

MODUL AJAR
UNIT 4 : MEMBUAT KARYA EKSPRESI PERSONAL
SUB UNIT 4.1 : MENGENAL PROSES KREATIF

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: ZAKIYAH RAISA BILQIS S,sn.....
Satuan Pendidikan	: SMA NEGERI 1 GONDANG
Kelas / Fase	: XI (Sebelas) - F
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Prediksi Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan
Tahun Penyusunan	: 20

B. KOMPETENSI AWAL

Subunit 4.1 ini ditempuh dalam 1 (satu) kali pertemuan. Pembelajaran ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan wawasan keilmuan sesuai dengan Elemen mengalami pada Landasan pembelajaran seni rupa yang akan mengarahkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dengan; mengenali, merasakan, dan memahami proses kreatif sehingga mereka dapat merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan dilakukan sebelum mulai membuat karya seni baru.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia
 - Berupaya mengembangkan diri dan mengintrospeksi diri.
 - Bersyukur dan merayakannya saat saya menyelesaikan karya saya dengan baik.
2. Berkebinekaan Global
 - Mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seninya di tingkat lokal, regional, nasional, dan global.
 - Dapat berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya.
3. Bergotong Royong
 - Menghormati ruang dan karya seni teman sekelas saya.
 - Bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
4. Mandiri
 - Percaya diri dalam mengekspresikan ide saya melalui seni.
 - Berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras.
5. Bernalar Kritis
 - Menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni.
6. Kreatif
 - Mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencobateknik baru.

- Dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal.

D. SARANA DAN PRASARANA

- | | | |
|-----------------------------|----------------------------|------------------------------|
| 1. Gawai | 4. Buku Teks | 7. Handout materi |
| 2. Laptop/Komputer PC | 5. Papan tulis/White Board | 8. Infokus/Proyektor/Pointer |
| 3. Akses Internet mendukung | 6. Lembar kerja | 9. Referensi lain yang |

E. TARGET PESERTA DIDIK

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

F. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Menjelaskan tentang Teori Kreativitas
- Mengkategorikan minimal 3 ciri perilaku/sikap kreatif.
- Menguraikan tahapan proses kreatif dengan urutan yang benar

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Menyadari bahwa mengenal proses kreatif dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Apa saja yang kamu ketahui seputar mengenal proses kreatif?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

Merupakan kegiatan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar, menyapa peserta didik dan memberi perhatian terhadap seluruh peserta didik, hal ini akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik setelah mereka melakukan kegiatan pada pelajaran sebelumnya.

Pengkondisian ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, antara lain :

- Mengajukan pertanyaan-pertanyaan ringan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif. Contoh pertanyaan:
 - Proses kreatif apakah yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari?
 - Apakah proses kreatif itu hanya dapat dilakukan untuk berkarya seni semata-mata ?
 - Apa yang dimaksud dengan kreativitas ?
 - Adakah yang bisa memberikan contoh kreativitas?
- Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menceritakan pengalaman mereka yang berkaitan dengan proses kreatif yang pernah dialaminya.
- Tanya jawab tersebut mengarah kepada materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Kegiatan Inti (90 Menit)

Kegiatan inti merupakan kegiatan pokok pembelajaran agar tujuan tercapai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Melanjutkan kegiatan pendahuluan, guru mengajak para peserta didik untuk menonton video tentang penemuan / video proses kreatif, contoh: 5 Tahap Proses Kreatif Makin Imajinatif Dalam Berkarya https://youtu.be/CoU_G9EwdXk yang berisi proses menemukan masalah, sehingga terjadi proses kreatif yang meliputi tahapan sebagai berikut :
 - Tahap Persiapan
 - Tahap Inkubasi
 - Tahap Iluminasi

- Tahap Evaluasi Ide
- Tahap Elaborasi
- Disamping penayangan video, para peserta didik diberikan bahan bacaan mengenai teori kreativitas untuk menyerap informasi yang lebih luas.
- Setelah selesai penayangan video, guru akan mengarahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan teman-temannya, dengan guru, ataupun dengan lingkungan sekitar untuk mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain yang sudah pernah peserta didik buat di pembelajaran semester 1 (satu) sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistic, kegiatan ini dapat dilakukan dalam diskusi kecil secara berkelompok.
- Langkah selanjutnya guru memancing peserta didik untuk mengajukan pertanyaan proses kreatif berkarya dan hubungannya dengan teori kreativitas.
- Peserta didik diminta menceritakan hasil pengamatannya, respons pribadinya, reaksinya, analisisnya dan penafsiran serta evaluasinya kepada proses kreatif berkarya tersebut secara lisan.
- Kemudian mendiskusikannya di kelas yang dipandu oleh guru yang berperan sebagai moderator.
- Kemudian hasil notulis dari diskusi itu atau rekaman atas kemampuan menangkap proses kreatif berkarya tersebut disampaikan secara lisan,
- Laporan tersebut disempurnakan oleh peserta didik dalam bentuk tertulis dengan bahasa Indonesia yang sistematis, lugas dan komunikatif dan gaya masing2 menggunakan kosa kata seni rupa yang telah mereka peroleh setelah melakukan proses belajar di kelas sesuai minat nya.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Kegiatan penutup dapat diisi dengan memberikan komentar penilaian lisan (review) tentang tayangan video dan hasil diskusi yang sudah dilakukan.
- Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- Menyimpulkan materi pembelajaran
- Tindak lanjut : menginventarisir umpan balik dengan menyampaikan pertanyaan penting:
 - Bagaimana proses kreatif berkarya dapat kamu lakukan dalam mengerjakan tugas selanjutnya?
 - Bagaimana cara kalian untuk mewujudkan sebuah ide dalam proses kreatif berkarya?
 - Bagaimana anda memaknai konsep kreativitas dan proses kreatif berkarya?

E. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian Kognitif

Penilaian kompetensi pengetahuan atau **kognitif** yang dilakukan guru bertujuan untuk mengukur tingkat pencapaian atau penguasaan peserta didik dalam aspek pengetahuan yang meliputi ingatan atau hafalan, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi

Prosedur Tes : Post Test

Jenis Tes : Tertulis

Bentuk Tes : Essay

Instrumen Tes :

SOAL

1. Buatlah tinjauan hasil pengamatan kalian atas tayangan video/gambar mengenai proses kreatif berkarya yang telah ditayangkan.
2. Lengkapi daftar dibawah ini dengan bentuk proses kreatif berkarya yang kerap ditemui di sekitarmu

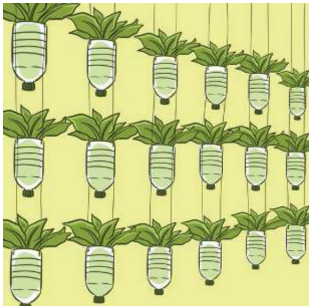

No	Jenis karya	Proses kreatif
1		
2		
3		
4		
5		

Kriteria:

- Masing-masing jawaban soal diberi skoring: 50
- Skor total: $50 \times 2 = 100$

Kunci Jawaban untuk guru:

1. Video tersebut menggambarkan tahapan proses kreatif yang disampaikan secara ringkas dan sederhana, sehingga menambah wawasan dalam berproses kreatif.
2. Jawaban siswa tidak perlu menggunakan gambar, gambar hanya sebagai contoh untuk memudahkan mencari jenis2 proses kreatif di masarakat sekitar.

No	Jenis karya	Proses kreatif
1	Pot gantung dari botol bekas 	
2	Lukisan dinding / mural di gang 	
3	Dst...	

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Sekolah yang memiliki kelengkapan yang cukup, tersedia jaringan internet, peserta didik terbiasa dengan pencarian informasi melalui internet, disarankan menambah referensi dengan mencari video dan bahan bacaan sesuai dengan materi

pembelajaran.

G. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Jurnal Refleksi Guru

Pembelajaran Unit :

Topik/materi :

Pertemuan ke :

Tanggal :

A	Aktifitas Peserta Didik	
1	Apakah saya berhasil memotivasi peserta didik dalam pembelajaran ini?	
2	Adakah kesulitan peserta didik untuk mengikuti? Apa penyebabnya?	
3	Apa yang perlu saya untuk perbaiki dari kekurangan ini?	
B	Suasana Pembelajaran	
1	Apakah saya sudah berhasil mengembangkan pembelajaran yang positif?	
2	Apakah ada faktor lingkungan kelas yang membuat suasana kelas kurang kondusif?	
3	Apa yang perlu saya untuk perbaiki dari kekurangan ini?	
C	Materi Pembelajaran	
1	Apakah materi pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik?	
2	Apabila terdapat kesulitan pemahaman, apa penyebabnya?	
3	Apa yang perlu saya lakukan untuk memperbaikinya?	
D	Catatan khusus. Jika terdapat hal khusus seperti kejadian atau keadaan yang tidak biasa.	

Jurnal Refleksi Guru berfungsi sebagai alat bantu bagi para guru untuk melakukan evaluasi diri dalam pembelajara. Format jurnal ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dikemas dalam satu eksemplar, sehingga dapat dilihat perkembangannya pada setiap smester

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Peserta didik :

Kelas :

Tema : Proses Kreatif

Tujuan Pembelajaran:

1. Melalui bacaan atau tayangan video tentang proses kreatif, peserta didik dapat :
2. Menjelaskan minimal 3 ciri perilaku/sikap kreatif.
3. Menyebutkan tahapan proses kreatif dengan urutan yang benar.
4. Menyimpulkan hubungan kreativitas dengan konsep kreatif berkarya.

Langkah-Langkah Kegiatan:

Sebelum mengisi lembar kerja di bawah ini, bacalah terlebih dahulu penjelasan tentang Proses Kreatif berkarya dan teori kreativitas.

Kerjakan lembar soal berikut ini:

1. Jelaskan minimal 3 ciri perilaku/sikap kreatif.
2. Sebutkan tahapan proses kreatif sesuai urutan yang benar.

Kriteria:

- Masing-masing jawaban soal diberi skoring: 50
- Skor total: $50 \times 2 = 100$

Kunci Jawaban untuk guru:

Ciri dan sikap perilaku kreatif:

- 1) Senantiasa mencoba dan menggunakan materi dan teknik baru.
- 2) Menghindari menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu.
- 3) Selalu mencoba menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal.
- 4) Senantiasa melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda
- 5) Membuat karya seni dengan cara merespon gagasan-gagasan yang muncul dengan menghubungkannya satu sama lain.
- 6) Senantiasa terdorong untuk mengatasi persoalan dengan mengaplikasikan ide baru
- 7) Sesuai dengan konteksnya.
- 8) Berusaha menggali inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide,
- 9) Tidak takut untuk membuat kesalahan karena kesalahan tersebut digunakan untuk pembelajaran.

2. Tahapan Proses Kreatif

TAHAPAN		PROSES KREATIF
1	Tahap Persiapan	Melakukan usaha awal untuk memecahkan suatu masalah dengan menganalisisnya.
2	Tahap Inkubasi	Menyusun kembali pemikiran pemikiran atas kemungkinan pemecahan masalah dengan cara menghentikan berbagai

		aktivitas proses pemecahan masalah untuk sementara waktu
3	Tahap Iluminasi	Merupakan sebuah kondisi untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan munculnya semua ide dengan tiba-tiba dan saling melengkapi.
4	Tahap Evaluasi Ide	Merupakan tahap refleksi diri untuk menampung dan meninjau ide dengan mendengar dari banyak orang sehingga bisa menjadi pertimbangan dalam mengambil keputusan membuat produk kreatif.
5	Tahap Elaborasi	Tahap mengerjakan secara cermat dan tekun untuk mewujudkan ide sampai tuntas.

LAMPIRAN 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

1) Teori Kreativitas

Kreativitas, ditinjau dari asal katanya, yaitu "kreatif", merupakan bentuk sifat dari kata "create" yang berarti menciptakan, menimbulkan, membuat, sehingga kreativitas (creativity) dapat diartikan sebagai daya cipta, dan kreatif (creative) diartikan sebagai bersifat memiliki daya cipta, sementara kreasi (creation) diartikan sebagai ciptaan, dan kreator (creator) artinya adalah pencipta (Echols dan Shadily, 2000).

Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh dan berguna bagi masyarakat. (David Campbell)



Kesimpulan:

KREATIVITAS merupakan suatu proses kognitif dengan menggabungkan beberapa komponen yang ada sebelumnya sehingga dapat menghasilkan suatu karya yang baru, yang belum ada sebelumnya atau memperbaharui yang telah ada sehingga dapat berguna bagi lingkungan

2) Proses Kreatif

Kreatif merupakan suatu kemampuan untuk dapat menciptakan sesuatu atau daya cipta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, (1990: 456)* Kreatif diartikan sebagai sebuah proses mengelola informasi yang direspon dengan melakukan sesuatu atau membuat hasil karya yang dapat ditunjukkan dalam bentuk benda, ataupun proses.

Proses Kreatif ini akan muncul ketika seseorang mendapatkan dorongan dari dalam diri, untuk melakukan atau membuat sesuatu yang lebih baik sesuai dengan kebutuhan seseorang.

Penyebab seseorang melakukan tindakan kreatif adalah ketika seseorang memiliki Kebutuhan untuk memiliki sesuatu yang baru, bervariasi dan lebih baik, mendapatkan dorongan untuk mengkomunikasikan nilai dan ide serta adanya keinginan untuk memecahkan masalah.

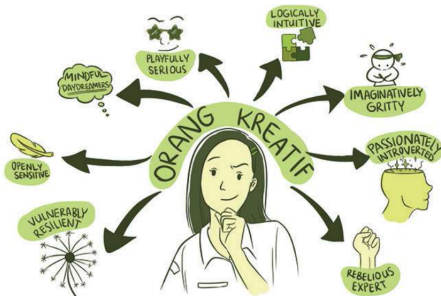
Cara kerja kreatif pada umumnya melibatkan aktivitas mencari gagasan yaitu terkait dengan kelancaran, keluwesan, keorisilan dan ketelitian, sehingga melibatkan kemampuan berpikir berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban dengan menekankan pada kuantitas, ketepatangunaan, serta keragaman jawaban.

Untuk mengetahui lebih banyak referensi mengenai proses kreatif ini, para guru dapat mencari di internet dengankata kunci: *tokoh teori kreativitas*



3) Ciri dan sikap perilaku kreatif

1. Senantiasa mencoba dan menggunakan materi dan teknik baru.
2. Menghindari menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu.
3. Selau mencoba menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil.
4. Senantiasa melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda
5. Membuat karya seni dengan cara merespon gagasan-gagasan yang muncul dengan menghubungkannya satu sama lain.
6. Senantiasa terdorong untuk mengatasi persoalan dengan mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya.
7. Berusaha menggali inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide,
8. Tidak takut untuk membuat kesalahan karena kesalahan tersebut digunakan untuk pembelajaran.



4) Tahapan Proses Kreatif

Ada 4 tahapan dalam proses kreatif:

TAHAPAN	PROSES KREATIF
1 Tahap Persiapan	Melakukan usaha awal untuk memecahkan suatu masalah dengan menganalisisnya.
2 Tahap Inkubasi	Menyusun kembali pemikiran pemikiran atas kemungkinan pemecahan masalah dengan cara menghentikan berbagai aktivitas proses pemecahan masalah untuk sementara waktu
3 Tahap Iluminasi	Merupakan sebuah kondisi untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan munculnya semua ide dengan tiba-tiba dan saling melengkapi.

4	Tahap Evaluasi Ide	Merupakan tahap refleksi diri untuk menampung dan meninjau ide dengan mendengar dari banyak orang sehingga bisa menjadi pertimbangan dalam mengambil keputusan membuat produk kreatif.
5	Tahap Elaborasi	Tahap mengerjakan secara cermat dan tekun untuk mewujudkan ide sampai tuntas.

LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

- Dokumentasi : pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan; pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan (seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain)
<https://kbbi.web.id/dokumentasi>
- Eksekusi : pelaksanaan
- Feed : istilah untuk mengunggah pembaharuan status pada akun media sosial
- Kolaborasi : perbuatan atau kegiatan kerjasama
- Koordinasi : mengimbangi dan menggerakkan tim dengan memberikan kegiatan yang cocok dengan anggota kelompok dan menjaga agar kegiatan itu dilaksanakan dengan keselarasan yang semestinya di antara para anggota itu sendiri
- Projek : sebuah aktivitas kerja sementara yang dilakukan untuk membuat produk atau jasa pada waktu tertentu (awal sampai akhir)
- Proposal : rencana yang dituangkan dalam bentuk rancangan kerja.
- Publikasi : pengumuman
- Review : ulasan
- Story : istilah untuk mengunggah pembaharuan status pada akun media sosial
- Uji publik : **uji** menurut kamus kbbi dapat berarti percobaan untuk mengetahui kualitas sesuatu atau memeriksa untuk mengetahui mutu sesuatu. **Publik** adalah orang banyak (umum) atau yang mengenai orang atau masyarakat, dimiliki masyarakat, serta berhubungan dengan, atau mempengaruhi suatu bangsa, negara.
- Upload : diunggah ke ruang virtual

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2017. *Evaluasi Pembelajaran. Prinsip Teknik, Dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Badar al-Tabany, Trianto Ibnu (ed). 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Edi Sedyawati, dkk. 1983. *Seni dalam Masyarakat Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Fichner-Rathus, Lois. 1995. *Understanding Art (Fourth Edition)*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Galeri Nasional Indonesia. 2008. *Manifesto Pameran Besar Seni Rupa Indonesia 2008* (katalog Pameran). Jakarta.
- Galeri Nasional Indonesia. 2013. *Hand Book of Collections*. Jakarta.

- Hardjana Suka. (1995). *Manajemen Kesenian dan Para Pelakunya*. Yogyakarta, MSPI kelas XI. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- PENGANTAR KREASI DAN IMAJINASI*. Buku : Primadi Tabrani, *Kreativitas & Humanitas*. Ned Herrmann's book, "The Creative Brain".
- Rubin, William. 1984. *Primitivismus in der Kunst des zwanzigsten Jahrhunderts*. Munchen: Prestel-Verlag.
- Ruhimat, Mamat. Ahmad Yani. 2018. *Teori dan Implementasi Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain (Edisi ke-2)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Septiawan Santana Kurnia, *Quantum Learning bagi Pendidikan Jurnalistik*
- Soemantri, Hilda (ed). 1998. *Visual Art [Indonesian Heritage]*. Singapore: Archipelago Press, Edition Didier Miler.
- Suparta, I Made. 2010. *Prinsip Seni Rupa*. Repository ISI Denpasar, Dipublikasikan April 2010, http://repo.isi-dps.ac.id/97/1/1._Suparta.pdf
- Yani, Ahmad. Mamat Ruhimat. *Teori dan implementasi Pembelajaran saintifik Kurikulum 2013,2018,Bandung,Remaja Rosdakarya*
- Yani, Ahmad, Dr.,M.Si,Ruhimat,Mamat,Dr.M.Pd, *Teori dan implementasi Pembelajaran saintifik Kurikulum 2013,2018,Bandung, PT Refika Aditama*
- Zackaria Soetedja, dkk. 2017. *Seni Budaya untuk SMA/SMK/MAK kelas XI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

MODUL AJAR
UNIT 4 : MEMBUAT KARYA EKSPRESI PERSONAL
SUB UNIT 4.2 : EKSPLORASI IDE, TEKNIK, DAN MEDIA DUA DIMENSI

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: ZAKIYAH RAISA BILQIS S,sn
Satuan Pendidikan	: SMA NEGERI 1 GONDANG
Kelas / Fase	: XI (Sebelas) - F
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Prediksi Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan
Tahun Penyusunan	: 20

B. KOMPETENSI AWAL

Setelah peserta didik memahami apa dan bagaimana proses kreatif, guru membimbing peserta didik untuk mulai mengembangkan gagasan berkarya. Pemantik gagasan bisa menggunakan pertanyaan yang berhubungan dengan minat, obsesi atau hobby yang disukai.

Untuk mendukung tujuan pembelajaran tersebut digunakan model pembelajaran Quantum berupa campuran antara unsur-unsur hiburan, permainan, cara berpikir positif, yang akan memberi kebebasan penuh pada peserta didik dalam mengeksplorasi gagasan, media dan teknik seni rupa sesuai proses kreatif berkarya.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia
 - Berupaya mengembangkan diri dan mengintrospeksi diri.
 - Bersyukur dan merayakannya saat saya menyelesaikan karya saya dengan baik.
2. Berkebinekaan Global
 - Mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seninya di tingkat lokal, regional, nasional, dan global.
 - Dapat berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya.
3. Bergotong Royong
 - Menghormati ruang dan karya seni teman sekelas saya.
 - Bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
4. Mandiri
 - Percaya diri dalam mengekspresikan ide saya melalui seni.
 - Berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras.
5. Bernalar Kritis
 - Menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni.
6. Kreatif
 - Mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencobateknik baru.

- Dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal.

D. SARANA DAN PRASARANA

- | | | |
|-----------------------------|----------------------------|------------------------------|
| 1. Gawai | 4. Buku Teks | 7. Handout materi |
| 2. Laptop/Komputer PC | 5. Papan tulis/White Board | 8. Infokus/Proyektor/Pointer |
| 3. Akses Internet mendukung | 6. Lembar kerja | 9. Referensi lain yang |

E. TARGET PESERTA DIDIK

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

F. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengidentifikasi jenis jenis karya seni rupa dua dimensi
- Mengeksplorasi gagasan, media dan teknik seni rupa sesuai proses kreatif berkarya.
- Menunjukkan hasil eksplorasi ide, teknik dan media karya dua dimensi
- Menganalisis konsep ide hasil eksplorasi menjadi sebuah acuan untuk berkarya seni rupa dua dimensi ekspresi personal.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Menyadari bahwa eksplorasi ide, teknik, dan media dua dimensi dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Apa saja yang kamu ketahui seputar eksplorasi ide, teknik, dan media dua dimensi?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru membuka pertemuan dengan melakukan apersepsi, mengingatkan kembali pembelajaran di pertemuan sebelumnya dengan memberikan pertanyaan ringan dan menanyakan kondisi peserta didik.
- Sebelum memulai pembelajaran, guru bersama peserta didik perlu mempersiapkan ruangan dengan konsep quantum learning, yaitu penataan ruang yang dibuat seperti sebuah ruang pentas yang meriah, gembira dan penuh kebebasan.
- Guru juga mempersiapkan beberapa perangkat pengajaran antara lain buku kelas yang berisi daftar hadir peserta didik, RPP dan alat peraga pembelajaran.
- Guru memberikan gambaran mengenai lingkup pembelajaran yang akan dikerjakan siswa pada sub unit 4.2. dan 4.3, yang merupakan sub unit yang berkelanjutan.
- Guru juga perlu memperbanyak lembar kerja peserta didik sejumlah siswa di kelas untuk digunakan pada saat evaluasi di akhir pembelajaran sub unit 4.2. ini.
- Lembar kerja ini beserta form isian mengenai analisis siswa terhadap karya hasil eksplorasi ide, media dan teknik akan dijadikan acuan untuk karya seni dua dimensi ekspresi personal yang akan mereka buat di sub unit berikutnya.

Kegiatan Inti (90 Menit)

Langkah ke	Alur Proses Belajar Model Quantum	Kegiatan Guru dan Peserta Didik
1	Menata Kelas dengan Situasi Lingkungan Belajar yang optimal, baik secara fisik ataupun Mental.	<ul style="list-style-type: none">• Guru Bersama Peserta Didik menata kelas sesuai dengan minat dan gaya mereka untuk menghadirkan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan, menampilkan gambar gambar besar yang berhubungan dengan topik eksplorasi gagasan, media dan teknik berkarya seni rupa dua dimensi yang

		<p>akan menstimulir peserta didik dalam mengenali potensi diri secara optimal.</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan materi mengenai Mengenal Karya Seni Rupa dua dimensi, Eksplorasi Ide, Media dan Teknik dalam Berkarya Seni Rupa. Pemberian materi ini dapat divariasikan dengan menggunakan model tanya jawab sebelum disampaikan definisi baku dengan menyampaikan pertanyaan-pertanyaan pemantik terkait tema eksplorasi gagasan berkarya seni rupa:• Contoh pertanyaan:<ul style="list-style-type: none">- Karya seni rupa apa sajakah yang mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari?- Gambar apa kah yang kerap anda temui dalam karya seni rupa?- Mengapa anda menyukai satu tema gambar atau karakter tertentu- Dalam menciptakan sebuah karya, dalam suasana apa sajakah anda mendapatkan ide.- Kondisi apakah yang seringkali berhasil memunculkan idea atau gagasan yang kreatif untuk berkarya seni rupa?- Buatlah daftar idea/ gagasan yang muncul di pikiran anda secara spontan.
2	Merencanakan Tugas yang akan dipelajari	<ul style="list-style-type: none">• Guru membantu peserta didik untuk merencanakan tugas yang akan dipelajari, yaitu memandu mempelajari dan mendampingi memilih alternatif jenis karya ekspresi personal masing-masing peserta didik antara lain lukisan, mural atau sketsa.• Peserta didik mengerjakan tugas eksplorasi ide, media dan teknik dalam suasana kelas yang nyaman mungkin.• Tugas yang dikerjakan adalah membuat konsep dasar sebuah karya seni rupa dua dimensi sebagai hasil eksplorasi, dengan pilihan jenis karya lukisan, mural atau sketsa/drawing dengan mengambil tema ekspresi personal, diatas kertas ukuran A4 dengan teknik hitam putih, dapat menggunakan pensil, konte, arang, spidol hitam ataupun drawing pen.

		<ul style="list-style-type: none">• Karya yang dihasilkan berupa sketsa global.
3	Merumuskan Hasil eksplorasi gagasan	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik membuat hasil eksplorasi gagasan berupa rumusan ide dalam bentuk konsep karya kreatif atau sketsa global.
4	Menyampaikan hasil eksplorasi gagasan	<ul style="list-style-type: none">• Hasil eksplorasi gagasan disampaikan kepada guru untuk di inventarisir dan dicatat di papan tulis.
5	Mempresentasikan hasil eksplorasi gagasan	<ul style="list-style-type: none">• Satu persatu peserta didik mempresentasikan hasil eksplorasinya di depan kelas dihadapan para siswa lainnya dan ditanggapi oleh temannya.
6	Evaluasi	<ul style="list-style-type: none">• Hasil eksplorasi gagasan tersebut dievaluasi oleh guru, apabila ada kekurangan, dapat diberikan masukan untuk mendorong peserta didik agar lebih bersemangat.• Berikan apresiasi dan pujian atas hasil kerja peserta didik dalam mengeksplorasi ide, media dan teknik serta memberikan umpan balik.• Peserta Didik mengisi format LKPD untuk membuat analisis hasil pekerjaan hari itu yaitu hasil eksplorasi berupa gambaran besar mengenai konsep ide membuat karya dua dimensi ekspresi personal.



Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Guru dapat menanyakan apa saja kendala yang dijumpai selama proses eksplorasi ide? Apakah ada hambatan atau kesulitan? Bagi yang mengalami kesulitan, dapat diberikan saran untuk mempermudah.
- Dianjurkan untuk mencari informasi lanjutan melalui bacaan atau wawancara dengan nara sumber tentang materi yang sedang dipelajari tersebut.
- Bagi yang ingin mendalami lebih jauh, guru dapat menyarankan untuk mencari referensi di google dengan kata kunci : *eksplorasi ide media dan teknik berkarya seni rupa*

E. ASESMEN / PENILAIAN

Prosedur Tes : Penilaian Akhir

Jenis tes : Penilaian Kognitif

Bentuk Tes : Tertulis

Instrumen Tes :

Peserta Didik menganalisis Sketsa global yang telah dihasilkan pada saat pembelajaran inti, merupakan karya peserta didik sendiri yang akan dijadikan acuan untuk membuat karya seni rupa dua dimensi dengan thema ekspresi personal pada pembelajaran di sub unit berikutnya.

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- Untuk peserta didik yang berminat belajar dan mengeksplorasi topic ini lebih jauh, apa saran yang dapat anda berikan kepada guru?
- Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topic ini, apa saran Anda untuk guru?

G. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Jurnal Refleksi Guru

Pembelajaran Unit :

Topik/materi :

Pertemuan ke :

Tanggal :

A	Aktifitas Peserta Didik	
1	Apakah saya berhasil memotivasi peserta didik dalam pembelajaran ini?	
2	Adakah kesulitan peserta didik untuk mengikuti? Apa penyebabnya?	
3	Apa yang perlu saya untuk perbaiki dari kekurangan ini?	
B	Suasana Pembelajaran	
1	Apakah saya sudah berhasil mengembangkan pembelajaran yang positif?	
2	Apakah ada faktor lingkungan kelas yang membuat suasana kelas kurang kondusif?	
3	Apa yang perlu saya untuk perbaiki dari kekurangan ini?	
C	Materi Pembelajaran	
1	Apakah materi pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik?	
2	Apabila terdapat kesulitan pemahaman, apa penyebabnya?	
3	Apa yang perlu saya lakukan untuk memperbaikinya?	
D	Catatan khusus. Jika terdapat hal khusus seperti kejadian atau keadaan yang tidak biasa.	

Jurnal Refleksi Guru berfungsi sebagai alat bantu bagi para guru untuk melakukan evaluasi diri dalam pembelajaran. Format jurnal ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

dan dikemas dalam satu eksemplar, sehingga dapat dilihat perkembangannya pada setiap smester

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

**ANALISIS EKSPLORASI IDE
KARYA SENI RUPA DUA DIMENSI**

Data Karya	
Judul:	
Bahan yang digunakan:	
Ukuran:	
Tahun pembuatan:	
Uraian Apresiasi	
1. Bahan yang digunakan untuk berkarya	
2. Teknik pembuatan	
3. Tema karya	
4. Uraikan aspek visualnya a. Apa saja objek utamanya? b. Secara keseluruhan menurut anda bagaimana suasana yang anda rasakan pada gambar tersebut?	
5. Buatlah analisa komposisi karya tersebut	
6. Uraikan pendapat anda, apa pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat karya kepada audien ?	

Format Penilaian:

No	Uraian Apresiasi	Skor	Nilai
1	Bahan yang digunakan untuk berkarya	0-1	
2	Teknik pembuatan	0-1	
3	Tema karya	0-1	
4	Uraikan kesan anda tentang objek yang ada dalam karya tersebut.	0-3	
5	Uraikan pendapat anda, apa pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat karya kepada audien ?	0-3	
		9	

Nilai kumulatif= jumlah seluruh nilai

LAMPIRAN 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Bahan Bacaan untuk peserta didik

Bisa mencari di internet dengan kata kunci:

- unsur unsur seni rupa 2 dimensi
- Prinsip prinsip seni rupa 2D

1) Mengenal Jenis Karya Seni Rupa Dua Dimensi

Mempelajari jenis –jenis media dan teknik karya dua dimensi ekspresi personal.

Seni rupa 2 dimensi adalah karya seni rupa yang hanya memiliki dua ukuran atau sisi, karya ini hanya memiliki panjang dan lebar saja, tanpa dimensi ketiga yaitu: ruang Contohnya adalah lukisan, seni grafis, ilustrasi dan karya rupa lain yang digambar diatas permukaan datar.

Jenis- jenis Karya Seni Rupa dua dimensi, contohnya:

1. Lukisan.
2. Seni Grafis.
3. Gambar.
4. Desain Komunikasi Visual.

2) Eksplorasi Ide, Media dan Teknik dalam berkarya Seni Rupa

Eksplorasi Ide

Didalam karya seni rupa selalu diawali dengan eksplorasi gagasan, media dan teknik berkarya.

Eksplorasi merupakan sebuah proses penjelajahan yang melibatkan unsur penyerapan informasi dari berbagai stimulus yang masuk kedalam alam pikiran seseorang.

Penyerapan itu didapat dari berbagai faktor, yakni faktor dari dalam diri, yang meliputi pengalaman, kenangan, atau kejadian yang membekas dalam diri seseorang, dan faktor dari luar diri, yakni faktor lingkungan, teman-teman dan kejadian diluar dirinya yang memberikan ide untuk diolah menjadi sebuah gagasan.

Untuk meramu serapan informasi tersebut, seseorang harus melalui tahapan proses kreatif yang terdiri atas 4 tahap, yakni : persiapan, inkubasi, iluminasi atau pencerahan, evaluasi ide dan dilanjutkan dengan elaborasi atau perwujudan ide menjadi sebuah karya.

Beberapa aspek yang tercantum dalam Profil Pelajar Pancasila menunjukkan sikap kreatif yang perlu dimiliki supaya dapat mengasah peserta didik untuk menjadi insan kreatif, diantaranya:

1. Mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru.
2. Berani mencoba untuk tidak menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu
3. Menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal
4. Mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal
5. Melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda
6. Menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni.

3) Eksplorasi Media dan Teknik dalam berkarya seni rupa dua dimensi

Karya seni rupa dua dimensi merupakan karya seni yang hanya memiliki dua sisi atau ukuran, yakni panjang dan lebar. Karya seni rupa dua dimensi hanya dapat dilihat dan diraba dibuat diatas permukaan datar., contohnya lukisan, seni grafis, gambar, desain komunikasi visual.

Dalam mengeksplorasi media dan teknik berkarya seni rupa dua dimensi, seorang kreator harus mengenal dulu jenis-jenis media dan teknik yang digunakan dalam berkarya sehingga dapat mempermudah proses penciptaan karya.

a) Media Karya Seni Rupa Dua dimensi:

Ketika akan mulai berkarya, berbagai media yang harus dikenali oleh perupa beserta karakter dan kegunaannya. Akan tetapi pada proses kreatif terkadang media yang digunakan tidak dibatasi karakter dan kegunaan, karena itulah ada pula seni rupa dua dimensi yang dinamakan mix media, yaitu gabungan dari berbagai media yang biasa digunakan untuk berkarya diatas bidang datar ini.

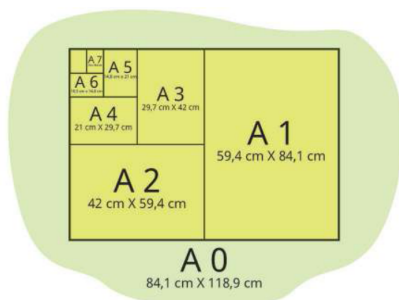
Bahan untuk berkarya seni rupa ada yang berfungsi sebagai bahan utama (medium) ada pula yang berfungsi sebagai bahan penunjang. Bahan utama yang akan menjadi medium berkarya seni merupakan bahan tidak habis pakai, sedangkan bahan penunjang seperti cat, atau bahan pewarna lainnya merupakan bahan habis pakai.

Berikut ini jenis-jenis bahan utama untuk berkarya seni rupa dua dimensi:

1. Kain Kanvas (biasanya dilengkapi Spandram)
2. Kertas berbagai type dan ukuran, Jenis-jenis Kertas :
 - a) Kertas Gambar
 - b) Kertas Karton
 - c) Kertas Aquarell, dll

Ukuran Kertas ;

Ukuran kertas terbagi atas 6 seri, A, B, C, R, Legal, dan F4 yakni jenis A, yaitu ukuran standar untuk kertas secara umum, Seri B, yaitu ukuran yang digunakan di dunia percetakan, seri C yaitu ukuran yang digunakan di instansi atau kantor, biasa digunakan untuk ukuran amplop, map, dsb. Seri R, merupakan ukuran kertas yang digunakan sama di setiap negara, seri R ini juga digunakan untuk ukuran cetak, dan menjadi patokan ukuran untuk mencetak foto. Sedangkan jenis ukuran Legal dan F4, masing masing hanya memiliki satu ukuran, tetapi sudah menjadi ukuran standar yang digunakan di seluruh dunia. Seri yang digunakan dalam membuat karya seni rupa biasanya digunakan Seri A, dengan ukuran seperti gambar dibawah ini:



Bahan penunjang yang digunakan dalam berkarya seni rupa banyak ragamnya, akan tetapi biasanya menggunakan bahan seperti berikut:

1. Pensil hitam umumnya menggunakan pensil mekanik, pensil ukuran B hingga 2 B
2. Pewarna kering, contohnya pinsil warna, crayon, pastel.
3. Pewarna basah: cat air, cat akrilik, tinta china, cat minyak.

Selain bahan praktik yang disebutkan diatas, ada alat yang digunakan secara terus menerus sehingga alat-alat tersebut harus selalu siap digunakan ketika akan membuat sebuah karya seni. Alat-alat tersebut adalah Kuas berbagai ukuran, penghapus, Palet, pisau palet, ember, lap, eisel/ penyangga karya ukuran besar,

gunting atau cutter dan penggaris.

b) Teknik Berkarya Seni Rupa

Berkarya seni rupa membutuhkan keterampilan teknis menggunakan alat dan mengolah bahan untuk mewujudkan karya yang digarap, dan keterampilan ini bisa didapat dengan latihan yang terus menerus dan berkesinambungan. Sebagai contoh, untuk menciptakan karya dengan bahan cat minyak, perlu dilakukan beberapa eksperimen sehingga dapat menghasilkan warna yang diinginkan, demikian juga untuk melukis dengan teknik cat air diatas kertas aquarell akan dibutuhkan latihan berulang guna mengenali karakter dan efek yang timbul dari cat atau bahan pewarna yang digunakan.

4) Proses Eksplorasi Gagasan dalam Berkarya seni Rupa Dua Dimensi

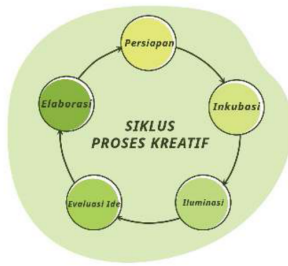
Dalam mengeksplorasi gagasan berkarya seni rupa, tidak akan lepas dengan penerapan unsur dan prinsip membuat karya seni rupa dua dimensi. Pada kelas sebelumnya telah diperkenalkan mengenai unsur dan prinsip seni rupa yang akan menjadi komponen dalam membentuk sebuah karya. Keduanya akan dikelola dalam sebuah komposisi yang baik, sehingga tercipta sebuah karya seni yang layak tampil. Unsur-unsur tersebut adalah:

- Garis
- Bidang
- Bentuk
- Ruang
- Tekstur
- Gelap terang
- Warna

Kesemua unsur tersebut tidak ada yang paling utama atau dominan, karena itu tidak diberikan urutan penomoran atau prioritas yang pertama disebut, kesemuanya saling menunjang untuk membentuk sebuah karya yang harmoni. Unsur –unsur seni yang membentuk sebuah karya tersebut tidak akan tampak indah dan harmonis andaikata tidak didukung oleh prinsip seni sebagai berikut:

1. Keseimbangan
2. Kesatuan
3. Penekanan
4. Irama
5. Proporsi
6. Kontras
7. Kesederhanaan
8. Kejelasan

Prinsip seni diatas tidak semua tampil dalam sebuah karya, akan tetapi saling mendukung melahirkan wujud karya yang layak untuk diapresiasi. Proses eksplorasi sendiri dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah proses kreatif, yaitu dengan melalui langkah persiapan, inkubasi, iluminasi, evaluasi ide, elaborasi, demikian terus berulang setiap kali tidak tercapai ide yang diinginkan, maka prosesnya akan kembali berulang.



LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

- Dokumentasi : pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan; pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan (seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain)
<https://kbbi.web.id/dokumentasi>
- Eksekusi : pelaksanaan
- Feed : istilah untuk mengunggah pembaharuan status pada akun media sosial
- Kolaborasi : perbuatan atau kegiatan kerjasama
- Koordinasi : mengimbangi dan menggerakkan tim dengan memberikan kegiatan yang cocok dengan anggota kelompok dan menjaga agar kegiatan itu dilaksanakan dengan keselarasan yang semestinya di antara para anggota itu sendiri
- Projek : sebuah aktivitas kerja sementara yang dilakukan untuk membuat produk atau jasa pada waktu tertentu (awal sampai akhir)
- Proposal : rencana yang dituangkan dalam bentuk rancangan kerja.
- Publikasi : pengumuman
- Review : ulasan
- Story : istilah untuk mengunggah pembaharuan status pada akun media sosial
- Uji publik : uji menurut kamus kbbi dapat berarti percobaan untuk mengetahui kualitas sesuatu atau memeriksa untuk mengetahui mutu sesuatu. **Publik** adalah orang banyak (umum) atau yang mengenai orang atau masyarakat, dimiliki masyarakat, serta berhubungan dengan, atau mempengaruhi suatu bangsa, negara.
- Upload : diunggah ke ruang virtual

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2017. *Evaluasi Pembelajaran. Prinsip Teknik, Dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Badar al-Tabany, Trianto Ibnu (ed). 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Edi Sedyawati, dkk. 1983. *Seni dalam Masyarakat Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Fichner-Rathus, Lois. 1995. *Understanding Art (Fourth Edition)*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Galeri Nasional Indonesia. 2008. *Manifesto Pameran Besar Seni Rupa Indonesia 2008* (katalog Pameran). Jakarta.

- Galeri Nasional Indonesia. 2013. *Hand Book of Collections*. Jakarta.
- Hardjana Suka. (1995). *Manajemen Kesenian dan Para Pelakunya: Yogyakarta, MSPI kelas XI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- PENGANTAR KREASI DAN IMAJINASI. Buku : Primadi Tabrani, Kreativitas & Humanitas. Ned Herrmann's book, "The Creative Brain"*.
- Rubin, William. 1984. *Primitivismus in der Kunst des zwanzigsten Jahrhunderts*. Munchen: Prestel-Verlag.
- Ruhimat, Mamat. Ahmad Yani. 2018. *Teori dan Implementasi Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain (Edisi ke-2)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Septiawan Santana Kurnia, *Quantum Learning bagi Pendidikan Jurnalistik*
- Soemantri, Hilda (ed). 1998. *Visual Art [Indonesian Heritage]*. Singapore: Archipelago Press, Edition Didier Miler.
- Suparta, I Made. 2010. *Prinsip Seni Rupa*. Repository ISI Denpasar, Dipublikasikan April 2010, http://repo.isi-dps.ac.id/97/1/1._Suparta.pdf
- Yani, Ahmad. Mamat Ruhimat. *Teori dan implementasi Pembelajaran saintifik Kurikulum 2013,2018,Bandung,Remaja Rosdakarya*
- Yani, Ahmad, Dr.,M.Si,Ruhimat,Mamat,Dr.M.Pd, *Teori dan implementasi Pembelajaran saintifik Kurikulum 2013,2018,Bandung, PT Refika Aditama*
- Zackaria Soetedja, dkk. 2017. *Seni Budaya untuk SMA/SMK/MAK kelas XI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

MODUL AJAR
UNIT 4 : MEMBUAT KARYA EKSPRESI PERSONAL
SUB UNIT 4.3 : MEMBUAT KARYA DUA DIMENSI

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: ZAKIYAH RAISA BILQIS S,sn
Satuan Pendidikan	: SMA NEGERI 1 GONDANG
Kelas / Fase	: XI (Sebelas) - F
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Prediksi Alokasi Waktu	: 3 Pertemuan
Tahun Penyusunan	: 20

B. KOMPETENSI AWAL

Pada Subunit 4.3 ini peserta didik akan membuat karya dua dimensi sesuai dengan Target Konten di kelas 11, yakni Menciptakan karya yang memiliki muatan emosional atau merespon peluang dan tantangan dalam kehidupan sehari-hari (sumber CP seluruh Fase). Untuk menguasai materi ini, guru dapat memilih pembelajaran berbasis proyek untuk membuat karya dua dimensi ekspresif personal. Subunit 4.3 ini merupakan rangkaian pembelajaran yang termasuk ke dalam Unit 4 yakni Membuat Karya dua dimensi Ekspresif Personal.

Sub Unit 4.3 ini dilaksanakan dalam 3 pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran setiap tatap muka. Pembagian Materi setiap pertemuan diatur sebagai berikut:

Pertemuan 1

1. Mengembangkan hasil gagasan berkarya (dari konsep karya pertemuan sub unit 4.2)
2. Membuat 3 (tiga) buah sketsa alternatif
3. Menentukan sketsa terpilih untuk menjadi karya utuh

Pertemuan 2

Membuat Karya Seni Rupa dua Dimensi

Pertemuan 3

1. Menyelesaikan Pembuatan Karya Seni Rupa Dua Dimensi
2. Menyusun Portofolio Proses Pembuatan Karya

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia
 - Berupaya mengembangkan diri dan mengintrospeksi diri.
 - Bersyukur dan merayakannya saat saya menyelesaikan karya saya dengan baik.
2. Berkebinekaan Global
 - Mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seninya di tingkat lokal, regional, nasional, dan global.
 - Dapat berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya.

3. Bergotong Royong
 - Menghormati ruang dan karya seni teman sekelas saya.
 - Bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
4. Mandiri
 - Percaya diri dalam mengekspresikan ide saya melalui seni.
 - Berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras.
5. Bernalar Kritis
 - Menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni.
6. Kreatif
 - Mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru.
 - Dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal.

D. SARANA DAN PRASARANA

- | | | |
|-----------------------------|----------------------------|------------------------------|
| 1. Gawai | 4. Buku Teks | 7. Handout materi |
| 2. Laptop/Komputer PC | 5. Papan tulis/White Board | 8. Infokus/Proyektor/Pointer |
| 3. Akses Internet mendukung | 6. Lembar kerja | 9. Referensi lain yang |

E. TARGET PESERTA DIDIK

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

F. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengembangkan gagasan berkarya dengan membuat 3 (tiga) buah sketsa alternatif
- Menentukan karya sketsa terpilih untuk dibuat karya dua dimensi sebagai karya ekspresif personal
- Merealisasikan konsep karya dua dimensi ekspresif personal
- Menyelesaikan karya dua dimensi ekspresif personal
- Membuat portofolio proses pembuatan karya

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Menyadari bahwa karya dua dimensi dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Apa saja yang kamu ketahui seputar karya dua dimensi?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

Merupakan kegiatan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar, menyapa peserta didik dan memberi perhatian terhadap seluruh peserta didik, hal ini akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik setelah mereka melakukan kegiatan pada pelajaran sebelumnya.

Pengkondisian ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, antara lain :

- mengajukan pertanyaan – pertanyaan ringan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif.
- Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menceritakan pengalaman mereka yang berkaitan dengan proses kreatif yang pernah dialaminya.
- Tanya jawab tersebut mengarah kepada materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Melanjutkan kegiatan pendahuluan, Guru melakukan apersepsi dengan cara mengingatkan peserta didik atas pembelajaran terdahulu dan menghubungkan dengan materi yang akan dipelajari
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Guru mengulangi penjelasan yang telah dipelajari di unit sebelumnya, yaitu mengenai jenis karya seni rupa dua dimensi berupa karya lukis dan drawing/sketsa.
- Guru akan mengarahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan teman-temannya, dengan guru, ataupun dengan lingkungan sekitar untuk mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.
- Guru bersama peserta didik mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan karya ekspresif personal seni rupa dua dimensi

- Setelah selesai pemberian materi, para peserta didik akan mulai membuat 3 (tiga) buah sketsa alternatif pada media kertas gambar, dengan acuan hasil eksplorasi ide yang telah dibuat pada sub unit 4.2.
- Guru melakukan pembimbingan dan monitoring terhadap seluruh peserta didik yang tengah mengerjakan proyeknya yaitu karya seni rupa dua dimensi ekspresif personal .
- Sekitar 20 menit akan berakhirnya pelajaran, guru dan peserta didik memilih sketsa alternatif yang merupakan pilihan terbaik untuk dijadikan karya utuh dengan mempertimbangkan berbagai aspek, yaitu aspek teknis dan media.
- Dalam suasana model pembelajaran berbasis project inilah para peserta didik menerapkan Elemen Kreatif dengan Sub Elemen Menghasilkan gagasan yang original bahwa melalui karya seni peserta didik dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil yang akan diaplikasikan sesuai dengan konteksnya yang merupakan proses mengekspresikan ide dan emosi

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Kegiatan penutup dapat diisi dengan memberikan komentar penilaian lisan (review) tentang Proses mengembangkan gagasan berkarya seni rupa dua dimensi.
- Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- Menyimpulkan materi pembelajaran. Dan mengingatkan materi untuk pertemuan berikutnya, yaitu merealisasikan sketsa terpilih untuk menjadi karya seni rupa dua dimensi ekspresi personal.
- Tindak lanjut.

PERTEMUAN KE-2

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

Merupakan kegiatan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar, menyapa peserta didik dan memberi perhatian terhadap seluruh peserta didik, hal ini akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik setelah mereka melakukan kegiatan pada pelajaran sebelumnya. Pengkondisian ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, Antara lain :

- Mengajukan pertanyaan – pertanyaan ringan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif.
- Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menceritakan pengalaman mereka yang berkaitan dengan proses pembuatan karya ekspresi personal dua dimensi yang pernah dialaminya.
- Tanya jawab tersebut mengarah kepada materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Melanjutkan kegiatan pendahuluan, Guru melakukan apersepsi dengan cara mengingatkan peserta didik atas pembelajaran terdahulu dan menghubungkan dengan materi yang akan dipelajari
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Guru mengulangi penjelasan mengenai jenis karya seni rupa dua dimensi yang merupakan tugas yang akan dipelajari, yaitu karya lukis, dan drawing/sketsa.
- Guru mendampingi peserta didik dalam Proses Pembuatan Karya Seni Rupa Dua Dimensi agar peserta didik konsisten terhadap tema yang sudah direncanakan.

- Sambil memonitor pelaksanaan project pembuatan karya seni rupa dua dimensi ini, guru melakukan asistensi dan memberi masukan kepada peserta didik sesuai dengan pilihan karya yang mereka kerjakan.
- Dalam suasana model pembelajaran berbasis project inilah para peserta didik menerapkan Elemen Kreatif dengan Sub Elemen Menghasilkan gagasan yang original bahwa melalui karya seni peserta didik dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil yang akan diaplikasikan sesuai dengan konteksnya yang merupakan proses mengekspresikan ide dan emosi

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Kegiatan penutup dapat diisi dengan memberikan komentar penilaian lisan (review) tentang Proses Membuat Karya seni rupa dua dimensi ekspresi Personal.
- Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- Menyimpulkan materi pembelajaran. Dan mengingatkan materi untuk pertemuan berikutnya.
- Tindak lanjut.

PERTEMUAN KE-3

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

Merupakan kegiatan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar, menyapa peserta didik dan memberi perhatian terhadap seluruh peserta didik, hal ini akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik setelah mereka melakukan kegiatan pada pelajaran sebelumnya.

Pengkondisian ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, Antara lain :

- Mengajukan pertanyaan – pertanyaan ringan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif.
- Melakukan apersepsi dengan cara mengingatkan peserta didik atas pembelajaran terdahulu dan menghubungkan dengan materi yang akan dipelajari

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Melanjutkan kegiatan pendahuluan, guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan penjelasan mengenai Teknik Penyusunan Fortofolio Karya Seni Rupa Dua Dimensi Ekspresi Personal
- Bersama peserta didik mengumpulkan seluruh bukti proses pembelajaran pada unit 4
- Mendampingi peserta didik menyusun fortofolio karya seni rupa dua dimensi ekspresif personal peserta didik
- Memfasilitasi peserta didik untuk mewujudkan bentuk fortofolio mereka sesuai gaya dan minat mereka.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Kegiatan penutup dapat diisi dengan memberikan komentar penilaian lisan (review) tentang Proses Penyusunan Fortofolio Karya seni Ekspresi Personal yang sudah dilakukan.
- Pada Pertemuan ke 3 (tiga) ini telah sampai pada tahap mengkomunikasikan, artinya dengan model pembelajaran berbasis project ini memasuki tahapan Evaluasi pengalaman dan refleksi yang akan dilakukan dalam bentuk penyusunan

- portofolio karya.
- Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
 - Menyimpulkan materi pembelajaran.
 - Tindak lanjut.

E. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian dapat menggunakan model portofolio. Format penilaian ini dipegang oleh peserta didik masing masing, dengan pengisian skor oleh guru pada setiap pertemuan disesuaikan dengan kegiatan pembelajarannya. Hal ini bermaksud agar peserta didik dapat ikut memantau tingkat pencapaiannya.

FORMAT PENILAIAN PORTOFOLIO

Subunit 4.3. Membuat Karya dua dimensi ekspresi personal

Nama Peserta didik :

Kelas :

Judul Karya :

Aspek Pembelajaran	Aktifitas pembelajaran	Penilaian	Score
Menciptakan : Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkannya	Mengembangkan hasil gagasan berkarya (dari konsep karya pertemuan sub unit 4.2)	Dapat melakukan semua sesuai ketentuan.	A
		Dapat melakukan tetapi masih terdapat kekurangan (tidak lengkap)	B
		Melakukan tetapi tidak tuntas karena tidak memanfaatkan waktu atau tidak mengikuti ketentuan prosedur.	C
		Hanya membawa media atau alat saja sehingga tidak bisa bekerja.	D
		Tidak melakukan kegiatan	E
Berpikir dan bekerja artistik Regulasi diri. Peserta didik akan mengenali dan menggunakan minat pribadinya sebagai sumber inspirasi karya seni ; pada akhirnya peserta didik akan memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu untuk menyelesaikannya	Mengorganisasikan pekerjaan (memulai, dan mengakhiri pekerjaan) dengan benar.	Menampilkan pengorganisasian kerja dengan baik dan benar	A
		Menampilkan pengorganisasian kerja dengan baik tetapi peralatan tidak dibersihkan.	B
		Peralatan tidak	C

sekaligus akan menyelesaikan tugasnya sesuai dengan waktu yang telah disepakati.		dibersihkan dan tidak membersihkan lingkungan kerjanya.	
		Peralatan tidak dibersihkan dan tidak membersihkan lingkungan kerjanya dan terdapat kerusakan alat yang digunakan	D
		Tidak mengerjakan	E
Kreatif : Menghasilkan gagasan yang original. melalui karya seni peserta didik dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil yang akan diaplikasikan sesuai dengan konteksnya yang merupakan proses mengekspresikan ide dan emosi	Membuat Karya Seni Rupa dua Dimensi	Mendeskripsikan data karya dengan benar dan dapat menguraikan pesan karya dengan lancar dan sesuai.	A
		Mendeskripsikan data karya dengan benar dan menguraikan pesan kurang lancar	B
		Mendeskripsikan data karya dengan benar dan kesulitan menguraikan pesan.	C
		Mendeskripsikan data karya tidak tepat dan tidak bisa menguraikan pesan karya.	D
		Tidak melakukan	E
Mandiri : Pemahaman diri dan situasi : Peserta didik didorong untuk memiliki rasa percaya diri yang tinggi dalam mengekspresikan ide melalui berkarya seni rupa sehingga berusaha berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras. Regulasi diri. Peserta didik akan mengenali dan menggunakan minat pribadinya sebagai sumber inspirasi karya seni ; pada	Menyusun Fortofolio Proses Pembuatan Karya	Memuat proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi ekspresi personal, berupa : foto sumber referensi, A Sketsa hasil penggalian ide, 3 sketsa alternative, satu sketsa terpilih, konsep karya tertulis dan foto proses.	A
		Memuat proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi ekspresi personal, berupa : foto sumber referensi, Sketsa hasil	B

akhirnya peserta didik akan memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu untuk menyelesaikannya sekaligus akan menyelesaikan tugasnya sesuai dengan waktu yang telah disepakati.		penggalan ide, 3 sketsa alternative, satu sketsa terpilih, konsep karya tertulis dan foto proses akan tetapi tidak lengkap	
		Memuat proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi ekspresi personal, berupa : foto sumber referensi, Sketsa hasil penggalan ide, 3 sketsa alternative, satu sketsa terpilih, konsep karya tertulis dan foto proses akan tetapi tidak lengkap dan tidak rapi.	C
		Tidak memuat Sketsa hasil penggalan ide, 3 sketsa alternative, satu sketsa terpilih, konsep karya tertulis hanya foto sumber referensi, dan foto proses.	D
		Tidak Membuat	E

Konversi Nilai

A	90-100
B	80-89
C	70-79
D	60-69
E	0-59

Prosedur Tes : Tes Akhir pertemuan 1

Jenis tes : Tertulis

Bentuk Tes : Essay

Instrumen Tes : Membuat Deskripsi Karya Seni Dua Dimensi yang tengah kalian kerjakan berupa konsep karya

Nama	
Judul Karya	
Media	
Ukuran	

Tahun	
Sumber ide karya	<i>(tuliskan judul karya (ide/referensi dari..). Jika tidak ada judul dapat dijelaskan menggunakan uraian)</i>
Deskripsi	<ul style="list-style-type: none">• Bagaimana cara mencari ide atau gagasan untuk karya seni yang diinginkan.• Jelaskan cara menemukan dan menentukan ide atau gagasan• Terangkan cara menuangkan atau menggambarkan ide berkarya dalam sebuah sketsa• Tuliskan hasil analisis sketsa terpilih yang akan dijadikan karya seni utuh• Bagaimana proses yang anda lakukan dalam berkarya? (pilihan media, teknik penggarapan, pemilihan warna, pemilihan bentuk)

Penilaian Pertemuan ke 2 (dua)

Menggunakan Penilaian portofolio Praktik Membuat Karya Seni Rupa Dua Dimensi Ekspresi Personal.

Penilaian Pertemuan ke 3 (tiga)

Menggunakan Format Penilaian Portofolio Membuat Karya Seni Rupa Dua Dimensi Ekspresi personal.

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Program pengayaan dapat dilakukan dalam beberapa bentuk, diantaranya:

- Kunjungan ke tempat pameran seni rupa, ke galeri.
- Mendatangkan salah satu seniman lokal untuk berdiskusi, atau mendemonstrasikan karya. Program seperti ini perlu dikordinasikan dengan sekolah.
- Mengusulkan kegiatan ekstra kurikuler seni rupa.

G. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

a) Refleksi peserta didik

- Untuk peserta didik yang berminat belajar dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, apa saran yang dapat anda berikan kepada guru?
- Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topik ini, apa saran Anda untuk guru?

b) Refleksi Guru (atau dapat mengisi LAMPIRAN jurnal refleksi guru di akhir buku ini)

- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut Anda berhasil dilakukan?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya
- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu Anda perhatikan sebagai guru?

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK PERTEMUAN 1

Nama Peserta didik :

Kelas :

Tema : Membuat Sketsa Alternatif

SOAL :

Buatlah 3 (tiga) buah sketsa alternatif yang mengambil thema dari hasil eksplorasi gagasan yang telah dipelajari.

Sketsa tersebut akan dibuat menjadi gambar utuh sebagai karya dua dimensi ekspresi personal/

Ketentuan media dan teknis:

- Media yang digunakan adalah kertas gambar ukuran A3
- Teknik : pensil/ hitam putih

Penilaian (Asesmen)

Menggunakan LAMPIRAN format penilaia Fortofolio Membuat Karya Seni Rupa Dua Dimensi Ekspresi Personal

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK PERTEMUAN KE 3 (TIGA)

Nama Peserta didik :

Kelas :

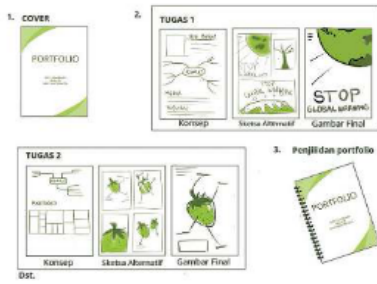
Tema :

Tujuan Pembelajaran :

Pertemuan 3 : Penyusunan Fortofolio Proses Pembuatan Karya Seni Rupa Dua Dimensi

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Sebelum mengerjakan lembar kerja di bawah ini, bacalah terlebih dahulu penjelasan tentang Fortofolio Karya
2. (lampirkan fotocopy Pokok-pokok Materi Teknik Penyusunan Fortofolio Proses Pembuatan Karya Dua Dimensi Ekspresi Personal)
3. Berdasarkan Uraian di atas, Buatlah sebuah Fortofolio Pembuatan karya yang akan mendampingi karya seni rupa dua dimensi yang telah kalian buat. Pastikan susunannya mengikuti petunjuk pembuatan.
4. Silahkan berkreasi se unik mungkin yang menunjukkan eksistensi dan aktualisasi diri kalian sebagai remaja.



LAMPIRAN 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Pertemuan Ke 1

Bahan Bacaan peserta didik

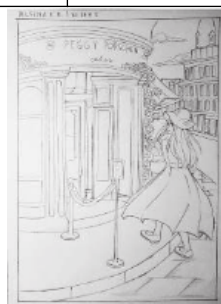
Peserta didik dapat mencari bahan bacaan di internet dengan kata kunci : *"karya ekspresif"*

1) Membuat sketsa alternatif

Setelah peserta didik memutuskan karya yang akan dibuat, sesuai pilihan karya nya, yakni lukisan atautkah drawing, maka peserta didik membuat rancangan karya dalam bentuk sketsa. Sketsa yang dibuat boleh antara 2 atau tiga pilihan, sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan gagasan dari rancangan dasar yang telah dibuatnya dan berkesempatan untuk belajar membandingkan dan mempertimbangkan dari sisi media dan teknik.

1. Sketsa dibuat diatas kertas gambar ukuran A3 (buku gambar besar). Gunakan pensil tulis atau pensil berwarna. Jika menggunakan pensil tulis sebaiknya pensil dengan kode B yang lebih lembut, supaya warna hitamnya lebih pekat, misalnya 2B atau 4B.
2. Buatlah garis besar gambarnya dahulu untuk menentukan komposisi, baru dibuat lebih detail dalam bentuk garis (outline).
3. Jika diperlukan tambahkan keterangan tertulis pada gambar agar yang membaca gambar dapat mengerti gambar tersebut.
4. Pertimbangkan bahwa karya tersebut dapat dikerjakan dan selesai dalam 3 kali pertemuan.
5. Tuliskan keterangan pada label yang sudah disediakan, kemudian ditempel disudut kanan bawah.

Judul karya	
Ukuran	
Bahan yang digunakan	
Teknik pembuatan	
Nama	



2) Menentukan Sketsa terpilih untuk menjadi gambar utuh

1. Amati 3 (tiga) buah Sketsa alternatif yang sudah dibuat.
2. Perhitungkan aspek teknik, alat dan bahan yang akan digunakan
3. Pertimbangkan pula aspek pesan yang terkandung didalam sketsa alternatif karya seni rupa
4. Tentukan sketsa/ desain terpilih untuk dibuat karya ekspresif personal peserta didik.
5. Setelah ditentukan, tandai dengan simbol acc/ok dan tandatangani

Pertemuan Ke 2

Bahan Bacaan peserta didik

Peserta didik dapat mencari bahan bacaan di internet dengan kata kunci : “karya ekspresif ”

Bahan Bacaan Guru

1. Hardjana Suka. (1995). *Manajemen Kesenian dan Para Pelakunya*. Yogyakarta, MSPI
2. Sedyawati, Edi dkk. (1983). *Seni dalam Masyarakat Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
3. Zackaria Soetedja, dkk. (2017). *Seni Budaya untuk SMA/SMK/MAK kelas X*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
4. Arifin, Zainal, Dr. M.Pd, *Evaluasi Pembelajaran Prinsip tehnik dan Prosedur*,2019, Bandung, PT Remaja Rosdakarya

1. Merealisasikan konsep karya dua dimensi ekspresi personal
2. Menyelesaikan karya dua dimensi

Merealisasikan Konsep karya seni rupa dua dimensi

Sesuai penugasan, Jenis-jenis karya seni rupa dua dimensi yang dipilih adalah lukisan dan karya drawing dengan thema ekspresi personal .

a) Lukisan

Seni lukis adalah cabang seni rupa yang diwujudkan melalui karya dua dimensi bermediakan kanvas atau permukaan datar lain yang di isi oleh unsur-unsur pokok garis dan warna melalui cat atau pewarna dan pembubuh gambar lainnya.

Alat Dan Bahan Lukis:

Kanvas, kertas gambar, kuas, pisau lukis, pisau palet, pensil, cat, tinta bak, akrilik, arang, konte, dsb, semuanya telah diterangkan di unit sebelumnya. Media khas/alternatif. Kaca, Lempengan kayu, lempengan logam, lempengan plastik, atau benda dua dimensi apapun dapat menjadi media lukis jika digunakan dengan tepat.

Pertemuan Ke 3

Bahan Bacaan Peserta didik

1. <http://galeri-nasional.or.id/collection>
2. <https://www.biennalejogja.org/tentang-biennale-jogja/>



b) Sketsa/ Drawing

Sketsa merupakan sebuah gambaran kasar dan ringan yang dapat digunakan untuk bisa mengawali atau sebagai kerangka sebuah penggarapan karya lukisan tetapi sketsa yang dibuat secara detail digunakan sebagai media ekspresi untuk dapat mengekspresikan gagasan dan perasaan.



Membuat portofolio proses pembuatan karya

Teknik Penyusunan Fortofolio Karya

Portofolio hasil karya peserta didik merupakan kumpulan dari beberapa bukti belajar atau hasil karya atau proses pembuatan sebuah karya yang telah dilakukan seseorang dan didokumentasikan agar dapat dilihat secara jelas perkembangan dari tujuan yang telah ditetapkan.

Portofolio juga merupakan pendamping dari sebuah karya yang ingin ditampilkan dan diperkenalkan kepada penikmat, di dalamnya berisi sejumlah bukti bahwa pembuat karya seni tersebut memang dilakukan oleh pemilik karya tersebut agar terlihat kemajuan setiap langkah pembuatan karya seni dua dimensi tersebut.

Cara Membuat Fortofolio

1. Membuat daftar isi fortofolio
2. Membuat kerangka fortofolio
3. Melampirkan data diri pemilik
4. Menguraikan tujuan dan pencapaian
5. Menguraikan konsep karya
6. Menguraikan proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi ekspresif personal
7. Melampirkan foto proses, sketsa alternative dan sketsa terpilih
8. Melampirkan foto referensi sumber ide/ gagasan dari berbagai sumber, missal internet, foto karya seniman, dsb.

LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

Dokumentasi : pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan; pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan

(seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain)

<https://kbbi.web.id/dokumentasi>

- Eksekusi : pelaksanaan
- Feed : istilah untuk mengunggah pembaharuan status pada akun media sosial
- Kolaborasi : perbuatan atau kegiatan kerjasama
- Koordinasi : mengimbangi dan menggerakkan tim dengan memberikan kegiatan yang cocok dengan anggota kelompok dan menjaga agar kegiatan itu dilaksanakan dengan keselarasan yang semestinya di antara para anggota itu sendiri
- Projek : sebuah aktivitas kerja sementara yang dilakukan untuk membuat produk atau jasa pada waktu tertentu (awal sampai akhir)
- Proposal : rencana yang dituangkan dalam bentuk rancangan kerja.
- Publikasi : pengumuman
- Review : ulasan
- Story : istilah untuk mengunggah pembaharuan status pada akun media sosial
- Uji publik : uji menurut kamus kbbi dapat berarti percobaan untuk mengetahui kualitas sesuatu atau memeriksa untuk mengetahui mutu sesuatu. **Publik** adalah orang banyak (umum) atau yang mengenai orang atau masyarakat, dimiliki masyarakat, serta berhubungan dengan, atau mempengaruhi suatu bangsa, negara.
- Upload : diunggah ke ruang virtual

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2017. *Evaluasi Pembelajaran. Prinsip Teknik, Dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Badar al-Tabany, Trianto Ibnu (ed). 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Edi Sedyawati, dkk. 1983. *Seni dalam Masyarakat Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Fichner-Rathus, Lois. 1995. *Understanding Art (Fourth Edition)*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Galeri Nasional Indonesia. 2008. *Manifesto Pameran Besar Seni Rupa Indonesia 2008* (katalog Pameran). Jakarta.
- Galeri Nasional Indonesia. 2013. *Hand Book of Collections*. Jakarta.
- Hardjana Suka. (1995). *Manajemen Kesenian dan Para Pelakunya: Yogyakarta, MSPI kelas XI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- PENGANTAR KREASI DAN IMAJINASI. Buku : Primadi Tabrani, Kreativitas & Humanitas. Ned Herrmann's book, "The Creative Brain"*.
- Rubin, William. 1984. *Primitivismus in der Kunst des zwanzigsten Jahrhunderts*. Munchen: Prestel-Verlag.
- Ruhimat, Mamat. Ahmad Yani. 2018. *Teori dan Implementasi Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain (Edisi ke-2)*. Yogyakarta: Jalasutra.

Septiawan Santana Kurnia, *Quantum Learning bagi Pendidikan Jurnalistik*

Soemantri, Hilda (ed). 1998. *Visual Art [Indonesian Heritage]*. Singapore: Archipelago Press, Edition Didier Miler.

Suparta, I Made. 2010. *Prinsip Seni Rupa*. Repository ISI Denpasar, Dipublikasikan April 2010, http://repo.isi-dps.ac.id/97/1/1._Suparta.pdf

Yani, Ahmad. Mamat Ruhimat. *Teori dan implementasi Pembelajaran saintifik Kurikulum 2013,2018,Bandung,Remaja Rosdakarya*

Yani, Ahmad, Dr.,M.Si,Ruhimat,Mamat,Dr.M.Pd, *Teori dan implementasi Pembelajaran saintifik Kurikulum 2013,2018,Bandung, PT Refika Aditama*

Zackaria Soetedja, dkk. 2017. *Seni Budaya untuk SMA/SMK/MAK kelas XI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

MODUL AJAR
UNIT 4 : MEMBUAT KARYA EKSPRESI PERSONAL
SUB UNIT 4.4 : PRESENTASI KARYA

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: ZAKIYAH RAISA BILQIS S,sn
Satuan Pendidikan	: SMA NEGERI 1 GONDANG
Kelas / Fase	: XI (Sebelas) - F
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Prediksi Alokasi Waktu	: 2 Pertemuan
Tahun Penyusunan	: 20

B. KOMPETENSI AWAL

Pada Sub-unit 4.4 ini peserta didik akan melatih kemampuan berkomunikasi dengan kegiatan presentasi karya, yakni mempresentasikan karya mereka yang sudah dikerjakan sesuai unit pembelajaran 4 (Empat) yakni Membuat Karya Ekspresi Personal.

Pada pembelajaran sebelumnya para peserta didik telah belajar mengeksplor potensi dirinya secara optimal, hingga menghasilkan 3 (tiga) sketsa alternatif yang akan dipilih satu buah yang terbaik untuk diwujudkan dalam sebuah karya ekspresi personal peserta didik sebagai bentuk aktualisasi dan eksistensi diri sebagai peserta didik.

Dengan menggunakan model pembelajaran Proyek, Pembelajaran Sub Unit 4.4 ini memiliki target utama adalah peserta didik mampu melaksanakan proses presentasi karya seni rupa dua dimensi ekspresi personal. Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran dilakukan melalui penilaian proses yang dibuktikan dengan menilai keaktifan dan penampilan setiap peserta didik ketika mempresentasikan karya dua dimensi.

Subunit 4.4 ini dilaksanakan dalam 2 pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran setiap tatap muka. Pembagian Materi setiap pertemuan diatur sebagai berikut:

Pertemuan 1

Melakukan Persiapan presentasi karya sesuai dengan tahapan teknik presentasi proses karya seni rupa dua dimensi.

Pertemuan 2

1. Mengetahui teknik presentasi
2. Melakukan presentasi karya seni rupa dua dimensi ekspresi personal secara bergiliran

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia
 - Berupaya mengembangkan diri dan mengintrospeksi diri.
 - Bersyukur dan merayakannya saat saya menyelesaikan karya saya dengan baik.
2. Berkebinekaan Global
 - Mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seninya di tingkat lokal, regional, nasional, dan global.

- Dapat berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya.
3. Bergotong Royong
 - Menghormati ruang dan karya seni teman sekelas saya.
 - Bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
 4. Mandiri
 - Percaya diri dalam mengekspresikan ide saya melalui seni.
 - Berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras.
 5. Bernalar Kritis
 - Menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni.
 6. Kreatif
 - Mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru.
 - Dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal.

D. SARANA DAN PRASARANA

- | | | |
|-----------------------------|----------------------------|------------------------------|
| 1. Gawai | 4. Buku Teks | 7. Handout materi |
| 2. Laptop/Komputer PC | 5. Papan tulis/White Board | 8. Infokus/Proyektor/Pointer |
| 3. Akses Internet mendukung | 6. Lembar kerja | 9. Referensi lain yang |

E. TARGET PESERTA DIDIK

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

F. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melakukan presentasi karya sesuai dengan tahapan teknik presentasi proses karya seni rupa dua dimensi.
- Mengkomunikasikan karya seni rupa dua dimensi yang telah dibuat nya melalui presentasi karya, sehingga peserta didik dapat berargumentasi terhadap pertanyaan yang bersandar pada teknik apresiasi yang baik dan benar.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Menyadari bahwa presentasi karya dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Apa saja yang kamu ketahui seputar presentasi karya?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

Merupakan kegiatan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar, menyapa peserta didik dan memberi perhatian terhadap seluruh peserta didik, hal ini akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik setelah mereka melakukan kegiatan pada pelajaran sebelumnya.

Pengkondisian ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, antara lain;

- Mengajukan pertanyaan – pertanyaan ringan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif.
- Melakukan apersepsi dengan cara mengingatkan peserta didik atas pembelajaran terdahulu dan menghubungkan dengan materi yang akan dipelajari

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Melanjutkan kegiatan pendahuluan, guru menjelaskan tujuan pembelajaran,
- Guru memberikan penjelasan mengenai Presentasi Karya.
- Kegiatan presentasi karya pada pembelajaran sub unit 4.4 ini dibatasi hanya mempresentasikan karya lukis dan drawing yang sudah dibuat sebagai karya seni rupa dua dimensi ekspresif personal sebagai penugasan di sub unit 4.3
- Untuk pertemuan ke 1 ini disampaikan bagaimana persiapan mengadakan kegiatan presentasi ini yang akan diikuti oleh seluruh peserta didik di kelasnya masing-masing.
- Bersama sama peserta didik melakukan tahap ke 5 dan 6 dari alur model Pembelajaran berbasis proyek yaitu Penyusunan Laporan dan presentasi karya , serta Evaluasi dan umpan balik Hasil Proyek, dalam bentuk diskusi kecil dengan materi bertukar pengalaman dan refleksi dalam mengerjakan proyek karya seni rupa dua dimensi ekspresi personal.
- Peserta didik dikelompokkan dalam 6 kelompok kecil dengan anggota enam orang dengan standar kelas 36 orang.
- Dalam diskusi tersebut diarahkan untuk mempersiapkan kegiatan presentasi .

- Masing-masing kelompok bertanggung jawab seksi seksi yang ditugaskan, misalkan:
 - Untuk seksi seleksi karya mempertanggungjawabkan materi :
 - membuat inventarisir daftar karya peserta didik dengan ketentuan Lukisan / karya yang akan dipajang harus sudah melalui tahap finishing karya, yaitu sudah dibingkai.
 - memilah dan mengelompokan karya sejenis, bisa dilihat dari sisi tema, teknik, atau media
 - Untuk seksi Ruangan mempersiapkan Ruang presentasi dan mendisplay karya
 - Untuk seksi acara bertanggungjawab atas tamu undangan yang akan hadir dalam kegiatan presentasi., dst.
- Perlu diingatkan oleh guru, bahwa sekalipun mereka bekerja dalam tim, mereka juga akan melakukan presentasi atas karya masing-masing, karena itu wajib menguasai materi masing-masing dan teknik presentasinya.
- Selesai kegiatan diskusi kecil, peserta didik segera melaksanakan tugasnya masing-masing dengan dipandu oleh guru.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Kegiatan penutup dapat diisi dengan memberikan komentar penilaian lisan (review) tentang Proses evaluasi Karya seni Ekspresi Personal yang sudah dilakukan dan menyimpulkan hasil diskusi.
- Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- Menyimpulkan materi pembelajaran.
- Tindak lanjut dan merumuskan umpan balik.
- Mengingatkan materi berikutnya yaitu teknik presentasi karya.

PERTEMUAN KE-2

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

Merupakan kegiatan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar, menyapa peserta didik dan memberi perhatian terhadap seluruh peserta didik, hal ini akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik setelah mereka melakukan kegiatan pada pelajaran sebelumnya.

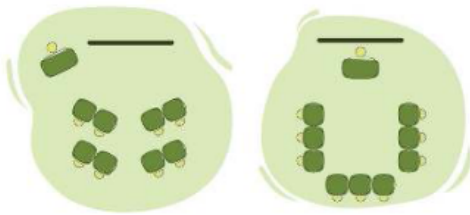
Pengkondisian ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, Antara lain :

- Mengajukan pertanyaan – pertanyaan ringan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif.
- Melakukan apersepsi dengan cara mengingatkan peserta didik atas pembelajaran terdahulu dan menghubungkan dengan materi yang akan dipelajari

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Melanjutkan kegiatan pendahuluan, guru menjelaskan tujuan pembelajaran,
- Guru memberikan penjelasan mengenai teknik presentasi.
- Langkah-langkah pembelajaran dalam kegiatan inti ini mengacu kepada elemen merefleksikan yang mengarahkan peserta didik untuk mampu secara kritis dan mendalam mengevaluasi dan menganalisa efektivitas dampak karya pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.

- Guru dan Peserta didik telah mengatur ruang presentasi yang telah direncanakan pada pertemuan sebelumnya.
- Ruangan diatur seperti tampilan berikut ini, untuk memudahkan arus lalu lintas presenter dan audiense ketika berkegiatan.



Contoh Alur Ruang Presentasi

- Dengan diatur oleh seksi acara, kegiatan presentasi karya ini dilakukan dengan tertib dan lancar.
- Dalam jam tatap muka, tidak semua peserta didik dapat mempresentasikan karyanya, hal itu karena keterbatasan waktu. Untuk itu dilakukan pengaturan sebagai berikut:

No	Kegiatan	Durasi
1	Persiapan	5'
2	Penjelasan Teknis	15'
3	Presentasi Karya oleh 10 penyaji masing-masing mendapat waktu 5' x 10 peserta didik	50'
4	Tanya jawab dan Tanggapan	10'
5	Evaluasi	10'
	Total	90'

- Untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik lainnya, dapat digunakan waktu diluar jam pembelajaran atau masuk kedalam kegiatan ekstra kurikuler

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Kegiatan penutup dapat diisi dengan memberikan komentar penilaian lisan (review) tentang Presentasi Proses berkarya seni Ekspresi Personal yang sudah dilakukan.
- Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- Menyimpulkan materi pembelajaran.
- Tindak lanjut.

E. ASESMEN / PENILAIAN

Asesmen/Penilaian pertemuan ke 1

Bentuk Penilaian: Penilaian Sikap

Instrumen Penilaian:

RUBRIK PENILAIAN AKTIFITAS PESERTA DIDIK

Petunjuk : Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai pengamatan berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditentukan.

Nama :	Kelas:
Materi Pembelajaran: Persiapan Presentasi Karya	Tanggal

		Penilaian:		
No	Komponen	Score		
		3	2	1
1	Kemampuan menanya dengan pertanyaan tingkat tinggi (HOTS) 3. Bertanya dengan aktif kepada guru tentang materi yang dipelajari 2. Kurang aktif dalam bertanya tentang materi yang dipelajari 1. Tidak mengajukan pertanyaan atau melakukan aktivitas diluar kegiatan			
2	Kemampuan mengemukakan pendapat 3. Mampu memberikan pendapat dengan baik dan benar. 2. Hanya melihat teman lain dalam mengemukakan pendapat 1. Tidak mengemukakan pendapat atau melakukan aktivitas diluar kegiatan.			
3	Mendengarkan penjelasan/informasi guru 3. Mendengarkan dengan tenang penjelasan /informasi guru 2. Mendengarkan namun kurang tenang penjelasan/informasi guru 1. Tidak mendengarkan penjelasan/informasi guru atau melakukan aktivitas diluar kegiatan yang diamati.			
4	Percaya diri dalam kegiatan pembelajaran 3. Percaya diri tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran 2. Percaya diri cukup dalam mengikuti kegiatan pembelajaran 1. Tidak percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.			
5	Keaktifan siswa dalam diskusi 3. Aktif berdiskusi dalam kelompok 2. Kurang aktif dalam diskusi kelompok 1. Tidak melakukan diskusi atau melakukan aktivitas diluar yang diamati.			
6	Bekerjasama dalam kelompok 3. Mampu bekerja sama dengan baik dalam kegiatan kelompok. 2. Mampu bekerja sama cukup baik dalam kegiatan kelompok 1. Tidak mampu bekerja sama dalam kegiatan kelompok			
	TOTAL SKOR			

Catatan :

Ketika menemukan score siswa dibawah rata-rata kelas, guru dapat melakukan pendekatan individual terhadap siswa tersebut dan melakukan treatment secara personal untuk mengungkap penyebab dansolusinya.

Kriteria Penilaian:

Masing-masing komponen dinilai dengan score 1-3

Score 3 untuk penilaian komponen tertinggi

Score 2 untuk penilaian komponen sedang

Score 1 untuk penilaian komponen rendah

Asesmen/Penilaian pertemuan ke 2 (Dua)

Bentuk dan Kriteria Penilaian

Bentuk Penilaian : Penilaian Diri dan Penilaian Proyek

Aspek : Sikap dan Keterampilan

Prosedur Tes : Tes Akhir (post test)

Jenis tes : Test non obyektif.

Bentuk Tes : Unjuk Kerja

Materi : Presentasi Proses Pembuatan Karya dan Karya Seni

Rupa Dua Dimensi Ekspresi Personal

Soal : Lakukan presentasi Karya Seni Rupa Dua Dimensi ekspresif personal yang telah kalian kerjakan. Sampaikan tahap demi tahap, termasuk kendala dan solusinya.

RUBRIK PENILAIAN PRESENTASI (*diisi oleh guru*)

NAMA					
KELAS					
JUDUL KARYA					
KRITERIA PENILAIAN					
NO	KOMPONEN	SCORE			
	ASPEK SIKAP, Penilaian Diri	91-100	81-90	71-80	< 70
	Bahasa tubuh yang baik				
	melakukan kontak mata dengan audiens				
	Memiliki ketenangan sikap				
	Memiliki rasa humor dan ramah				
	Berpakaian sopan dan rapi				
	ASPEK KETERAMPILAN, Penilaian Proyek				
	Keterampilan Menyampaikan Gagasan				
	Menguasai materi dan bahasa dengan baik				
	Mempunyai keberanian dan sanggup menampilkan gagasan secara lancar dan teratur				
	Ada media bantu/peraga,				
	Menerapkan Struktur Presentasi				
	TOTAL SCORE				

Total Score diperoleh dari penjumlahan seluruh nilai yang diperoleh per komponen

RENTANG NILAI

RENTANG NILAI	NILAI	DESKRIPSI
91-100	A	ISTIMEWA
81-90	B	BAIK
71-80	C	CUKUP
<1-70	D	KURANG

Catatan :

Ketika menemukan score siswa dibawah rata-rata kelas, guru dapat melakukan pendekatan individual terhadap siswa tersebut dan melakukan treatment secara personal untuk mengungkap penyebab dan solusinya.

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- Untuk peserta didik yang berminat belajar dan mengeksplorasi topic ini lebih jauh, apa saran yang dapat anda berikan kepada guru?
- Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topic ini,apa saran Anda untuk guru?

G. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

a) Refleksi peserta didik:

- Untuk peserta didik yang berminat belajar dan mengeksplorasi topic ini lebih jauh,apa saran yang dapat anda berikan kepada guru?
- Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topic ini,apa saran Anda untuk guru?

b) Refleksi Guru :

- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut Anda berhasil dilakukan?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya
- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu Anda perhatikan sebagai guru?

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

**FORMAT JADWAL KERJA KELOMPOK
PERSIAPAN PRESENTASI KARYA**

Kelompok		
Kelas		
Nama anggota kelompok	Nama siswa	Tugas kerja sebagai
Topik masalah		

No	Kegiatan	Penanggung jawab	Waktu Pelaksanaan	Catatan Ketua

LAMPIRAN 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Pertemuan ke 1

Bahan Bacaan peserta didik

Peserta didik dapat mencari bahan bacaan di internet dengan kata kunci : "presentasi"

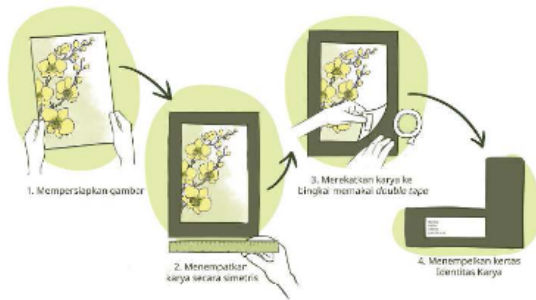
1) Presentasi Karya

Presentasi merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan secara lisan dan terbuka yang bertujuan untuk menyampaikan ide/gagasan, pendapat atau informasi kepada orang lain. Kegiatan presentasi ini biasanya diikuti oleh banyak orang yang memiliki ketertarikan yang sama terhadap sebuah kasus atau proyek.

2) Persiapan Presentasi Karya

1. Membuat inventarisir daftar karya peserta didik

- Lukisan / karya yang akan dipajang harus sudah melalui tahap finishing karya, yaitu sudah dibingkai dengan teknik bingkai sebagai berikut:



2. Memilah dan mengelompokkan karya sejenis, bisa dilihat dari sisi tema, teknik, atau media
3. Mempersiapkan ruang pajang beserta alat dan bahan yang dibutuhkan
4. Mendisplay karya
5. Menyusun acara presentasi karya
6. Menyusun daftar undangan dan menyampaikan undangan kepada yang bersangkutan, contoh, guru-guru terkait, wali kelas, perwakilan peserta didik, perwakilan orang tua peserta didik, dsb.
7. Mempersiapkan Ruang presentasi
 - Ruang dibagi menjadi 2 area, jika dilakukan di dalam kelas, berupa pengaturan meja kursi dan penggunaan dinding kelas sebagai area display karya
 - Apabila dilakukan di aula, bisa lebih leluasa dengan memajang karya-karya tersebut pada panel-panel atau standar lukisan, sehingga lebih nyaman untuk dinikmati.

Pertemuan ke 2

1. Mengetahui teknik presentasi
2. Melakukan presentasi karya seni rupa dua dimensi ekspresi personal secara bergiliran

1) Mengetahui teknik presentasi

Pada awal pembelajaran di sub unit 4.4 ini telah diterangkan bahwa presentasi adalah salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan secara lisan dan terbuka yang bertujuan untuk menyampaikan ide/gagasan, pendapat atau informasi kepada orang lain. Kegiatan presentasi ini biasanya diikuti oleh banyak orang yang memiliki ketertarikan yang sama terhadap sebuah kasus atau proyek.

Pada pertemuan kedua ini, akan dipelajari teknik presentasi yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk mempresentasikan karya seni rupa dua dimensi ekspresi personal yang telah dibuat. Presentasi ini merupakan presentasi proses pembuatan yang akan menjadi ruang apresiasi bagi peserta didik lainnya, dan akan memberikan umpan balik bagi peserta didik yang mempresentasikan karyanya.

Biasanya kegiatan presentasi ini sudah ditentukan jadwal dan jumlah audiensnya, demikian pula pada presentasi karya seni rupa dua dimensi ekspresi personal ini, jadwal dan jumlah audiens sudah diatur oleh kelompok kecil pada unit pembelajaran sebelumnya.

Pada saat melakukan presentasi, setiap presenter disarankan menerapkan prinsip 5W1H berikut ini:

Prinsip	Langkah Kegiatan
WHAT	Apa yang akan kita sampaikan? Dalam Presentasi ini para peserta didik akan menyampaikan materi tentang konsep dan gagasan/ide berkarya seni rupa dua dimensi ekspresi personal yang sudah dilengkapi dengan

	panduan presentasi yaitu berupa portofolio proses pembuatan karya seni terpilih.
WHO	Siapa yang diajak berbicara? Yang akan hadir dalam kegiatan presentasi karya ini adalah teman-teman peserta didik satu kelas, para guru, guru BP/BK dan perwakilan orangtua peserta didik.
WHERE	Dimana presentasi itu dilakukan? Untuk konten pembelajaran ini dilakukan di dalam kelas yang sudah ditata sesuai dengan langkah terakhir dalam model pembelajaran berbasis project yaitu, Evaluasi pengalaman dan refleksi.
WHY	Mengapa dilakukan presentasi ini Bertujuan untuk menyampaikan ide/gagasan, pendapat atau informasi kepada orang lain dengan materi presentasi proses berkarya seni rupa dua dimensi ekspresi personal.
HOW	Bagaimana Cara melakukan Presentasi: Mengikuti teknik presentasi yaitu, menyampaikan bahan presentasi sesuai dengan struktur penyampaian yakni: <ul style="list-style-type: none">• Pembuka• Isi• penutup

2) Syarat Menyampaikan Presentasi

- a) Menguasai Materi dengan Bahasa yang baik
- b) Memiliki keberanian dan sanggup menampilkan gagasan secara lancar dan teratur
- c) Tersedia alat peraga/ alat bantu yang sudah dikuasai dengan baik
- d) Memperlihatkan sikap yang luwes dan tidak kaku, yang ditunjukkan dengan:
 - Bahasa tubuh yang baik
 - Melakukan kontak mata dengan seluruh audiens dan seisi ruang presentasi
 - Memiliki ketenangan sikap
 - Memiliki rasa humor
 - Ramah
 - Berpakaian sopan dan rapi

3) Struktur Presentasi

Struktur presentasi yang umum digunakan terdiri dari 3 (tiga) bagian, yaitu bagian pembuka, isi dan penutup. Bagian pembuka merupakan kesempatan untuk menarik perhatian audience tentang garis-garis besar presentasi yang akan dipaparkan. Bagian isi digunakan untuk menguraikan bahan pembicaraan kedalam beberapa poin utama dan mengembangkannya menjadi sub-sub poin dengan memperhitungkan waktu yang tersedia.

Untuk menutup presentasi lakukan dengan baik sehingga menimbulkan kesan terakhir yang mendalam yang akan diingat terus oleh audience. Menutup presentasi dapat digunakan untuk mengambil kesimpulan atau ditambah dengan Tanya jawab yang memancing interaksi.

LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

Dokumentasi : pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan; pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan (seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain)

<https://kbbi.web.id/dokumentasi>

- Eksekusi : pelaksanaan
- Feed : istilah untuk mengunggah pembaharuan status pada akun media sosial
- Kolaborasi : perbuatan atau kegiatan kerjasama
- Koordinasi : mengimbangi dan menggerakkan tim dengan memberikan kegiatan yang cocok dengan anggota kelompok dan menjaga agar kegiatan itu dilaksanakan dengan keselarasan yang semestinya di antara para anggota itu sendiri
- Projek : sebuah aktivitas kerja sementara yang dilakukan untuk membuat produk atau jasa pada waktu tertentu (awal sampai akhir)
- Proposal : rencana yang dituangkan dalam bentuk rancangan kerja.
- Publikasi : pengumuman
- Review : ulasan
- Story : istilah untuk mengunggah pembaharuan status pada akun media sosial
- Uji publik : uji menurut kamus kbbi dapat berarti percobaan untuk mengetahui kualitas sesuatu atau memeriksa untuk mengetahui mutu sesuatu. **Publik** adalah orang banyak (umum) atau yang mengenai orang atau masyarakat, dimiliki masyarakat, serta berhubungan dengan, atau mempengaruhi suatu bangsa, negara.
- Upload : diunggah ke ruang virtual

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2017. *Evaluasi Pembelajaran. Prinsip Teknik, Dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Badar al-Tabany, Trianto Ibnu (ed). 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Edi Sedyawati, dkk. 1983. *Seni dalam Masyarakat Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Fichner-Rathus, Lois. 1995. *Understanding Art (Fourth Edition)*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Galeri Nasional Indonesia. 2008. *Manifesto Pameran Besar Seni Rupa Indonesia 2008* (katalog Pameran). Jakarta.
- Galeri Nasional Indonesia. 2013. *Hand Book of Collections*. Jakarta.
- Hardjana Suka. (1995). *Manajemen Kesenian dan Para Pelakunya: Yogyakarta, MSPI kelas XI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- PENGANTAR KREASI DAN IMAJINASI. Buku : Primadi Tabrani, Kreativitas & Humanitas. Ned Herrmann's book, "The Creative Brain"*.
- Rubin, William. 1984. *Primitivismus in der Kunst des zwanzigsten Jahrhunderts*. Munchen: Prestel-Verlag.
- Ruhimat, Mamat. Ahmad Yani. 2018. *Teori dan Implementasi Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain (Edisi ke-2)*. Yogyakarta: Jalasutra.

Septiawan Santana Kurnia, *Quantum Learning bagi Pendidikan Jurnalistik*

Soemantri, Hilda (ed). 1998. *Visual Art [Indonesian Heritage]*. Singapore: Archipelago Press, Edition Didier Miler.

Suparta, I Made. 2010. *Prinsip Seni Rupa*. Repository ISI Denpasar, Dipublikasikan April 2010, http://repo.isi-dps.ac.id/97/1/1._Suparta.pdf

Yani, Ahmad. Mamat Ruhimat. *Teori dan implementasi Pembelajaran saintifik Kurikulum 2013,2018,Bandung,Remaja Rosdakarya*

Yani, Ahmad, Dr.,M.Si,Ruhimat,Mamat,Dr.M.Pd, *Teori dan implementasi Pembelajaran saintifik Kurikulum 2013,2018,Bandung, PT Refika Aditama*

Zackaria Soetedja, dkk. 2017. *Seni Budaya untuk SMA/SMK/MAK kelas XI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.