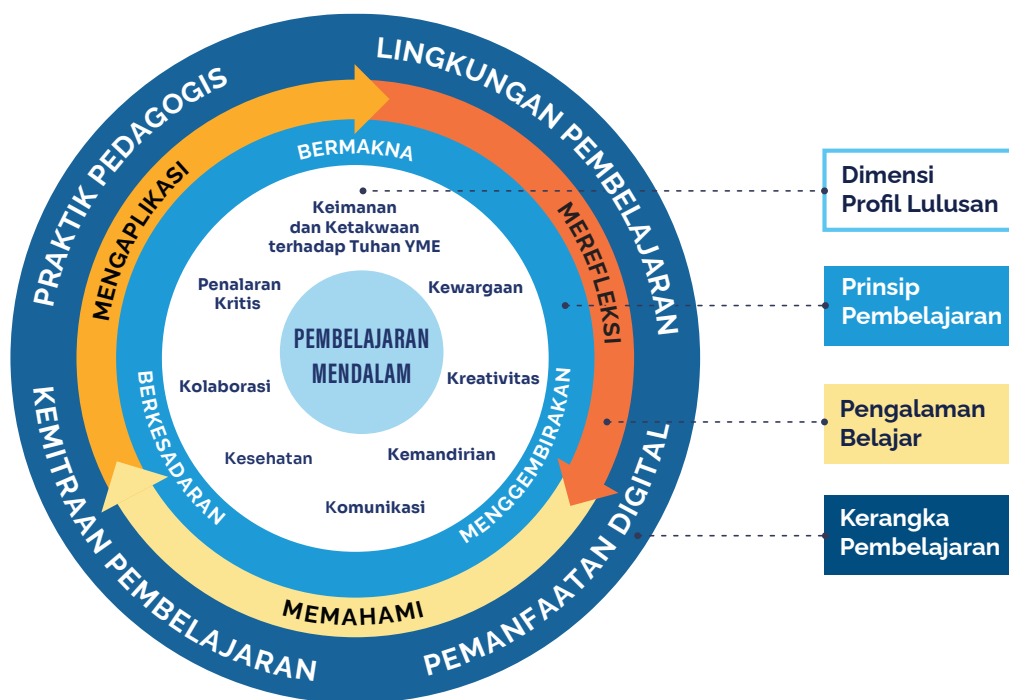
Perencanaan Pembelajaran Mendalam



Perencanaan Pembelajaran Mendalam

1. Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam

Kerangka kerja pembelajaran mendalam terdiri atas empat komponen, yaitu (1) dimensi profil lulusan, (2) prinsip pembelajaran, (3) pengalaman belajar, dan (4) kerangka pembelajaran. Kerangka kerja pembelajaran mendalam dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran mendalam difokuskan pada pencapaian delapan dimensi profil lulusan yang merupakan kompetensi dan karakter yang harus dimiliki oleh setiap murid setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan pendidikan.

Delapan dimensi tersebut adalah:

1	Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	Dimensi Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME menunjukkan individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan Tuhan serta menghayati nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari. Nilai keimanan ini tercermin dalam perilaku yang berakhlak mulia, penuh kasih, serta bertanggung jawab dalam menjalankan tugas dan kewajibannya.
2	Kewargaan	Dimensi kewargaan menunjukkan individu yang memiliki rasa cinta tanah air, menaati aturan dan norma sosial dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian, tanggung jawab sosial, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang terkait keberlanjutan manusia dan lingkungan. Fokus kewargaan yaitu kesadaran murid untuk berkontribusi terhadap kebaikan bersama sebagai warga negara dan warga dunia.
3	Penalaran Kritis	Dimensi penalaran kritis menunjukkan individu yang mampu berpikir secara logis, analitis, dan reflektif dalam memahami, mengevaluasi, serta memproses informasi. Murid memiliki keterampilan untuk menganalisis masalah, mengevaluasi argumen, menghubungkan gagasan yang relevan, dan merefleksikan proses berpikir dalam pengambilan keputusan.
4	Kreativitas	Dimensi kreativitas adalah individu yang mampu berpikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat. Mereka dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang, menghasilkan banyak gagasan, serta menemukan dan mengembangkan alternatif solusi yang efektif.
5	Kolaborasi	Dimensi kolaborasi adalah individu yang mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain secara gotong royong untuk mencapai tujuan bersama melalui pembagian peran dan tanggung jawab. Mereka menjalin hubungan yang kuat, menghargai kontribusi setiap anggota tim, serta menunjukkan sikap saling menghormati meskipun terdapat perbedaan pendapat atau latar belakang.

6	Kemandirian	Dimensi kemandirian artinya murid mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri dengan menunjukkan kemampuan untuk mengambil inisiatif, mengatasi hambatan, dan menyelesaikan tugas secara tepat tanpa bergantung pada orang lain. Mereka memiliki kebebasan dalam menentukan pilihan, menguasai dirinya, serta gigih dalam berusaha untuk mencapai tujuan.
7	Kesehatan	Dimensi kesehatan menggambarkan murid yang sehat jasmani, menjalankan kebiasaan hidup sehat, memiliki fisik yang bugar, sehat, dan mampu menjaga keseimbangan kesehatan mental dan fisik untuk mewujudkan kesejahteraan lahir dan batin (<i>well-being</i>).
8	Komunikasi	Murid memiliki kemampuan komunikasi yang baik untuk menyampaikan ide, gagasan, dan informasi dengan jelas serta berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi. Dimensi ini memungkinkan murid untuk berinteraksi dengan orang lain, berbagi serta mempertahankan pendapat, menyampaikan sudut pandang yang beragam, dan aktif terlibat dalam kegiatan yang membutuhkan interaksi dua arah.

Dalam mencapai dimensi tersebut, pembelajaran mendalam berlandaskan tiga prinsip pembelajaran, yaitu **berkesadaran**, **bermakna**, dan **menggembirakan**. Ketiga prinsip ini saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan berkelanjutan bagi murid.

1 Berkesadaran

Berkesadaran merupakan pengalaman belajar murid yang diperoleh ketika mereka memiliki kesadaran untuk menjadi pelajar yang aktif dan mampu meregulasi diri. Murid memahami tujuan pembelajaran, termotivasi secara intrinsik untuk belajar, serta aktif mengembangkan strategi belajar untuk mencapai tujuan. Ketika murid memiliki kesadaran belajar, mereka akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan sebagai pelajar sepanjang hayat.

2 Bermakna

Pembelajaran bermakna terjadi ketika murid dapat menerapkan pengetahuannya secara kontekstual. Proses belajar murid tidak hanya sebatas memahami informasi/penguasaan konten, namun berorientasi pada kemampuan mengaplikasi pengetahuan. Kemampuan ini mendukung retensi jangka panjang. Pembelajaran terkoneksi dengan lingkungan murid membuat mereka memahami siapa dirinya, bagaimana menempatkan diri, dan bagaimana mereka dapat berkontribusi kembali. Konsep pembelajaran yang bermakna melibatkan murid dengan isu nyata dalam konteks personal/lokal/nasional/global. Pembelajaran dapat melibatkan orang tua, masyarakat, atau komunitas sebagai sumber pengetahuan praktis, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepedulian sosial.

3 Menggembirakan

Pembelajaran yang menggembirakan merupakan suasana belajar yang positif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi. Rasa senang dalam belajar membantu murid terhubung secara emosional, sehingga lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan. Ketika murid menikmati proses belajar, motivasi intrinsik mereka akan tumbuh, mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterlibatan aktif. Dengan demikian, pembelajaran membangun pengalaman belajar yang berkesan. Bergembira dalam belajar juga diwujudkan ketika setiap murid merasa nyaman, murid terpenuhi kebutuhannya seperti pemenuhan kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang dan rasa memiliki, kebutuhan penghargaan, serta kebutuhan aktualisasi diri.

Ketiga prinsip pembelajaran tersebut di atas dilaksanakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa dan olah raga. Keempat upaya tersebut adalah bagian integral dari pendidikan yang membentuk manusia seutuhnya.

Olah pikir (intelektual)

Olah pikir adalah proses pendidikan yang berfokus pada pengasahan akal budi dan kemampuan kognitif, seperti kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan memecahkan masalah.

Olah hati (etika)

Olah hati adalah proses pendidikan untuk mengasah kepekaan batin, membentuk budi pekerti, serta menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual. Olah hati berfokus pada pengembangan aspek emosional, etika, dan spiritual murid, sehingga mereka mampu memahami perasaan, memiliki empati, dan menjalankan kehidupan dengan berlandaskan kebenaran, kejujuran, dan kebajikan.

Olah rasa (estetika)	Olah rasa adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kepekaan estetika, empati, dan kemampuan menghargai keindahan serta hubungan antar manusia.
Olah raga (kinestetik)	Olah raga adalah bagian dari pendidikan yang bertujuan untuk menjaga dan meningkatkan kesehatan fisik, kekuatan tubuh, serta membentuk karakter melalui kegiatan jasmani. Olah raga tidak hanya berfokus pada kebugaran fisik, tetapi juga pada pengembangan disiplin, ketangguhan, dan kerja sama, yang diperlukan untuk mendukung pendidikan holistik.

Pembelajaran mendalam memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan murid untuk memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan materi pembelajaran secara bermakna. Pengalaman belajar ini mencakup berbagai lingkungan dan situasi, serta melibatkan interaksi dengan materi pembelajaran, pendidik, sesama murid, dan lingkungan sekitarnya.

Pengalaman pembelajaran mendalam diciptakan melalui proses memahami, mengaplikasi, dan merefleksi yang digambarkan dan diuraikan sebagai berikut.

1 Memahami

Memahami dalam pendekatan pembelajaran mendalam adalah fase awal pembelajaran yang bertujuan membangun kesadaran murid terhadap tujuan pembelajaran, mendorong murid untuk aktif mengkonstruksi pengetahuan agar murid dapat memahami secara mendalam konsep atau materi dari berbagai sumber dan konteks. Jenis pengetahuan pada fase ini terdiri dari pengetahuan esensial, pengetahuan aplikatif, dan pengetahuan nilai dan karakter.

Pengetahuan Esensial	Pengetahuan Aplikatif	Pengetahuan Nilai dan Karakter
Pengetahuan dasar yang fundamental dalam suatu bidang atau disiplin ilmu, yang harus dipahami dan dikuasai untuk membangun pemahaman yang lebih kompleks dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks.	Pengetahuan yang berfokus pada penerapan konsep, teori, atau keterampilan dalam situasi nyata. Pengetahuan ini digunakan untuk menyelesaikan masalah, membuat keputusan, atau menciptakan sesuatu yang berdampak.	Pengetahuan yang berkaitan dengan pemahaman tentang nilai-nilai moral, etika, budaya, dan kemanusiaan yang berperan penting dalam membentuk kepribadian, sikap, dan perilaku seseorang.

Pengetahuan Esensial	Pengetahuan Aplikatif	Pengetahuan Nilai dan Karakter
Unsur Rupa (titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, ruang, gelap terang) dan Prinsip Desain (keseimbangan, keselarasan, kesatuan, proporsi, pengulangan, penekanan).	Unsur Rupa dan Prinsip Seni (Memahami penggunaan unsur rupa dan prinsip desain untuk menghasilkan karya).	Unsur Rupa dan Prinsip Desain (Memahami penerapan unsur rupa dan prinsip desain untuk menumbuhkan kejujuran ekspresi, kreativitas empati, toleransi, tanggung jawab, pemikiran kritis dan peduli terhadap lingkungan).

Pada pengalaman belajar memahami, pendidik memantik rasa ingin tahu murid untuk memperoleh pengetahuan yang esensial dan diaplikasikan dalam berbagai konteks, dengan mengintegrasikan dengan nilai dan karakter. Setelah memperoleh pengetahuan, tahap ini mendorong murid untuk memahami informasi yang diperolehnya. Dengan pendekatan aktif dan konstruktif, murid tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, sehingga membentuk fondasi pemahaman yang menjadi dasar untuk mengaplikasi pengetahuan dalam situasi kontekstual atau tahapan selanjutnya.

Karakteristik pengalaman belajar memahami.

- Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya
- Menstimulasi proses berpikir murid
- Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari
- Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif
- Menanamkan nilai-nilai moral dan etika dan nilai positif lainnya
- Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter murid

2 Mengaplikasi

Mengaplikasi merupakan pengalaman belajar yang menunjukkan aktivitas murid mengaplikasikan pengetahuan secara kontekstual. Pengetahuan yang diperoleh murid pada tahapan memahami diaplikasikan sebagai proses perluasan pengetahuan. Tahapan ini memberikan kesempatan kepada murid untuk menerapkan pengetahuan baik secara individu maupun kolaboratif. Pendalaman pengetahuan ini dilakukan dalam bentuk pengalaman belajar pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan lain-lain. Pengaplikasian pengetahuan ini mengimplementasikan kebiasaan pikiran dalam

mengaplikasi pengetahuan yang melibatkan penerapan pola pikir yang mendukung proses belajar, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan secara efektif. Murid melakukan praktik pemecahan masalah/isu yang kontekstual dan memberikan pengalaman nyata murid. Pendidik menghadirkan isu/masalah dalam konteks lokal/nasional/global atau di dalam dunia profesional. Pendekatan multidisiplin dan interdisiplin antar materi pelajaran berperan penting pada tahapan ini. Pada tahap ini, murid membangun solusi kreatif dan inovatif dalam pemecahan masalah konkret, yang hasilnya dapat berupa produk/kinerja murid. Keterlibatan murid ini dapat memberikan manfaat tidak hanya keterampilan akademik namun juga keterampilan hidup sehingga menumbuhkan kepedulian atas perannya sebagai bagian dari lingkungan sosial.



Pada tahap ini berikan kesempatan pada murid untuk menerapkan keterampilan atau pengetahuan tertentu dalam berbagai konteks. *Sebagai pendidik, kita sebaiknya tidak berasumsi bahwa jika murid sudah belajar suatu pengetahuan atau keterampilan, murid secara otomatis dengan sendirinya mengetahui kapan dan di mana menggunakannya. Penting untuk secara jelas pembelajaran memfasilitasi konteks di mana pengetahuan dan keterampilan tersebut dapat atau tidak dapat diterapkan oleh murid.*

Karakteristik pengalaman belajar mengaplikasi:

- Menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya.
- Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
- Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.
- Berpikir kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.

3 Merefleksi

Merefleksi merupakan proses saat murid mengevaluasi dan memaknai proses serta hasil dari tindakan atau praktik nyata yang telah mereka lakukan. Refleksi ini bertujuan untuk memahami sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, serta mengeksplorasi kekuatan, tantangan, dan area yang perlu diperbaiki. Tahap refleksi melibatkan regulasi diri sebagai kemampuan individu untuk mengelola proses belajarnya secara mandiri, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan evaluasi terhadap cara belajar mereka.

Regulasi diri memungkinkan murid untuk mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, meningkatkan motivasi intrinsik, dan mencapai tujuan belajar secara efektif. Dalam proses ini, murid menerima umpan balik yang spesifik dan relevan dari pendidik, teman sebaya, komunitas, atau pihak terkait untuk membantu mereka meningkatkan kompetensi. Refleksi dilakukan secara personal untuk pengembangan diri dan secara kontekstual untuk memahami kontribusi dan peran mereka dalam lingkungan sosial. Dengan refleksi yang efektif, murid tidak hanya menyadari keberhasilan dan kekurangannya, tetapi juga mampu merumuskan langkah-langkah konkret untuk perbaikan di masa depan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkelanjutan.

Dalam pengalaman belajar merefleksi, murid tidak hanya diminta untuk mengulang atau mengingat kembali materi yang telah dipelajari, tetapi diarahkan untuk mengonstruksi kembali pemahamannya secara kritis, menghubungkannya dengan konteks yang lebih luas, serta mengidentifikasi implikasi atau kemungkinan penerapan dalam situasi berbeda. Proses ini melibatkan keterampilan metakognitif, seperti menyadari cara berpikir mereka sendiri, mengevaluasi strategi yang digunakan saat belajar, serta menilai keberhasilan atau hambatan dalam pencapaian tujuan belajar. Dengan demikian, refleksi berfungsi sebagai jembatan antara pengalaman belajar dan transfer pengetahuan, memungkinkan murid untuk menggeneralisasi prinsip-prinsip inti, memformulasikan pertanyaan baru, serta mengembangkan alternatif ide atau solusi yang dapat diterapkan di luar konteks awal pembelajaran.

Pendekatan ini memperkuat pembelajaran mendalam karena mendorong murid menjadi pelajar aktif, reflektif, dan adaptif. Hal inilah yang menjadi pembeda antara pengalaman belajar merefleksi dengan refleksi sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Karakteristik pengalaman belajar merefleksi:

- a. Memotivasi diri sendiri untuk terus belajar bagaimana cara belajar.
- b. Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri).
- c. Menerapkan strategi berpikir.
- d. Memiliki kemampuan metakognisi (meregulasi diri dalam pembelajaran).
- e. Mengelola emosi dalam pembelajaran.



Pertanyaan pada tahap refleksi dapat mendorong murid untuk berpikir kritis terhadap dirinya dan proses belajarnya, sehingga murid dapat mengevaluasi

kebermanfaatan dari ide yang telah diberikan, menganalisis keberhasilan/tantangan dari proyek/produknya yang sudah dihasilkan, merancang strategi yang akan dilakukan untuk lebih berperan atau mengembangkan diri selanjutnya.

Penerapan pembelajaran mendalam juga melibatkan empat komponen penting yang saling mendukung dan membentuk pengalaman belajar yang holistik bagi murid. Keempat komponen ini adalah praktik pedagogis, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital, dan kemitraan pembelajaran.

a Praktik Pedagogis

Praktik pedagogis merujuk pada strategi mengajar yang dipilih pendidik untuk mencapai tujuan belajar dalam mencapai dimensi profil lulusan. Untuk mewujudkan pembelajaran mendalam pendidik berfokus pada pengalaman belajar murid yang autentik, mengutamakan praktik nyata, mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kolaborasi. Pembelajaran mendalam dapat dilaksanakan menggunakan berbagai praktik pedagogis dengan menerapkan tiga prinsip yaitu **berkesadaran**, **bermakna**, **menggembirakan**, contohnya: pembelajaran berbasis inkuiri, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematic*), pembelajaran berdiferensiasi, diskusi, peta konsep, *advance organizer*, kerja kelompok, dan sebagainya.

b Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran menekankan integrasi antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar untuk mendukung pembelajaran mendalam.

- a. Budaya belajar yang dikembangkan agar tercipta iklim belajar yang aman, nyaman, dan saling memuliakan untuk pembelajaran yang kondusif, interaktif, dan memotivasi murid bereksplorasi, berekspresi, dan kolaborasi.
- b. Optimalisasi ruang fisik sebagai proses interaksi langsung dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan kenyamanan, serta mendukung pembelajaran mendalam seperti ruang kelas, ruang konseling, laboratorium, lingkungan satuan pendidikan, perpustakaan, lingkungan/alam sekitar, ruang seni, ruang praktik keterampilan, ruang ibadah, aula/auditorium, museum, dan lainnya.
- c. Pemanfaatan ruang virtual untuk interaksi, transfer ilmu, penilaian pembelajaran tanpa keterbatasan ruang fisik, seperti desain pembelajaran daring, platform pembelajaran daring/*hybrid*, penilaian daring, dan lainnya.

Dengan integrasi ketiga aspek tersebut, proses pembelajaran tidak hanya mendukung perkembangan pengetahuan, tetapi juga membentuk murid yang adaptif dan menjadi pembelajaran mandiri. Misalnya dengan menerapkan Model *"Flipped Classroom"*, murid dapat mempelajari materi dasar di rumah (melalui video atau bacaan), kemudian menggunakan waktu di kelas untuk berdiskusi dan mengerjakan proyek.

c Pemanfaatan Teknologi Digital

Pemanfaatan teknologi digital juga memegang peran penting sebagai katalisator untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Tersedianya beragam sumber belajar menjadi peluang menciptakan pengetahuan bermakna pada murid. Peran teknologi digital tidak terbatas hanya sebagai alat presentasi dan penyedia informasi namun teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran. Murid mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan kolaboratif.

Sebagai contoh, dalam perencanaan pembelajaran, teknologi digital dapat digunakan untuk merancang perencanaan pembelajaran, menyusun perencanaan pembelajaran berbasis proyek, mendesain bahan ajar visual dan infografis, serta membuat konten interaktif seperti kuis dan simulasi. Pada tahap pelaksanaan, teknologi digital memfasilitasi pemanfaatan website sebagai sumber belajar, perpustakaan digital, video edukasi, multimedia interaktif, simulasi, animasi, dan gamifikasi. Sementara itu, dalam asesmen pembelajaran, teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk pembuatan tes formatif interaktif, serta pengelolaan portofolio digital. Dengan demikian, teknologi digital menjadi alat yang integral dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

d Kemitraan pembelajaran

Kemitraan pembelajaran akan membentuk hubungan yang kolaboratif untuk memberikan pengalaman belajar, kebaruan informasi serta umpan balik kepada murid melalui pengetahuan yang kontekstual dan nyata. Pendekatan ini memindahkan kontrol pembelajaran dari pendidik saja menjadi kolaborasi bersama. Pendidik membangun peran murid sebagai rekan belajar yang aktif mendesain dan mengarahkan strategi belajar mereka. Pendidik dapat melibatkan keluarga, masyarakat, atau komunitas sebagai mitra yang memberikan dukungan serta konteks otentik dalam pembelajaran. Pendidik juga dapat memfasilitasi koneksi dengan ahli atau mitra profesional untuk memberikan umpan balik dan meningkatkan relevansi pembelajaran.

Kemitraan pembelajaran dapat dibangun dalam berbagai lingkup, seperti lingkungan satuan pendidikan (melibatkan kepala satuan pendidikan, pengawas satuan pendidikan,

pendidik, dan murid), lingkungan luar satuan pendidikan (melibatkan MGMP, mitra profesional, dunia usaha, industri, institusi pendidikan, dan media), serta masyarakat (melibatkan orang tua, komunitas, tokoh masyarakat, dan organisasi keagamaan atau budaya). Dengan melibatkan berbagai pihak, kemitraan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar murid tetapi juga memperluas jaringan dan sumber daya yang mendukung terciptanya pembelajaran yang holistik dan berkelanjutan.



Integrasi (1) praktik pedagogis, (2) kemitraan pembelajaran, (3) lingkungan pembelajaran, dan (4) pemanfaatan teknologi untuk mewujudkan pembelajaran mendalam yang efektif dan mendukung terwujudnya prinsip pembelajaran bermakna, berkesadaran, dan menggemblirakan.

2. Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Setelah menganalisis Capaian Pembelajaran (CP), pendidik mulai merumuskan tujuan pembelajaran. Merumuskan Tujuan Pembelajaran (TP) dapat menggunakan cara: menganalisis kompetensi dan lingkup materi pada CP.

Materi dapat digunakan untuk membangun kompetensi murid dan bersifat general, tidak spesifik dan mengikat. Contohnya: murid memilih teknik, alat, dan/atau bahan tertentu untuk mencipta karya seni rupa 2 atau 3 dimensi. Jika kita lihat dalam kalimat tersebut, kompetensi yang dituju adalah “memilih teknik, alat, dan/atau bahan tertentu untuk mencipta”, sementara materinya adalah “karya seni rupa 2 atau 3 dimensi.” Dalam kalimat tersebut, tidak ditentukan bentuk karya seni rupa 2 atau 3 dimensi yang akan dibuat. Tujuannya adalah memberikan kesempatan pembelajaran terdiferensiasi, agar murid dapat memilih sesuai minat, bakat, dan kemampuannya. Ini sesuai dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada murid.



Jenjang SD Fase A

Capaian Pembelajaran Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alut Tujuan Pembelajaran
Mengalami (<i>Experiencing</i>) Mengenali dan menyebutkan unsur-unsur rupa dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.	- Mengenali unsur rupa dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa. - Menyebutkan unsur rupa dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa. - Mengidentifikasi unsur rupa dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa. - Mengklasifikasi unsur rupa dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.	Kelas I - Mengenali unsur rupa dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa. - Menyebutkan unsur rupa dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa. - Menceritakan pengalaman dan perasaan mengenai gagasan dan proses berkaryanya. - Mengenali alat dan/atau bahan yang dimiliki. - Meniru karya seni rupa berdasarkan pengamatannya terhadap lingkungan sekitar. - Menjelaskan dampak suatu karya untuk dirinya.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>) Murid mampu merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri.	- Menceritakan pengalaman dan perasaan mengenai gagasan dan proses berkaryanya. - Menjelaskan kelebihan terkait karya diri sendiri	
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>) Murid mampu mengenali dan menguji coba alat dan/atau bahan yang dimiliki.	- Mengenali alat dan/atau bahan yang dimiliki. - Mengidentifikasi alat, atau bahan yang dimiliki untuk berkarya seni rupa.	Kelas II - Mengidentifikasi unsur rupa dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa. - Mengklasifikasi unsur rupa dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa. - Menjelaskan kelebihan terkait karya diri sendiri - Mengidentifikasi alat, atau bahan yang dimiliki untuk berkarya seni rupa. - Meniru karya seni rupa menggunakan unsur garis, bentuk, dan/atau warna. - Menggambaran kejadian sehari-hari dan lingkungan sekitarnya melalui karya seni rupa yang bermakna positif bagi dirinya.
Menciptakan (<i>Creating</i>) Murid mampu membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar.	- Meniru karya seni rupa berdasarkan pengamatannya terhadap lingkungan sekitar. - Meniru karya seni rupa menggunakan unsur garis, bentuk, dan/atau warna.	
Berdampak (<i>Impacting</i>) Murid mampu berkarya seni rupa yang berdampak pada perasaan dirinya.	- Menjelaskan dampak suatu karya untuk dirinya. - Menggambaran kejadian sehari-hari dan lingkungan sekitarnya melalui karya seni rupa yang bermakna positif bagi dirinya.	

Jenjang SMP Fase D

Capaian Pembelajaran Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alut Tujuan Pembelajaran
Mengalami (Experiencing) Murid mampu menganalisis unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.	- Mendefinisikan unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa. - Mengklasifikasikan unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa. - Menganalisis unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.	Kelas VII - Mendefinisikan unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa. - Membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya seni rupa diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai. - Mengidentifikasi potensi alat dan bahan yang dimiliki sendiri. - Menyusun karya seni rupa sederhana yang terinspirasi dari pengalaman pribadi atau benda di lingkungan sekitar dengan menggunakan teknik dasar yang telah dipelajari. - Menggambarkan pengalaman pribadi atau perasaan melalui karya seni rupa sederhana
Merefleksikan (Reflecting) Murid mampu merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas serta membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya seni rupa menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.	- Membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya seni rupa diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai. - Menganalisis perbedaan dan persamaan unsur rupa, prinsip desain, serta fungsi karya antara karya sendiri dan karya orang lain. - Menyimpulkan karya berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi - Merefleksikan karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.	Kelas VIII - Mengklasifikasikan unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa. - Menganalisis perbedaan dan persamaan unsur rupa, prinsip desain, serta fungsi karya antara karya sendiri dan karya orang lain. - Menyimpulkan karya berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi. - Mengidentifikasi potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.
Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically) Murid mampu mengaplikasikan variasi teknik penggunaan alat dan bahan yang dimiliki untuk berkarya.	- Mengidentifikasi potensi alat dan bahan yang dimiliki sendiri. - Mengidentifikasi potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar. - Menerapkan potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar untuk berkarya.	- Mengklasifikasikan unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa. - Menganalisis perbedaan dan persamaan unsur rupa, prinsip desain, serta fungsi karya antara karya sendiri dan karya orang lain. - Menyimpulkan karya berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi. - Mengidentifikasi potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.

Capaian Pembelajaran Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alut Tujuan Pembelajaran
Murid mampu mengeksplorasi alternatif/ potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar. Menciptakan (Making/ Creating) Murid mampu 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) Berkarya seni rupa dengan merespon pengalaman sehari-hari, perasaan, minat, dan/atau isu sosial dalam masyarakat.		10. Menerapkan fungsi, gaya atau teknik pada karya seni rupa berdasarkan pengalaman atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar 11. Menyimpulkan pendapat atau minat pribadi melalui karya seni rupa yang relevan dengan isu di lingkungan sekitar sekolah atau rumah.
	- Menyusun karya seni rupa sederhana yang terinspirasi dari pengalaman pribadi atau benda di lingkungan sekitar dengan menggunakan teknik dasar yang telah dipelajari. - Menerapkan fungsi, gaya atau teknik pada karya seni rupa berdasarkan pengalaman atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar - Menciptakan karya seni rupa berdasarkan isu, peristiwa, atau pengalaman sehari-hari dengan mempertimbangkan fungsi, teknik, dan gaya yang relevan, serta menunjukkan kreativitas pribadi.	Kelas IX 12. Menganalisis unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/ karya seni rupa. 13. Merefleksikan karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai. 14. Menerapkan potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar untuk berkarya.
	- Menggambarkan pengalaman pribadi atau perasaan melalui karya seni rupa sederhana - Menyimpulkan pendapat atau minat pribadi melalui karya seni rupa yang relevan dengan isu di lingkungan sekitar sekolah atau rumah. - Menjelaskan pesan dan tujuan karya seni untuk menciptakan dampak positif atau kesadaran sosial.	15. Menciptakan karya seni rupa berdasarkan isu, peristiwa, atau pengalaman sehari-hari dengan mempertimbangkan fungsi, teknik, dan gaya yang relevan, serta menunjukkan kreativitas pribadi. 16. Menjelaskan pesan dan tujuan karya seni untuk menciptakan dampak positif atau kesadaran sosial.

Jenjang SMA Fase F

Capaian Pembelajaran Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alut Tujuan Pembelajaran
Mengalami: (Experiencing) Murid mampu mengembangkan unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.	- Menganalisis bagaimana unsur rupa dan prinsip desain diterapkan dalam karya seni rupa - Membandingkan efektivitas penggunaan unsur dan prinsip desain pada berbagai objek visual.	Kelas XI - Menganalisis bagaimana unsur rupa dan prinsip desain diterapkan dalam karya seni rupa - Menyimpulkan kelebihan, kekurangan, dan potensi pengembangan dari karya yang dianalisis. - Mengidentifikasi potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar. - Menerapkan potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar. - Menghasilkan karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar - Mengidentifikasi isu atau pengalaman pribadi yang relevan untuk diangkat dalam karya seni rupa.
Merefleksikan: (Reflecting) Murid mampu merefleksikan, mengapresiasi, diskusi dan berargumentasi, serta menganalisis unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi dalam karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.	- Menyimpulkan kelebihan, kekurangan, dan potensi pengembangan dari karya yang dianalisis. - Merefleksikan proses dan hasil karya sebagai bentuk tanggapan terhadap lingkungan sekitar. - Mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan argumen yang kuat dan kosa kata seni rupa yang sesuai.	Kelas XII - Membandingkan efektivitas penggunaan unsur dan prinsip desain pada berbagai objek visual. - Merefleksikan proses dan hasil karya sebagai bentuk tanggapan terhadap lingkungan sekitar. - Mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan argumen yang kuat dan kosa kata seni rupa yang sesuai.
Berpikir dan Bekerja Artistik: (Thinking and Working Artistically) Murid mampu memanfaatkan alternatif/potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar dan terampil dalam menggunakannya. Murid mampu menghubungkan seni dan berkolaborasi dengan kelompok atau bidang keilmuan lain dalam berkarya seni rupa.	- Mengidentifikasi potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar. - Menerapkan potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar. - Memecahkan masalah di lingkungan sekitar melalui kolaborasi dengan kelompok atau bidang keilmuan lain menjadi sebuah karya seni rupa	

Capaian Pembelajaran Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alut Tujuan Pembelajaran
Menciptakan (Making/ Creating) Murid mampu membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang dikuasai.	- Menghasilkan karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar - Menerapkan hasil pertimbangan fungsi dalam karya seni rupa - Menerapkan gaya atau teknik seni rupa yang sesuai dengan sumber daya yang dimiliki	10. Memecahkan masalah di lingkungan sekitar melalui kolaborasi dengan kelompok atau bidang keilmuan lain menjadi sebuah karya seni rupa 11. Menerapkan hasil pertimbangan fungsi dalam karya seni rupa 12. Menerapkan gaya atau teknik seni rupa yang sesuai dengan sumber daya yang dimiliki 13. Menerapkan bentuk, media, dan teknik visual yang sesuai untuk menyampaikan pesan secara efektif.
Berdampak (Impacting) Mengembangkan karya seni rupa dengan tujuan mengajak orang lain merespon pengalaman sehari-hari, perasaan, minat, dan/atau isu sosial dalam masyarakat.	- Mengidentifikasi isu atau pengalaman pribadi yang relevan untuk diangkat dalam karya seni rupa. - Menerapkan bentuk, media, dan teknik visual yang sesuai untuk menyampaikan pesan secara efektif.	

3. Penerapan Perencanaan Pembelajaran dengan Pembelajaran Mendalam

Dalam menyusun perencanaan pembelajaran, pendidik diharapkan merancang pembelajaran secara mendalam seperti pada gambar berikut.



4. Contoh Perencanaan Pembelajaran Mendalam

Dalam menyusun perencanaan pembelajaran untuk mata pelajaran Seni Rupa dengan pendekatan Pembelajaran Mendalam, perlu diperhatikan bahwa penggunaan elemen pembelajaran tidak harus tunggal. Guru dapat menggabungkan lebih dari satu elemen:

- Pemilihan elemen disesuaikan dengan fase belajar (A–F) dan konteks materi ajar.
- Setiap elemen dapat dijadikan fokus utama atau pelengkap dalam aktivitas pembelajaran.
- RPP disarankan untuk tetap fleksibel, kontekstual, dan mendorong proses berpikir kritis serta kreativitas murid.

Hal ini dimaksudkan untuk mendukung pendidik dalam merancang pembelajaran seni rupa yang lebih holistik, interaktif, dan bermakna.

Unsur Seni Rupa di Sekitar Kita

A. IDENTITAS

Fase	Fase A
Judul	Unsur Seni Rupa di Sekitar Kita
Elemen	Mengalami/experiencing
Kegiatan	Mengenali dan menyebutkan unsur rupa yang ada di lingkungan sekitar berdasarkan hasil pengamatannya
Alokasi Waktu	18 JP (6 pertemuan @3 x 35 menit)

B. IDENTIFIKASI

Profil Lulusan	1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME 2. Kreativitas 3. Kemandirian
----------------	--

C. DESAIN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran	Mengenali dan menyebutkan minimal 2 unsur rupa dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa
Praktik Pedagogis	Pembelajaran berbasis proyek Yang melibatkan murid dalam mengamati, memahami, mengaplikasi dan merefleksikan bahwa di lingkungan sekitar kita penuh dengan unsur rupa. Kegiatan dikemas dalam petualangan yang berurur. Murid belajar melalui proyek yang mendorong mereka untuk mengamati, menyimpulkan, dan menggunakan unsur-unsur rupa di lingkungan sekitar. Proyek dilakukan dalam jangka waktu tertentu, untuk mengenal unsur rupa. Bisa berupa permainan mengenai unsur rupa dan/atau pembuatan karya dengan menggunakan unsur rupa yang ditemukan dan dipilih oleh murid. Murid juga melakukan praktik langsung berkarya, dengan menggunakan berbagai alat, seperti : pensil, pewarna, gunting, perekat, dan lainnya. Pendidik dapat mengarahkan

Lingkungan Pembelajaran	murid untuk fokus pada salah satu unsur rupa tertentu (misalnya garis/warna/bidang) atau membebaskan namun memberikan tema tertentu yang dekat dengan keseharian anak (misalnya hewan kesayanganku, rumahku, atau hobiku).
	Memberi kesempatan kepada murid untuk mengeksplorasi pengalaman baru yang menggembirakan dan merasa nyaman menyenangkan. Ruang/lokasi belajar, misalnya: bersih, rapi, nyaman. Suasana belajar, misalnya: kelas diawali dengan berbagi cerita mengenai warna, garis, atau bidang yang disukai masing-masing murid. Hal ini bertujuan sebagai jembatan dengan materi serta membangun kebiasaan untuk berbagi pendapat secara sopan dan santun. Murid belajar dan berlatih bergiliran berbicara, mengangkat tangan saat berpendapat, mengungkapkan penghargaan dan rasa terima kasih, serta menyatakan ketidaksetujuan dengan cara yang santun.
Pemanfaatan Digital	Video Pembelajaran, media sosial untuk memamerkan karya

D. PENGALAMAN PEMBELAJARAN

1. Memahami (Berkesadaran, Bermakna dan Menggembirakan)

Pertemuan ke- 1: Pemetaan Kemampuan Awal

Langkah 1 : Penilaian awal “Petualangan Mencari Garis”

Kegiatan yang dilakukan: murid diajak untuk bermain garis lurus, miring (diagonal) dan garis lengkung.

- Bisa dilakukan di dalam kelas, depan kelas atau halaman kelas. Bisa juga mengajak mereka berjalan berpetualang “mencari garis” di lingkungan sekitar sekolah.
- Setelah menemukan area yang memungkinkan, mereka diajak untuk berbaris dan membentuk barisan sesuai arah lurus, miring, atau lengkung, yang diinstruksikan/diperagakan guru. Permainan ini dapat menggunakan musik, tepuk tangan atau memanfaatkan barang yang ada di sekitar (ranting, batu yang dipukul-pukul).
- Murid bersama dengan pendidik meneriakkan “garis lurus/miring/lengkung.

Langkah 2 : Mari mencoba

- Di akhir kegiatan, murid menggambar garis yang disebutkan/dicontohkan pendidik, bisa di kertas dengan alat tulis yang ada, di kertas ukuran besar dengan krayon/spidol besar, di pasir/tanah dengan ranting/batu.
- Kemudian mendiskusikan bersama hasil garis yang sudah dibuat.
- Murid diminta menyebutkan hasil garis yang mereka buat, dan menceritakan tanggapan mereka saat membuatnya. Sekaligus sebagai refleksi ketercapaian pemahaman peserta didik terkait materi.

Hasil Asesmen Awal	Rencana Diferensiasi Tindak Lanjut Hasil Asesmen/Pembelajaran Sebelumnya
Murid belum mampu menggambar garis yang disebutkan guru dengan tepat	• Murid melanjutkan pembelajaran dengan pengenalan jenis-jenis garis berdasarkan arahnya (melintang, tegak lurus, dan menyerong/miring) melalui kegiatan menggambar. • Mereka berlatih membuat garis di lembar kerja; kertas kosong dan di kertas bertitik (titik-titik yang membentuk garis).
Murid mampu menggambar garis yang disebutkan guru dengan tepat	• Murid mendapatkan penguatan mengenai jenis-jenis garis menurut arahnya (melintang, tegak lurus, atau menyerong) dan menurut bentuk-bentuk garis (lurus, melengkung, bergelombang, dan mengulir/spiral) melalui latihan menarik aneka garis menggunakan lembar kerja. • Juga bisa bereksperimen mengenal garis dengan menggunakan benda konkret seperti ranting, sumpit, sedotan, atau tanah liat dan plastisin.

2. Mengaplikasikan (bermakna dan menggembirakan)

Pertemuan ke-2 dan 3: Pengenalan Garis

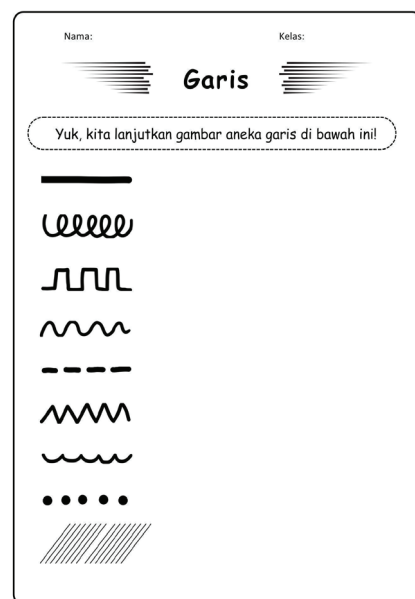
Langkah 1 : “Yuk Temukan Garis”

- Bisa dilanjutkan dengan petualangan “yuk temukan garis”. Bersama pendidik melakukan pengamatan di dalam kelas, dan menemukan unsur garis dalam meja, kursi, gelas, cangkir, jam dinding, tas, dll.

- Melakukan diskusi atau bisa dengan tebak-tebakkan mengenai unsur garis apa yang terdapat pada benda-benda di dalam kelas.
- Kegiatan bisa juga dilakukan di luar ruang, dan benda yang diamati disesuaikan dengan temuan yang ada.
- Murid diminta untuk menggambar garis temuan mereka
- Kegiatan diakhiri dengan mengulang kembali dan membahas bersama temuan-temuan garis para peserta didik
- Murid diminta memberikan refleksinya dengan menyebutkan temuan garis pada benda-benda yang mereka pilih untuk diamati.
- Kemudian melakukan kesimpulan bersama bahwa ternyata semua benda di sekitar kita memiliki unsur garis; baik garis lurus, miring, melengkung, dll.

Langkah 2 : “Yuk Berlatih”

- Pada pertemuan ketiga, murid diharapkan telah mampu menggambar garis yang disebutkan pendidik dengan tepat. Lembar kerja ke-1 bisa dikerjakan
- Setelah mengerjakan lembar kerja ke-1, murid dapat melanjutkan eksplorasi dengan mengerjakan lembar ke-2.
- Murid yang sudah mampu mengerjakan kedua lembar kerja di atas, akan diberi tantangan untuk membuat gambar yang memenuhi seluruh kertasnya/media berkaryanya. Ada beberapa alternatif kegiatan yang bisa dilakukan. Misalnya:: membuat gambar di pola kaos, menggambar dan mewarnai garis-garis di ukuran kertas besar dengan alat pewarna, menggambar garis di kertas hitam dengan krayon/kapur terang, mengumpulkan ranting-ranting, kemudian mengurutkan membentuk aneka garis



Lembar kerja ke-1
Melanjutkan Garis

- Semua karya yang sudah dibuat dipajang, dan kemudian diapresiasi bersama.
- Murid memberikan refleksinya dengan menyebutkan garis-garis yang mereka buat, dan perasaan saat membuat karya.

MENARIK ANEKA GARIS

Yuk Berlatih Menarik Aneka Garis!



Garis Melintang



Garis Tegak Lurus



Garis Menyerong



Garis Bergelombang



Garis Bergerigi



Garis Lengkung



Garis Lurus



Garis Mengulir

Lembar kerja ke-2 Menarik Garis

Lembar Kerja Peserta Didik 3

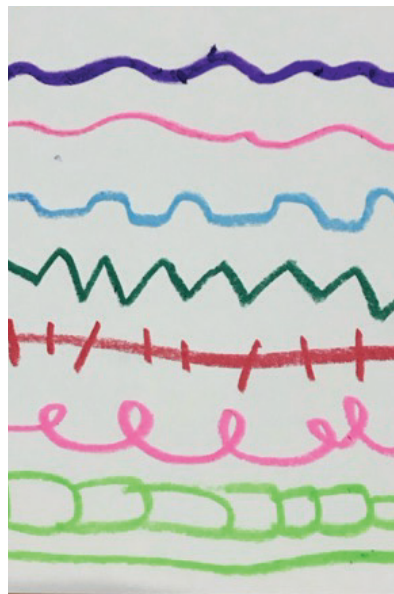
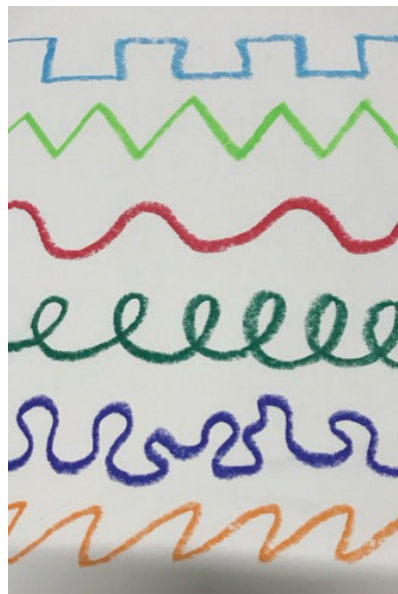
Nama: _____

Kelas: 2__

Hiaslah kaus lengan panjang ini dengan gambar aneka garis yang kalian sukai! Gunakan warna agar menarik!



Lembar kerja ke-3 Menggambar di kaos



Hasil Asesmen Awal

Murid belum mampu Mengenali dan menyebutkan unsur rupa yang ada di lingkungan sekitar

Murid mampu Mengenali dan menyebutkan unsur rupa yang ada di lingkungan sekitar

Rencana Diferensiasi Tindak Lanjut Hasil Asesmen/Pembelajaran Sebelumnya

- Murid melanjutkan pembelajaran Mengenali dan menyebutkan unsur rupa yang ada di lingkungan sekitar berdasarkan hasil pengamatan dan praktek yang dilakukan.
- Murid mendapatkan penguatan bisa Mengenali dan menyebutkan unsur rupa yang ada di lingkungan sekitar berdasarkan hasil pengamatan dan praktek yang dilakukan.
- Tindak lanjut berikutnya bisa membuat karya-karya kreatif baru dengan unsur garis.

Pertemuan ke 4 – 5: Pengenalan Bidang

Langkah 1 : Yuk Kenal Bidang

- Bisa dilanjutkan dengan petualangan “yuk temukan bidang”. Bersama pendidik melakukan pengamatan di dalam kelas, dan menemukan unsur bidang dalam buku, meja, kursi, gelas, cangkir, jam dinding, tas, dll.
- Pendidik menunjukkan contoh bentuk bidang dengan model dari kertas warna yang dipotong besar. Berdasarkan keteraturan bentuknya yaitu bidang teratur atau geometris dan tidak teratur atau organis.

- Kemudian murid diajak keluar halaman sekolah, bertualang “yuk temukan bidang” di area halaman sekolah (sebelumnya guru sudah menyimpan berbagai bentuk bidang di tempat tertentu)
- Setelah waktu yang ditentukan murid berkumpul kembali, kemudian menceritakan dan menyebutkan nama jenis-jenis bidang hasil temuannya.
- Selanjutnya murid menggambar aneka bidang berdasarkan keteraturan bentuknya yaitu bidang teratur atau geometris dan tidak teratur atau organis. Gambar bidang bisa langsung diwarnai.
- Saat menutup kelas, pendidik merefleksinya dengan meminta murid kembali menyebutkan aneka bidang yang digambarnya.

Hasil Asesmen Awal

Murid mampu menggambar bidang yang disebutkan pendidik dengan tepat

Rencana Diferensiasi Tindak Lanjut Hasil Asesmen/Pembelajaran Sebelumnya

- Murid melanjutkan pembelajaran dengan pengenalan jenis-jenis bidang berdasarkan keteraturan bentuknya yaitu bidang teratur atau geometris dan tidak teratur atau organis.



- Selanjutnya mereka menggambar aneka bidang menggunakan atau membuat bidang dengan menggunakan benda konkret seperti ranting, sumpit, sedotan, atau tanah liat dan plastisin. Mereka juga dapat memotong mengikuti bidang. Sebagai inspirasi, peserta didik dapat diajak untuk menonton video Kreasi Bentuk Geometris berikut: <https://www.youtube.com/watch?v=XgNU6yFOqrQ>

Murid mampu menggambar bidang yang disebutkan guru dengan tepat

- Murid mendapatkan penguatan mengenai jenis-jenis bidang berdasarkan keteraturan bentuknya yaitu bidang teratur atau geometris dan tidak teratur atau organis melalui pembuatan kolase, menyusun kepingan berbentuk aneka bidang (misalnya segitiga, kotak, lingkaran, persegi panjang) menjadi bentuk baru yang bermakna, memotong aneka bentuk, membuat boneka kertas.



Langkah ke-2 : "Yuk eksplorasi bidang" (pertemuan kelima)

- Di pertemuan sebelumnya, murid diminta membawa kertas aneka warna atau juga kertas bekas (koran, majalah, dll)
- Murid dibagikan kertas (bisa kertas berwarna atau kertas bekas)
- Pendidik menyiapkan gunting, lem, dan media berkarya
- Pendidik memberikan contoh cara pembuatan karya kolase dengan menyusun bidang
- Setelah selesai, karya dipajang, bisa ditempel di papan tulis atau digantung memakai tali. Kemudian murid diminta untuk menceritakan hasil karyanya.

Hasil Asesmen Awal

Murid mampu menggambar bidang yang disebutkan pendidik dengan tepat

Rencana Diferensiasi Tindak Lanjut Hasil Asesmen/Pembelajaran Sebelumnya

- Murid mengenal bidang melalui pembuatan kolase, menyusun kepingan berbentuk aneka bidang (misalnya segitiga, kotak, lingkaran, persegi panjang) menjadi bentuk baru yang bermakna, memotong aneka bentuk, membuat boneka kertas.

Hasil Asesmen Awal

Murid yang sudah mencapai Tujuan Pembelajaran

Rencana Diferensiasi Tindak Lanjut Hasil Asesmen/Pembelajaran Sebelumnya



- Murid mendapatkan penguatan kemampuan mengenal bidang melalui pembuatan kolase, menyusun kepingan berbentuk aneka bidang (misalnya segitiga, kotak, lingkaran, persegi panjang) menjadi bentuk baru yang bermakna, memotong aneka bentuk, membuat boneka kertas. Mereka juga boleh melanjutkan kegiatan pekan lalu.



- Selain memakai kertas origami, guru juga bisa menyiapkan berbagai material daur ulang yang sudah dibentuk berbagai macam aneka bidang (misalnya segitiga, kotak, lingkaran, persegi panjang). Contoh materialnya : kertas bekas, kardus bekas, kain bekas, daun kering, dll. Masing-masing bentuk dikelompokkan dalam wadah yang berbeda, sehingga peserta didik bisa lebih mudah mengidentifikasi bentuk-bentuknya.

contoh karya:



sumber : @palakalcreative



sumber : @palakalcreative

3. Merefleksikan (berkesadaran)

Pertemuan ke 6 : Gelar Karya

Pada pertemuan keenam, sekaligus berfungsi sebagai kegiatan sumatif karena mengukur kemampuan peserta didik dalam mengenali dan menyebutkan unsur rupa berdasarkan hasil pengamatannya. Langkah ini dilakukan dalam satu kali pertemuan.

- Pendidik menyiapkan berbagai macam material bahan untuk kolase, kertas, bahan alam, dan lainnya
- Murid mengekspresikan berkarya kolase dengan berbagai macam material
- Setelah jadi, karya dipajang, bisa ditempel di papan tulis atau digantung memakai tali.
- Pendidik kemudian membuka sesi refleksi bersama dengan para murid. Bisa dengan membuat lingkaran, atau berkelompok dengan posisi yang nyaman. Pendidik memulai dengan pertanyaan pemantik :

1. Garis seperti apa yang kamu temukan hari ini? Lurus, melengkung, atau zigzag?
 2. Dari semua garis yang kamu lihat, mana yang menurutmu paling menarik? Kenapa?
 3. Apa kamu bisa menyebutkan benda di sekitarmu yang bentuknya dari bidang?
 4. Kamu lebih suka menggambar dengan garis lurus atau garis berbelok? Kenapa?
 5. Apa kamu menemukan bidang yang besar dan kecil di sekitarmu? Coba sebutkan!
 6. Garis apa yang kamu gunakan di kolasemu hari ini? Lurus, melengkung, atau bergelombang?
 7. Apa bidang yang paling besar yang kamu tempel di kolasemu? Warnanya apa?
 8. Kalau kamu buat kolase lagi, garis dan bidang seperti apa yang ingin kamu tambahkan?
- Pertanyaan ini membantu anak mengenal, membandingkan, dan menyampaikan pengalaman mereka terhadap unsur garis dan bidang.
 - Refleksi dilanjutkan sambil melihat semua karya, ditutup dengan memberikan apresiasi untuk semuanya.



Suasana diskusi karya dan pameran karya

Sumber : @palakalicreative

E. ASESMEN PEMBELAJARAN

Untuk mengukur kompetensi murid, asesmen yang digunakan adalah :

1. **Asesmen awal** untuk memetakan kemampuan awal dalam hal mengidentifikasi garis dan bidang dapat dilakukan melalui permainan/ games seperti berbaris sesuai arahan pendidik, contohnya “Mari membentuk garis miring!”, “Mari membentuk lingkaran!”, atau “Ayo membentuk segitiga.”
2. **Asesmen formatif** dilakukan di sepanjang pembelajaran sejak asesmen awal dan pendampingan. Sifatnya membangun pemahaman dan memperbaiki pembelajaran sebelumnya, dan pemberian umpan balik. Umpan balik selalu diberikan seketika saat kegiatan pembelajaran dan asesmen berlangsung. Contoh umpan balik yang dapat diberikan oleh pendidik:
 - Konfirmasi nama garis/bidang datar yang dibuat (contoh: “Ibu/Bapak melihat kamu sedang menggambar garis. Apa nama garis ini?”)
 - Kesesuaian nama garis/bidang datar yang disebutkan peserta didik dengan yang mereka buat (contoh: “Benar sekali, ini namanya garis lurus/gelombang/miring.” atau “Ini namanya lingkaran, ini kotak.”)
3. **Asesmen sumatif/akhir** dilakukan di akhir rangkaian formatif. Tujuannya untuk melihat perkembangan murid setelah melewati serangkaian kegiatan formatif seperti latihan, mendapatkan penjelasan dan umpan balik, serta kesempatan memperbaiki.

Modul ini memberikan beberapa saran kegiatan asesmen yang dapat dipilih untuk mengukur kemampuan mengelompokkan unsur seni yang diamati. Sedapat mungkin, hindari untuk menggunakan tes tertulis/pilihan ganda untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengelompokkan unsur rupa garis dan bidang datar.

Berikut beberapa alternatif kegiatan asesmen yang dapat dipilih atau dilaksanakan semuanya:

- Menjodohkan nama garis/bidang dengan visual garis/bidang yang sesuai, dengan cara menarik garis atau menggunting tempel.
- Tebak nama garis/bidang melalui permainan
- Bermain “treasure hunt” atau mencari “harta karun” berupa benda-benda yang memiliki bentuk tertentu yang ditentukan guru atau yang mereka sepakati.
- Mengamati dan menggambar benda-benda di sekitar lingkungannya yang memiliki suatu bentuk tertentu (misalnya persegi, lingkaran, oval, atau segitiga) saja.

- Membuat sebuah gambar dengan teknik kolase, yaitu menggunakan potongan kertas beraneka bentuk. Peserta didik kemudian diminta menjelaskan mengenai garis dan bentuk yang digunakannya.
- Membentuk sebuah garis atau bidang datar tertentu dengan menggunakan benda-benda yang ditemukan di alam sekitar sekolah seperti ranting, biji-bijian, daun kering, bebatuan/kerikil, pasir, kulit kerang, dan lain-lain. Bentuk dapat dibuat langsung di atas tanah/pasir di lingkungan sekolah.

Instrumen penilaian checklist, beri tanda centang (✓) apabila murid telah menunjukkan kompetensi, dan beri tanda silang (X) jika belum menunjukkan kompetensi.

Nama	Indikator	
	Mampu mengenali dan menyebutkan unsur rupa garis berdasarkan arah dan bentuknya.	Mampu mengenali dan menyebutkan unsur rupa bidang berdasarkan keteraturan dan ketidak teraturannya

F. INSTRUMEN ASESMEN SUMATIF

Murid dikatakan telah mencapai Tujuan Pembelajaran apabila ia telah mampu mengenali dan menyebutkan unsur rupa garis berdasarkan arah dan bentuknya dan mampu mengenali dan menyebutkan unsur rupa bidang berdasarkan keteraturan dan ketidak teraturannya.

Indikator	Melampaui Harapan	Sesuai Harapan	Menuju Harapan
mampu menunjukkan unsur rupa garis berdasarkan arah dan bentuknya	menunjukkan 4 unsur rupa garis. Dan bisa mengaplikasikan dalam karya seni secara kreatif dan inovatif.	menunjukkan 2-3 unsur rupa garis. Dan bisa mengaplikasikan dalam karya seni secara baik.	Masih dalam proses memahami, juga perlu bimbingan mengaplikasikannya dalam sebuah karya

Indikator	Melampaui Harapan	Sesuai Harapan	Menuju Harapan
mampu menyebutkan unsur rupa garis berdasarkan arah dan bentuknya	menyebutkan 4 unsur rupa garis. Dan bisa mengaplikasikan dalam karya seni secara kreatif dan inovatif.	menyebutkan 2–3 unsur rupa garis. Dan bisa mengaplikasikan dalam karya seni secara baik.	Masih dalam proses memahami, juga perlu bimbingan mengaplikasikannya dalam sebuah karya
mampu menunjukkan unsur rupa bidang berdasarkan keteraturan dan ketidak teraturannya.	menunjukkan 4 unsur bidang. Dan bisa mengaplikasikan dalam karya seni secara kreatif inovatif dan kompleks.	menunjukkan 2–3 unsur bidang. Dan bisa mengaplikasikan dalam karya seni secara baik.	Masih dalam proses memahami, juga perlu bimbingan mengaplikasikannya dalam sebuah karya
mampu menyebutkan unsur rupa bidang berdasarkan keteraturan dan ketidak teraturannya.	menyebutkan 4 unsur rupa bidang. Dan bisa mengaplikasikan dalam karya seni secara kreatif inovatif dan kompleks.	menyebutkan 2–3 unsur rupa bidang. Dan bisa mengaplikasikan dalam karya seni secara baik.	Masih dalam proses memahami, juga perlu bimbingan mengaplikasikannya dalam sebuah karya

G. RENCANA TINDAK LANJUT

Jika murid telah mampu mencapai TP, maka mereka dapat melanjutkan untuk membangun kompetensi yang dituju TP selanjutnya.

Jika peserta belum dapat mencapai Tujuan Pembelajaran, dapat diberikan kesempatan untuk terus bereksplorasi dan berkarya terkait unsur rupa.

Menguji Coba Bahan Pewarna Alam

Fase	D
Elemen	Mengalami
Tujuan Pembelajaran	Menguji coba berbagai alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan untuk berkarya
Kegiatan	Menguji coba bahan pewarna alam
Alokasi Waktu	Minimal 8 JP; 1x35 menit
Dimensi Profil Lulusan	- Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME - Kreativitas - Kemandirian
Praktik Pedagogis	Pembelajaran Berbasis Projek dengan pendekatan kegiatan individu (dapat dilakukan berkelompok menyesuaikan keadaan)
Lingkungan Pembelajaran	Kegiatan ruang fisik. Memberi kesempatan untuk siswa mengeksplorasi alat, bahan dan Teknik yang belum pernah mereka coba tanpa merasa takut membuat kesalahan.
Pemanfaatan Digital	Video Pembelajaran



LANGKAH PEMBELAJARAN



Pertemuan 1.
Memahami (Berkesadaran dan Bermakna)

Langkah pertama dan kedua dapat ditempuh dalam satu sampai dua pertemuan pertama (2 –4 JP x @40 menit).

Langkah 1: Asesmen Awal (Berkesadaran dan Bermakna)

Tunjukkan pada siswa lukisan tertua di Indonesia, yaitu lukisan di Gua Maros, Sulawesi Selatan.



Gambar salah satu lukisan tertua di Indonesia. Terletak di dalam Gua di Daerah Maros, diperkirakan usianya lebih dari 44 ribu tahun. Lukisan ini dibuat menggunakan oker merah tua, atau pewarna alami dari tanah liat.

Sumber: Foto BBC via Republika <https://news.republika.co.id/berita/nd5bzq/sejumlah-lukisan-kuno-ditemukan-di-sulawesi>

Pertanyaan pemantik yang dapat digunakan sebagai asesmen awal:

1. Menurutmu, berapa kira-kira usia lukisan ini? Apa yang membuatmu berpikir demikian?
2. Coba tebak, bahan pewarna alami apa yang mungkin digunakan dalam lukisan ini? Bagaimana cara untuk mendapatkan warna-warna tersebut?
3. Bahan pewarna alami apa yang digunakan nenek moyang kita untuk mewarnai lukisan atau kain/pakaiannya?
4. Mengapa penting memiliki pengetahuan mengenai pewarna alam dan mampu membuatnya?
5. Apa perbedaan utama antara pewarna kimia dan pewarna alam?
6. Mengapa banyak industri tetap menggunakan pewarna kimia meskipun ada dampak negatifnya?

Langkah 2: Kajian pustaka bahan pewarna alam (Berkesadaran dan Bermakna)

Sebelum murid mendalami teknik pewarnaan alami, pendidik menjelaskan secara singkat dampak negatif pewarna kimia terhadap lingkungan. Penjelasan ini bertujuan agar murid tidak hanya belajar tentang pewarna alami, tetapi juga lebih sadar akan isu-isu lingkungan. Untuk mendukung pemahaman, pendidik dapat membaca beberapa artikel terkait, misalnya tentang pencemaran air akibat limbah pabrik tekstil yang merusak ekosistem laut dan menyebabkan kesulitan akses air bersih bagi warga sekitar.

Pendidik juga dapat merujuk pada beberapa artikel berikut:



Sumber: <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20180209155755-20-275086/pabrik-tekstil-bandung-disegel-karena-cemari-sungai-citarum>



Sumber: <https://www.dw.com/id/industri-tekstil-manis-bagi-ekonomi-pahit-bagi-lingkungan/a-61924618>

Setelah pemaparan singkat ini, barulah pendidik melanjutkan pada langkah inti pertemuan ini, yaitu murid akan melakukan kajian pustaka sebagai dasar teori sebelum praktik langsung. Kajian pustaka mencakup sejarah pewarna alam, jenis bahan pewarna, serta cara memperoleh warna dari bahan-bahan alami.

Dari penilaian awal ini, kita akan mendapatkan informasi mengenai kemampuan awal murid. Umumnya kemampuan Murid terbagi dalam 2 kelompok:

1. Murid belum memiliki pengetahuan/pengalaman mengenai pewarna alam.
2. Murid memiliki pengetahuan/pengalaman mengenai pewarna alam dan cara-cara mendapatkan pewarna alam (contoh: diparut, ditumbuk/diulek, direndam, diekstrak, dll).

Berdasarkan hasil tersebut, murid akan melakukan kajian pustaka dengan lingkup yang disesuaikan dengan kemampuan dasar murid:

Kemampuan	Tindak Lanjut	Umpan Balik yang dapat diberikan
Murid belum memiliki pengetahuan/pengalaman mengenai pewarna alam.	- Murid diminta untuk menemukan sejumlah informasi mengenai pewarna alam; termasuk sejarah warna dan cara mendapatkan/membuat warna tersebut. - Mereka diberikan sejumlah kata kunci: pewarna alam, sejarah pewarna alam, cara pembuatan pewarna alam. - Murid kemudian membuat tabel atau infografis mengenai temuan informasi yang didapat dari literatur yang diberi oleh pendidik, atau yang mereka cari sendiri.	- Warna apa yang tertua di dunia? Bagaimana cara mendapatkan warna tersebut? - Apakah kamu memiliki pengalaman tangan atau bajumu menjadi berwarna setelah memegang suatu akar/daun/bunga/batang/buah/kulit suatu tumbuhan? - Warna apa yang muncul setelah kalian memegang suatu akar/daun/bunga/batang/buah/kulit suatu tumbuhan?
Murid memiliki pengetahuan/pengalaman mengenai cara-	Murid didorong untuk mencoba teknik dan tambahan bahan berbeda.	"Jika warna daun ini masih hijau muda, maka bagaimana membuatnya menjadi hijau pekat?"

Kemampuan	Tindak Lanjut	Umpan Balik yang dapat diberikan
cara mendapatkan pewarna alam (contoh: diparut, ditumbuk/diulek, direndam, diekstrak, dll)	Misalnya: Siswa sudah bisa menghasilkan warna hijau dari daun pepaya. Namun siswa ini belum bisa membuat warna hijau pekat. pendidik bisa “menantang” siswa untuk berpikir kreatif dalam menemukan teknik untuk membuat warna hijau yang lebih pekat. Siswa dapat mengulang teknik pewarnaan dua kali untuk menghasilkan warna hijau yang lebih pekat, setelah teknik pertama selesai. Teknik lainnya, sebagai langkah yang lebih mahir: pendidik mendemonstrasikan penggunaan bahan penguat warna, seperti: mordan, garam, atau tawas.	

Rekomendasi Literatur/referensi:

1. Buku Tumbuhan Pewarna Alami – Batik Tulis Tanjung Bumi Madura. Karya Wiwin Puspita Hadi dan Try Hartiningsih.
2. Youtube: Colors of Nature: Extracting Natural Pigments of Plants.
3. Youtube: Cara Mordan Kain untuk Ecoprint | How to Mordanting fabric for Ecoprint.

Murid kemudian diminta membawa 1-3 jenis akar/daun/bunga/batang/buah/kulit suatu tumbuhan yang menurut murid dapat menghasilkan warna. Murid bebas menentukan tanaman dan bagian tanaman yang akan digunakan. Bagian-bagian tumbuhan ini akan digunakan untuk keperluan eksperimen/uji coba pada pertemuan selanjutnya.

Pertemuan 2. Mengaplikasi (Bermakna dan Menggembirakan)

Langkah ini dapat dilakukan dalam satu sampai dua pertemuan. Total waktu: 2–4 JP (@40 menit) dalam pertemuan kedua, ketiga, atau keempat.

Langkah 1: Eksplorasi di Alam dan eksperimen pembuatan pewarna alam (Bermakna dan Menggembirakan)

Selain melakukan kajian pustaka, kegiatan eksplorasi di alam juga ditingkatkan dengan meminta murid untuk mencari dan membawa sendiri bahan pewarna alam dari lingkungan sekitar mereka.

Murid akan melakukan observasi langsung terhadap tanaman yang berpotensi sebagai pewarna alam, misalnya dengan mengamati perubahan warna saat tanaman tersebut diremas atau terkena air.

Catatan: Kegiatan ini dilakukan secara individu, namun dapat dilakukan berkelompok menyesuaikan keadaan kelas, ketersediaan bahan, dan tingkat kemampuan siswa.

Pengetahuan Umum:

1. Pendidik memberikan pengetahuan dasar mengenai:
2. Pengertian Pewarna Alam
3. Peran dan fungsi mordan (penguat warna)

Bahan dari alam yang dapat menghasilkan warna alami seperti di contoh berikut:



Kunyit menghasilkan warna Kuning



Kulit Bawang merah menghasilkan warna merah keunguan



Daun Pandan menghasilkan warna hijau

Penyediaan Bahan dan Alat:

Pendidik dapat menyesuaikan dengan ketersediaan alat, dan kemampuan satuan pendidikan:

1. Mordan atau penguat warna seperti tawas, garam, atau baking soda.
 2. Ember
 3. Kain perca putih/kain kanvas/kain blacu
 4. Sendok teh
 5. Ember untuk mencelup
 6. Kuas, spons, cetakan untuk menambah efek pola
 7. Kompur
 8. Panci untuk merebus dan mengukus
-

Eksplorasi Pewarna Alam:

Murid mengeksplorasi pembuatan pewarna alam dengan menggunakan 1-3 jenis akar, daun, bunga, batang, buah, atau kulit tumbuhan yang mereka pilih.

Diferensiasi pembelajaran:

1. Murid yang telah memiliki pengetahuan tentang pewarna alam akan didorong untuk langsung bereksperimen dengan bahan-bahan pewarna yang mereka temukan.
 2. Murid yang masih dalam tahap memahami dasar pewarnaan akan dibimbing dalam proses pengolahan bahan dan cara mengekstrak warna secara efektif.
-

Metode Pembuatan Pewarna Alam:

1. Mengacu pada kajian pustaka yang dilakukan pada pekan sebelumnya.
 2. Berikut adalah kombinasi teknik dan bahan yang umum dilakukan:
 - Merebus: Kayu secang, kunyit, daun rengat, akar mengkudu, daun angkana, kulit bawang merah.
 - Mengukus: Daun jati.
 - Memarut/Memblender & Menyaring/Memeras: Kunyit, kulit manggis, pinang, daun pandan.
 - Merendam: Daun tarum/indigo.
-

Eksperimen dengan Mordan:

1. Murid dengan pengalaman lebih dapat bekerja mandiri dan menguji berbagai bahan mordan.
Contoh: Kayu secang akan lebih merah dengan tawas yang lebih banyak.
-

2. Murid tingkat lanjut dapat mencoba variasi dosis mordan (misal: $\frac{1}{2}$ sendok teh, 1 sendok teh, dan $1\frac{1}{2}$ sendok teh).



Gambar diatas hanya ilustrasi belaka.

Uji Ketahanan Warna:

1. Setelah membuat pewarna alam, murid akan menguji ketahanan warna.
2. Proses uji coba dilakukan dengan mencelupkan kain katun atau belacu (10x20 cm) ke dalam berbagai larutan pewarna:
 - Larutan pewarna tanpa mordan.
 - Larutan pewarna dengan mordan tawas.
 - Larutan pewarna dengan mordan garam.
 - Larutan pewarna dengan mordan baking soda.
3. Setiap kain direndam selama 5 menit dalam masing-masing larutan.

Tahapan Setelah Pencelupan:

1. Kain yang telah diwarnai dicuci tanpa sabun.
2. Kain dijemur untuk mengamati hasil dan ketahanan warna.

Pertemuan 3. Merefleksi (Berkesadaran)

Pada pertemuan ini, kain-kain mereka tentu telah kering sempurna. Murid diajak untuk berdiskusi atau berbagi mengenai pengalaman mereka dalam menguji coba bahan pewarna alam. Beberapa pertanyaan yang dapat digunakan dalam memandu diskusi:

No.	Pertanyaan	Tujuan Pertanyaan
1	Apa yang kamu rasakan saat pertama kali tahu bahwa tumbuhan dan bahan alami di sekitarmu mampu menghasilkan warna-warna yang indah?	Menggali rasa takjub, kepekaan, dan emosi awal terhadap keindahan alam.
2	Menurutmu, mengapa Tuhan menciptakan alam dengan beraneka ragam warna dan bentuk? Apa hikmah dari keindahan dan keberagaman ini, terutama dalam menghargai perbedaan dan hidup damai bersama orang lain yang mungkin berbeda keyakinan di masyarakat?	Mengajak murid untuk merefleksikan makna keindahan dan keberagaman ciptaan Tuhan sebagai refleksi tentang toleransi, perdamaian, dan menghargai perbedaan, termasuk perbedaan agama dan kepercayaan.
3	Bagaimana kita bisa menunjukkan rasa syukur atas nikmat Tuhan lewat cara kita memperlakukan alam dan sesama manusia?	Mendorong kesadaran tentang pentingnya menjaga dan menghargai alam sebagai bentuk rasa syukur, dan bagaimana seharusnya manusia berinteraksi dengan keberagaman?
4	Menurutmu, apa hubungan antara kreativitas manusia dan anugerah dari alam?	Menumbuhkan pemahaman bahwa kreativitas manusia berakar dari pemberian dan inspirasi alam.
5	Bagaimana pengalaman dan perasaan kalian dalam melakukan eksperimen ini?	Mengajak siswa/partisipan merefleksikan pengalaman pribadi selama eksperimen.
6	Pewarna alam apa yang kalian gunakan, dan bagaimana cara membuat pewarna alam tersebut?	Mengumpulkan data praktis tentang bahan dan teknik yang digunakan dalam eksperimen.
7	Apakah ada pewarna alam lain yang membuat kalian penasaran untuk mencobanya sendiri di rumah?	Menstimulasi rasa ingin tahu dan motivasi untuk eksplorasi lebih lanjut di luar kegiatan formal.
8	Menurut kalian, bagaimana peran pewarna alam dalam pelestarian lingkungan?	Menumbuhkan kesadaran lingkungan dan mendorong pemikiran kritis tentang penggunaan bahan alami.

Catatan:

Murid dapat menguji coba pewarna alam untuk keperluan membuat karya (misalnya lukisan atau batik) pada pertemuan berikutnya.

G. ASESMEN:

- Asesmen Awal dilakukan untuk mengukur kompetensi murid berupa memberikan pertanyaan pemantik dan memberikan gambar-gambar pemantik yang menarik minat siswa diawal pertemuan.
- Asesmen proses dilakukan dengan menguji coba berbagai alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan untuk berkarya, dengan cara memberikan instruksi cara melakukan uji coba bahan pewarna dari tumbuhan, melakukan observasi dan memberikan umpan balik terhadap kegiatan uji coba yang dilakukan murid.
- Asesmen akhir tidak dibedakan dengan asesmen formatif. Murid dianggap telah mencapai Tujuan Pembelajaran, saat telah menunjukkan kemampuan menguji coba bahan pewarna alam secara mandiri, dengan cara yang tepat sesuai informasi yang didapatkan dari hasil kajian pustaka.

untuk mengumpulkan bukti ketercapaian Tujuan Pembelajaran, maka dapat digunakan instrumen berupa daftar centang (checklist) dan/atau lembar observasi, yang diisi berdasarkan pengamatan pendidik saat murid sedang melakukan eksperimen.

Contoh: Checklist dan catatan anekdot.

Isi dengan centang (✓) bila murid telah menunjukkan kompetensi tersebut

Nama	Menguji coba bahan yang akan digunakan untuk berkarya* (isi dengan (✓) bila murid telah menunjukkan kompetensi tersebut)	Catatan anekdot** morden tawas ½ sendok teh, 1 sendok teh, dan 1 ½ sendok teh
Aan	✓	Menguji coba kayu secang dan kunyit. Mencoba menguji kepekatan warna secang dengan variasi rebusan secang
Kiki	-	Menguji coba kunyit dan kulit bawang. Masih membutuhkan bimbingan dalam memahami cara mendapatkan warna dari keduanya. Perlu diskusi dengan pendidik Bahasa Indonesia mengenai kemampuan Kiki memahami instruksi

*Kompetensi menguji coba bahan yang akan digunakan untuk berkarya merupakan bagian dari Tujuan Pembelajaran menguji coba berbagai alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan untuk berkarya. RPP ini

ditujukan hanya untuk membangun kompetensi menguji coba 1–3 jenis bahan pewarna alam yang akan digunakan untuk kegiatan selanjutnya yaitu berkarya. Kompetensi menguji coba alat dan teknik yang akan digunakan untuk berkarya akan dibahas dalam RPP yang berbeda.

Berikut rubrik yang bisa digunakan oleh pendidik saat mengisi catatan anekdot.

Indikator	Mahir	Cakap	Perlu Bimbingan
Menguji coba berbagai bahan pewarna alam dalam berkarya.	Mengkombinasikan beberapa jenis pewarna alam dan mordan (misalnya tawas, cuka, kapur) untuk menghasilkan gradasi dan warna tahan lama.	Menggunakan satu jenis pewarna alam dan satu jenis mordan untuk memperkuat warna. Warna cukup sesuai dengan tujuan karya.	Menggunakan pewarna alam tanpa bantuan mordan, warna kurang kuat/tidak tahan lama. Pemahaman masih terbatas.
Menguji coba berbagai alat dalam berkarya	Menggunakan dan memodifikasi berbagai alat (kuas, spons, cetakan) untuk menghasilkan efek visual kreatif pada kain	Menggunakan minimal dua jenis alat (misalnya kuas dan spons untuk mengoles dan mencetak) untuk membentuk pola pada kain.	Menggunakan satu alat untuk menghasilkan warna pada kain.
Menguji coba berbagai teknik dalam berkarya	Menggabungkan teknik pewarnaan (eco printing, celup, ikat celup, colet) untuk menciptakan variasi tekstur dan pola.	Menggunakan 1–2 teknik pewarnaan yang sesuai, meskipun masih sederhana.	Teknik terbatas dan hasil pewarnaan belum merata atau variatif.

Berkreasi dengan *Ecoprint*

A. IDENTITAS

Fase	F (Kelas 11/12) Semester 2
Judul	Berkreasi dengan <i>Ecoprint</i>
Elemen	Berpikir dan Bekerja Artistik
Kegiatan	Terampil menggunakan alat, bahan, dan teknik pembuatan karya cetak alami (<i>ecoprint</i>)
Alokasi Waktu	6 JP (3 pertemuan x @45 menit)

B. IDENTIFIKASI

Dimensi Profil Lulusan

☐ Penalaran Kritis

☐ Kolaborasi

☐ Komunikasi

C. DESAIN PEMBELAJARAN

1. Tujuan Pembelajaran

Menggunakan secara terampil jenis alat, bahan, dan teknik spesifik yang dipilih untuk menciptakan karya seni rupa.

2. Praktik Pedagogis:

Pembelajaran berbasis proyek (Praktik berkarya, Presentasi Karya, Diskusi dan kolaborasi kelompok)

3. Kemitraan Pembelajaran:

Komunitas Batik *Ecoprint* (atau orang tua/wali yang memiliki keterampilan *ecoprint*)

4. Lingkungan Pembelajaran:

- a) Memberikan kesempatan untuk murid saling berdiskusi bersama dan berkolaborasi baik di dalam maupun luar kelas.
- b) Memberanikan murid untuk saling mengapresiasi dan memberikan umpan balik melalui ruang digital.

5. Pemanfaatan Digital:

- **Perencanaan Pembelajaran:** Pembuatan Google Formulir untuk refleksi
- **Pelaksanaan Pembelajaran:** Penggunaan video tutorial Youtube secara daring dan media sosial untuk memamerkan karya
- **Asesmen Pembelajaran:** Penggunaan Google Formulir untuk refleksi akhir

F. LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Memahami (bermakna dan menggembirakan)

Pertemuan 1a : Penilaian Awal

- 1) Pendidik melakukan penilaian awal kemampuan murid dalam menggunakan alat, bahan, dan teknik spesifik yang dipilih untuk menciptakan karya seni rupa. Untuk asesmen awal ini, murid memilih salah satu bahan alami yang disediakan pendidik (misalnya kunyit, kulit manggis, daun pandan, bunga telang, teh/kopi bubuk, dan daun jati).
- 2) Murid kemudian diminta untuk membuat sebuah gambar sederhana dan mewarnainya dengan menggunakan bahan alami yang mereka pilih.
- 3) Setelah selesai murid diberikan pertanyaan (refleksi):
 - “Bahan apa yang kalian pilih untuk membuat gambar/mewarnai tadi? Bagaimana cara kalian menggunakan bahan tersebut untuk menggambar/mewarnai?”
 - “Apakah kalian menggunakan alat bantu untuk menghasilkan warna dari bahan tersebut?”
 - “Bagaimana kalian dapat menciptakan karya yang unik dan ramah lingkungan dengan menggunakan jenis alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar?”

- 4) Berdasarkan jawaban akan ditemukan ada murid yang telah mampu menggunakan alat dan bahan alam untuk menggambar dan mewarnai, serta mampu menjawab pertanyaan yang diajukan, serta mereka yang belum mampu. Pembelajaran dan asesmen selanjutnya harus dilakukan berdasarkan hasil asesmen awal sebagai berikut.

Hasil Asesmen Awal	Rencana Tindak Lanjut	Umpan Balik yang dapat diberikan
Belum mampu menggunakan secara terampil jenis alat dan bahan yang dipilih untuk menciptakan karya seni rupa	- Murid diminta untuk menemukan sejumlah informasi mengenai <i>ecoprint</i> dan cara pembuatannya - Mereka diberikan sejumlah kata kunci: <i>ecoprint</i>, <i>cara pembuatan ecoprint</i>, dan <i>teknik pounding untuk pembuatan ecoprint</i>. - Murid kemudian membuat tabel atau infografis mengenai temuan informasi yang didapat.	- Apakah semua tumbuhan mampu menghasilkan warna apabila ditumbuk/ dipukul? - Warna apa saja yang keluar dari setiap tumbuhan? - Bagaimana menjaga agar bentuk tumbuhan dapat terlihat dengan jelas pada karya <i>ecoprint</i>?
Mampu menggunakan secara terampil jenis alat dan bahan yang dipilih untuk menciptakan karya seni rupa	- Murid diminta untuk menemukan sejumlah informasi mengenai teknik pembuatan <i>ecoprint</i> berdasarkan ketersediaan bahan pewarna alami yang ada di sekitar satuan pendidikan. - Mereka diberikan sejumlah kata kunci: <i>ecoprint</i>, <i>cara pembuatan ecoprint</i>, dan <i>teknik pounding dan steaming untuk pembuatan ecoprint</i>, dan <i>mordan warna</i> - Murid kemudian membuat tabel atau infografis mengenai temuan informasi yang didapat.	- Bagaimana perbedaan antara hasil <i>ecoprint</i> dengan teknik pukul dan teknik kukus? - Bagaimana menjaga agar bentuk tumbuhan pada karya <i>ecoprint</i> dapat terlihat dengan jelas, menempel erat, dan tidak mudah luntur? - Apakah ada zat lain yang perlu ditambahkan agar membuat warna tumbuhan jelas, cerah, dan bertahan lama?

Pertemuan 1b: Studi Literatur

- 1) Setelah melakukan asesmen awal dan mendata murid yang mampu dan tidak mampu, murid diajak untuk melakukan studi literatur melalui buku bacaan, video tutorial dari Youtube, dan sumber lainnya. Mereka diminta untuk menemukan informasi mengenai ecoprint dan pewarna alami yang dapat digunakan.
- 2) Agar lebih relevan dan membuat murid menyadari pentingnya ecoprint, mereka bisa diarahkan untuk mempelajari bagaimana pabrik-pabrik pakaian dengan pewarna kimia telah merusak lingkungan melalui tautan bacaan berikut: <https://shorturl.at/Wka1u>

Cemari Lingkungan, Perusahaan Tekstil di Pasuruan Dihukum Rp48 Miliar. Kasus Lainnya?

oleh Petrus Riski di 3 October 2024



Sumber: www.mongabay.co.id

- 3) Murid juga dapat diarahkan untuk mengidentifikasi dan melakukan pengamatan secara langsung jenis-jenis bahan pewarna ramah lingkungan, seperti daun atau bunga, yang terdapat di lingkungan sekitar mereka dengan mengisi tabel di bawah ini,

Contoh tabel berisi hasil identifikasi pewarna alam yang ditemukan:

Tumbuhan	Bagian	Warna	Cara Mendapatkan Warna
Jati	Daun	merah, ungu gelap	Dikukus
Jambu biji	Daun	coklat	
Pepaya	Daun	hijau	
Kersen	Daun	kuning kecoklatan	

- 4) Selanjutnya, murid ditugaskan untuk menyiapkan daun atau bunga penghasil warna untuk digunakan pada langkah ketiga (pertemuan kedua), yaitu eksplorasi dan eksperimen. Mereka juga diminta untuk menyiapkan alat dan alat bahan lainnya sesuai saran literatur.

2. Mengaplikasi (bermakna dan menggembirakan)

Pertemuan 2: Eksplorasi dan Eksperimen

- 1) Murid mulai bereksperimen membuat *ecoprint* dengan menggunakan jenis-jenis daun/bunga sebagai bahan pewarna ramah lingkungan. Murid bereksperimen memunculkan warna di atas kain atau kertas singkong ukuran 30 x 30 cm dan 50 x 50 cm dari berbagai daun/bunga yang berbeda. Untuk mengeluarkan warna, mereka dapat memilih menggunakan teknik *pounding* (pukul) atau *steaming* (kukus), sesuai informasi yang mereka dapatkan dalam studi literatur.
- 2) Permainan Tebak Warna bisa dilakukan agar proses eksperimen menyenangkan. Cara ini juga membuat murid terlibat lebih aktif dalam mengonstruksi pengetahuannya. Permainan dilakukan dengan meminta murid melakukan prediksi terlebih dulu mengenai warna yang akan dihasilkan dari berbagai bahan dan metode yang nantinya dilakukan.
- 3) Murid yang belum mampu menggunakan bahan dan alat yang disediakan untuk menggambar dan mewarnai, maka mereka akan diminta untuk mencoba membuat *ecoprint* dengan menggunakan teknik pukul (*pounding*). Alat dan bahan yang disiapkan adalah :

	Plastik
	Palu berbahan kayu/batu/alat penumbuk
	Dedaunan yang masih segar (upayakan yang ada di sekitar), seperti daun jati, daun jambu biji, daun pepaya, daun kersen/talok, daun belimbing, daun lanang, daun jarak.
	Kain (katun, linen, sutra, rayon, atau kain bekas kantong gandum)
	Baskom cuci
	Tawas
	Air

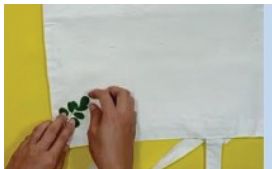
- 4) Murid dibimbing untuk mengikuti tahapan dalam Teknik pounding sebagai berikut (lihat tautan video berikut <https://tinylink.info/1146D> :



1. Kain dicelupkan di air tawas. Ini berfungsi sebagai mordan/penguat warna.



2. Bentangkan kain pada alas yang rata, lapiasi bagian bawahnya dengan menggunakan plastik.



3. Tempel dedaunan pada kain. Tulang daun harus menyentuh kain. Atur posisi daun sesuai keinginan.



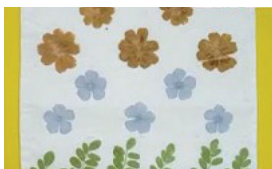
4. Langkah selanjutnya, lapiasi kain dengan plastik, pukul-pukul/ketuk merata bagian daun dengan menggunakan palu kayu agar warnanya menempel di kain.



5. Setelah selesai, biarkan selama 15 menit.



6. Siapkan air dalam baskom dan masukkan tawas.



7. Berikutnya, lepaskan daun yang menempel pada kain secara perlahan.



8. Rendam kain pada air yang dicampur mordan atau penguat warna berupa tawas selama satu jam.



9. Setelah satu jam, angkat kain dan jemur sampai kering.

Catatan: untuk hasil yang lebih maksimal, setelah daun selesai dipukul dan menempel pada kain, bisa ditunggu dalam 3-7 hari, baru direndam di air tawas selama satu jam.



dokumentasi : @satuan pendidikancitraalamyogyakarta

- 5) Bagi murid yang telah mampu menggunakan secara terampil jenis alat dan bahan yang disediakan, mereka akan diajak untuk mencoba teknik kukus (*steaming*). Adapun alat dan bahan yang disiapkan adalah:



Panci kukus (panci biasa)



Air cuka



Palu berbahan kayu/batu/alat penumbuk



Campuran ait tawas



Dedaunan yang masih segar (upayakan yang ada di sekitar), seperti daun jati, daun jambu.



Pipa paralon (bambu)



Kain (katun, linen, sutra, rayon, atau kain bekas kantong gandum)



Tali

dokumentasi : @palakalcreative

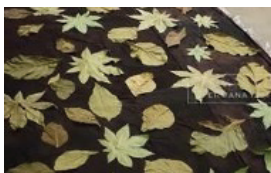
6) Murid dibimbing untuk melakukan tahapan sebagai berikut (lihat pada tautan video berikut <https://tinylink.info/1147C>):



1. Rendam kain dengan air tawas selama kurang lebih 10 menit agar pewarna nantinya lebih awet



2. Rendam daun di dalam larutan cuka agar tannin (zat warna daun) keluar dengan maksimal



3. Bentangkan kain yang sudah direndam di atas meja dan tempelkan daun-daunan sesuai dengan selera (posisi tulang daun di bawah)



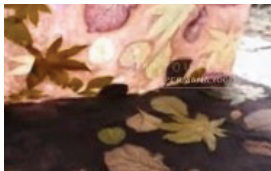
4. Gulung dengan pipa PVC (atau bambu)



5. Ikat dengan tali



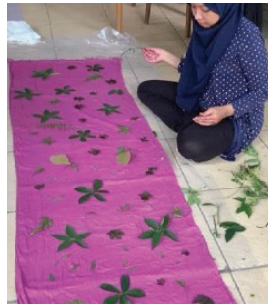
6. Kukus selama 2 jam untuk mengunci warna



7. Angkat, lepaskan ikatan benang pada kain, dan bentangkan di meja, ambil daun-daunan secara perlahan



8. Jemur hingga kering



dokumentasi : @palakalcreative



dokumentasi : @palakalcreative

3. Merefleksi (berkesadaran)

Pertemuan 3: Gelar Karya dan Refleksi

- a) Karya-karya yang telah selesai bisa ditampilkan kepada murid lain yang masih satu kelas atau dari kelas yang lain jika memungkinkan. Anak-anak diminta mempresentasikan karya mereka jika dirasa perlu.
- b) Pendidik memfasilitasi murid untuk mendokumentasikan karya mereka serta ditampilkan secara daring menggunakan media sosial yang dimiliki oleh satuan pendidikan atau pendidik.
- c) Pendidik meminta murid melakukan proses refleksi secara mandiri melalui Google Formulir (jika memungkinkan) dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan 4 F (*Fact, Feeling, Finding, dan Future*) sebagai berikut;
 - 1) *Facts* (Peristiwa):

Ceritakan pengalaman Anda mengikuti pembelajaran menggunakan secara terampil alat, bahan, dan teknik spesifik yang dipilih untuk menciptakan karya seni rupa? Apa hal baik yang anda alami dalam proses tersebut? Ceritakan juga hambatan atau kesulitan Anda selama proses pembelajaran pada minggu ini? Apa yang saya lakukan dalam mengatasi kendala tersebut?
 - 2) *Feelings* (Perasaan):

Bagaimana perasaan Anda selama menggunakan secara terampil alat, bahan, dan teknik spesifik yang dipilih untuk menciptakan karya seni rupa berlangsung? Apa yang anda rasakan ketika memamerkan karya? Ceritakan hal yang membuat Anda memiliki perasaan tersebut.
 - 3) *Findings* (Pembelajaran):

Pelajaran apa yang saya dapatkan dari proses ini? Apa hal baru yang saya ketahui mengenai diri saya setelah proses ini?
 - 4) *Future* (Penerapan):

Apa yang bisa saya lakukan dengan lebih baik jika saya melakukan hal serupa di masa depan? Apa aksi/tindakan yang akan saya lakukan setelah belajar dari peristiwa ini?

E. ASESMEN PEMBELAJARAN

Untuk mengukur kompetensi murid dalam menggunakan secara terampil jenis alat, bahan, dan teknik spesifik yang dipilih untuk menciptakan karya seni rupa, maka asesmen yang digunakan adalah unjuk kerja/demonstrasi membuat ecoprint menggunakan pilihan bahan, alat, dan teknik spesifik, *pounding* (pukul) atau *steaming* (kukus).

1. Asesmen formatif yang bertujuan untuk membangun kompetensi dilakukan dengan cara mengenalkan jenis alat dan bahan serta teknik spesifik/cara penggunaannya untuk menciptakan karya rupa (dalam RPP ini untuk membuat *ecoprint* atau karya cetak dari bahan-bahan alami). Untuk membangun kompetensi yang dituju, juga dilakukan observasi dan pemberian umpan balik terhadap praktik penggunaan alat dan bahan yang dilakukan murid.
2. Asesmen sumatif tidak dibedakan dengan asesmen formatif. Murid dianggap telah mencapai Tujuan Pembelajaran, saat mereka telah *menunjukkan kemampuan menggunakan secara terampil jenis alat, bahan, dan teknik* spesifik yang dipilih untuk menciptakan karya seni rupa, dalam konteks RPP ini berupa *Ecoprint*, dengan cara yang tepat sesuai informasi yang didapatnya dari hasil kajian pustaka.
3. Untuk membantu pendidik mengumpulkan bukti ketercapaian Tujuan Pembelajaran, maka dapat digunakan instrumen berupa daftar centang (*checklist*) dan/atau lembar observasi, yang diisi berdasarkan pengamatan pendidik saat murid sedang melakukan eksperimen. Hasil dari pengamatan tersebut digunakan untuk merancang tindak lanjut yang tepat atau memberikan umpan balik yang spesifik dan seketika.

Contoh: Checklist dan catatan anekdotal.

Isi dengan centang (✓) bila murid telah menunjukkan kompetensi tersebut.

Nama	Menggunakan secara terampil jenis alat yang tepat untuk membuat karya*	Mengolah bahan dengan alat dan teknik yang tepat untuk membuat karya*	Catatan anekdotal**
Aan	✓	✓	Secara mandiri menggunakan alat yang tepat untuk membuat ecoprint dengan menggunakan teknik pukul dan kukus
Kiki	-	✓	Sudah mampu menggunakan teknik pukul namun masih kesulitan untuk menggunakan panci pengukus saat melakukan teknik kukus.

*Isi dengan centang (✓) bila murid telah menunjukkan kompetensi tersebut

** Isi dengan bukti dan/atau temuan yang menarik saat murid melakukan kegiatan

D. INSTRUMEN ASESMEN SUMATIF

Tujuan Pembelajaran: menggunakan secara terampil jenis alat, bahan, dan teknik spesifik yang dipilih untuk menciptakan karya seni rupa.

Indikator	Melampaui Harapan	Sesuai Harapan	Menuju Harapan
Menggunakan secara terampil jenis alat yang tepat untuk membuat karya	Menggunakan lebih dari dua jenis alat secara terampil yang tepat untuk membuat karya	Menggunakan secara terampil satu jenis alat yang tepat untuk membuat karya	Mengeksplorasi satu jenis alat yang tepat untuk membuat karya
Mengolah bahan dengan tepat untuk membuat karya	Mengolah lebih dari dua jenis bahan yang sesuai untuk membuat karya	Mengolah satu bahan yang sesuai untuk membuat karya	Mengeksplorasi satu bahan yang tepat untuk membuat karya
Menggunakan teknik dengan tepat untuk membuat karya	Menggunakan dua jenis teknik dengan tepat untuk membuat karya	Menggunakan satu jenis teknik dengan tepat untuk membuat karya	Mengeksplorasi satu jenis teknik yang tepat untuk membuat karya

E. SUMBER BACAAN

<https://www.mongabay.co.id/2024/10/03/cemari-lingkungan-perusahaan-tekstil-di-pasuruan-dihukum-rp48-miliar-kasus-lainnya/> diakses pada hari Rabu, 12 Maret 2025 pukul 04.20 WIB.

Sumber Video

Permana Yogi. (2022). *Cara Membuat Ecoprint Dengan Teknik Kukus*. Youtube diakses Kamis, 10 April 2025 pukul 10.00 WIB dengan link <https://www.youtube.com/watch?v=KNXwLDIzdSI>

Fadilla Andar S. (2021). *Tutorial Ecoprint Teknik Pounding/Pukul*. Youtube diakses Kamis, 10 April 2025 pukul 10.00 WIB dengan link <https://www.youtube.com/watch?v=ZLOsUftNSAc>

Glosarium

Dimensi	: Ukuran (panjang, lebar, tinggi)
Dusel	: Teknik menggambar atau mengarsir dengan cara menggosok menggunakan kapas, kertas, atau tangan untuk menciptakan efek bayangan atau gradasi pada gambar.
<i>Ecoprint</i>	: Teknik cetak dengan pewarnaan kain alami yang cukup sederhana namun dapat menghasilkan motif yang unik dan otentik. Prinsip pembuatannya adalah, melalui kontak langsung antara daun, bunga, batang atau bagian tubuh lain yang mengandung pigmen warna dengan media kain tertentu.
Ekstraksi	: Pemisahan suatu bahan dari campurannya.
Ekspresi	: Ungkapan pikiran dan perasaan terefleksi.
Fiksasi	Proses untuk mengunci, mengikat, atau menstabilkan warna pada bahan yang telah diwarnai, agar warna tidak mudah luntur saat dicuci atau terkena cahaya.
<i>Kirigami</i>	Seni melipat dan memotong kertas yang berasal dari Jepang.
Matra	Dimensi atau bentuk karya itu sendiri.
<i>Mordant</i>	Proses untuk meningkatkan daya tarik zat warna alam terhadap bahan tekstil serta berguna untuk menghasilkan kerataan ketajaman warna yang baik".
<i>Papel Picado</i>	Seni memotong dan melubangi kertas menjadi hiasan dekoratif, berasal dari Meksiko
<i>Play dough</i>	Adonan mainan yang lunak dan lentur, terbuat dari tepung.
Rendisi	Cara seniman menafsirkan, menggambarkan, atau mengungkapkan suatu subjek atau tema ke dalam karya seni.
Seni Media Baru	Seni kontemporer yang memanfaatkan teknologi digital atau media berbasis elektronik sebagai sarana utama dalam penciptaan, penyajian, atau interaksinya dengan audiens.

Seni Murni

Karya seni yang hanya memiliki nilai estetis tanpa fungsi praktis.

Sketsa

Gambar yang berupa garis atau goresan yang mengandung unsur bentuk.

Daftar Pustaka

- Anderson, L.W., & Krathwohl, D.R. 2001. A Taxonomy for learning, teaching, and assessing: A Revision of Bloom's taxonomy of educational Objectives. A Bridged Edition. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. 2024. Panduan Pembelajaran dan Asesmen: Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah (Edisi Revisi Tahun 2024). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Jakarta.
- Chapman, Laura H. 1987. Discover Art 1/Teacher's Edition. Massachusetts: Davis Publication Inc.
- Lowenfeld, Viktor and W. Lambert Brittain. 1987. Creative and Mental Growth. New York: Macmillan.
- Suherawan, Rachmat. Rizal Ardhya Nugraha. 2010. Seni Rupa untuk SMP/Mts Kelas VII, VIII, IX. Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Tabrani, Primadi. 2009. Bahasa Rupa. Bandung: Kelir.
- West, Caroline. 2016. The Complete Guide to Art Materials and Techniques, New York: Chartwell Books.
- Wood, Chip. 2017. Yardsticks: Child and adolescent development ages 4–14. Center for Responsive Schools, Incorporated.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN**