



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA (*Deep Learning*)

Nama Sekolah :

Nama Penyusun :

NIP :

Mata pelajaran : **Seni Rupa**

Fase D, Kelas / Semester : **VIII (Delapan) / I (Ganjil)**

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

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Seni Rupa**
Kelas / Fase / Semester : **VIII / D / Ganjil**
Alokasi Waktu : **16 JP (8 kali pertemuan)**
Tahun Pelajaran : **20... / 20...**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah mengenal unsur-unsur dasar seni rupa (garis, bentuk, warna) dan pernah melakukan kegiatan menggambar bentuk-bentuk geometris sederhana pada kelas 7.
- **Minat** : Peserta didik memiliki minat yang beragam dalam visual, seperti komik, film, game, dan gambar-gambar di media sosial. Sebagian mungkin sudah memiliki hobi menggambar.
- **Latar Belakang** : Peserta didik berasal dari lingkungan sosial dan budaya yang beragam, memberikan mereka perspektif yang unik dalam mengapresiasi dan menciptakan karya visual.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Peserta didik belajar melalui contoh gambar, video tutorial, dan demonstrasi langsung oleh guru.
 - **Auditori**: Peserta didik belajar melalui penjelasan konsep, diskusi kelompok, dan presentasi hasil karya.
 - **Kinestetik**: Peserta didik belajar melalui praktik langsung menggambar, bereksperimen dengan alat dan bahan, serta kegiatan di luar kelas.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami konsep ruang dalam gambar dua dimensi melalui perspektif, skala (grid), ilustrasi, dan suasana.
 - **Prosedural**: Menerapkan langkah-langkah teknis menggambar perspektif satu dan dua titik hilang, menggunakan grid untuk memperbesar gambar, membuat ilustrasi, dan melukis suasana.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Keterampilan menggambar perspektif dan ilustrasi sangat relevan dengan bidang desain, arsitektur, komik, dan industri kreatif lainnya. Kemampuan ini membantu peserta didik memahami representasi ruang dan visualisasi ide dalam kehidupan sehari-hari.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang. Materi perspektif dan skala memerlukan ketelitian dan pemahaman konsep, namun dapat dikuasai melalui latihan bertahap.

- **Struktur Materi:** Materi disusun secara sistematis, dimulai dari pengenalan konsep ruang yang paling dasar (perspektif satu titik hilang) hingga aplikasi yang lebih kompleks dan ekspresif (melukis suasana).
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Mensyukuri kemampuan mengamati dan menuangkan keindahan alam ciptaan Tuhan ke dalam karya. Menghargai karya teman sebagai wujud akhlak kepada sesama.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis kaidah-kaidah perspektif dan skala untuk menciptakan gambar yang realistis dan proporsional.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan gagasan orisinal dalam membuat gambar ilustrasi dan melukis suasana sesuai imajinasi dan pengamatan.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam kegiatan kelompok, memberikan umpan balik yang membangun kepada teman.
 - **Kemandirian:** Berani mencoba dan bereksperimen secara mandiri dalam setiap tahapan proses menggambar.
 - **Kepedulian:** Menggambar ilustrasi untuk mata pelajaran lain sebagai wujud kepedulian dan kontribusi terhadap komunitas belajar.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik menghayati keindahan alam sebagai ciptaan Tuhan dan menuangkannya dalam karya, serta menghargai karya sesama.
- **Kewargaan:** Memahami dan menghargai bagaimana seni rupa, seperti ilustrasi, dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan sosial dan kewargaan.
- **Penalaran Kritis:** Mampu menganalisis objek visual, menerapkan aturan perspektif secara logis, dan mengevaluasi karya berdasarkan kriteria yang jelas.
- **Kreativitas:** Mampu menghasilkan karya yang orisinal, imajinatif, dan ekspresif sebagai hasil dari pengamatan dan pengembangan gagasan.
- **Kolaborasi:** Mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain dalam proyek kelompok, berbagi ide, dan memberikan masukan konstruktif.
- **Kemandirian:** Percaya diri dalam proses berkarya, mampu menyelesaikan tugas secara mandiri, dan berani mengambil inisiatif.
- **Kesehatan:** Memahami pentingnya postur yang baik saat menggambar dan menjaga kebersihan area kerja untuk kesehatan diri dan lingkungan.
- **Komunikasi:** Mampu mempresentasikan dan menjelaskan konsep di balik karya seninya secara lisan dan tulisan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

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

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Matematika:** Penerapan konsep geometri, perbandingan (skala), dan pengukuran dalam menggambar perspektif dan menggunakan grid.
- **Ilmu Pengetahuan Alam (Fisika):** Memahami konsep optik dan cara mata manusia memandang objek dari jarak yang berbeda (gejala perspektif).
- **Bahasa Indonesia:** Membuat gambar ilustrasi untuk melengkapi sebuah teks atau cerita.
- **Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK):** Membuat ilustrasi yang berkaitan dengan gerakan olahraga atau anatomi tubuh.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu memahami pengertian dan hukum dasar menggambar perspektif dengan satu titik hilang. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu menggambar bangun tunggal dan sederhana dengan perspektif satu titik hilang. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu memahami kaidah dasar dan perbedaan menggambar perspektif dengan dua titik hilang. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu menggambar bangun majemuk dengan perspektif dua titik hilang menggunakan sudut pandang yang berbeda. (2 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu menjelaskan pengertian dan cara kerja grid untuk memperbesar gambar dengan skala. (2 JP)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu memperbesar sebuah gambar (foto atau peta) menggunakan bantuan grid secara akurat. (2 JP)
- **Pertemuan 7:** Peserta didik mampu menjelaskan pengertian gambar ilustrasi dan menggambar sebuah ilustrasi untuk mata pelajaran lain. (2 JP)

- **Pertemuan 8:** Peserta didik mampu menuangkan gagasan dan perasaan tentang suatu suasana ke dalam lukisan dengan medium pilihan. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Mengamati lingkungan sekitar sekolah (gedung, jalan, taman) untuk menemukan contoh nyata perspektif. Menggunakan foto pribadi atau peta daerah tempat tinggal sebagai objek untuk diperbesar dengan grid. Membuat ilustrasi untuk materi pelajaran yang sedang dipelajari. Melukis suasana kantin saat jam istirahat atau suasana kelas saat belajar.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** Project-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Proyek), Inquiry-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Inkuiri).
- **Pendekatan:** Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk mengamati objek dan lingkungan sekitar dengan saksama, fokus pada detail, garis, dan ruang untuk memahami konsep perspektif dan suasana.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan materi yang dipelajari (misalnya, ilustrasi) dengan kebutuhan nyata di mata pelajaran lain atau melukis suasana yang memiliki makna personal bagi mereka.
 - **Joyful Learning:** Proses belajar dibuat menyenangkan melalui kegiatan eksplorasi di luar kelas, kebebasan memilih medium, dan pameran karya sederhana di akhir setiap topik.
- **Metode Pembelajaran:** Demonstrasi, Diskusi, Tanya Jawab, Latihan (Praktik), Penugasan Proyek, Presentasi.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan berbagai contoh gambar (sederhana hingga kompleks) dan video tutorial. Peserta didik dapat memilih objek gambar yang sesuai dengan minat mereka (misalnya, arsitektur, alam, atau karakter fiksi).
 - **Diferensiasi Proses:** Memberikan bimbingan individual bagi yang kesulitan. Membentuk kelompok belajar heterogen. Memberikan kebebasan memilih medium (pensil, spidol, cat air).
 - **Diferensiasi Produk:** Peserta didik dapat memilih untuk membuat gambar perspektif interior atau eksterior. Produk ilustrasi disesuaikan dengan mata pelajaran pilihan. Lukisan suasana dapat berupa karya realis atau ekspresif.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan guru mata pelajaran lain (Matematika, IPA, Bahasa) untuk proyek menggambar ilustrasi.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang seniman lokal atau mahasiswa desain untuk berbagi pengalaman (jika memungkinkan).
- **Mitra Digital:** Menggunakan platform seperti Pinterest atau ArtStation untuk mencari inspirasi karya.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**

- Penataan meja dan kursi yang fleksibel untuk kerja individu maupun kelompok.
- Pemanfaatan area luar kelas (halaman sekolah, koridor) untuk mengamati objek perspektif secara langsung.
- Dinding kelas digunakan sebagai area pameran untuk memajang karya peserta didik.
- **Ruang Virtual:**
 - Menggunakan Google Classroom atau platform serupa untuk berbagi materi, video tutorial, dan mengumpulkan tugas.
 - Membuat galeri virtual sederhana (misalnya menggunakan Google Slides) untuk memamerkan karya.
- **Budaya Belajar:**
 - Menciptakan suasana yang aman dan nyaman bagi peserta didik untuk berekspresi tanpa takut salah.
 - Membudayakan sikap saling menghargai dan memberikan umpan balik yang konstruktif.
 - Mendorong rasa ingin tahu dan keberanian untuk bereksperimen.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mengakses video tutorial menggambar perspektif di YouTube, mencari referensi gambar di Pinterest, Google Arts & Culture.
- **Forum Diskusi Daring:** Menggunakan grup WhatsApp atau fitur komentar di Google Classroom untuk diskusi dan tanya jawab di luar jam pelajaran.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms atau Quizizz untuk kuis singkat tentang konsep dasar.
- **Media Presentasi Digital:** Peserta didik menggunakan Canva atau Google Slides untuk mempresentasikan hasil analisis karya.
- **Media Publikasi Digital:** Mengunggah karya terbaik ke media sosial sekolah (Instagram) sebagai bentuk apresiasi.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Pengenalan Perspektif Satu Titik Hilang

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran dengan salam dan mengajak berdoa.
- **Apersepsi (Mindful):** Guru menampilkan beberapa foto (misalnya rel kereta api, lorong gedung) dan bertanya, "Mengapa benda yang jauh terlihat lebih kecil?" untuk merangsang pemikiran kritis peserta didik.
- **Motivasi:** Guru menjelaskan bahwa dengan memahami perspektif, mereka bisa membuat gambar yang terlihat nyata dan tiga dimensi.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Eksplorasi (Meaningful):** Guru mengajak peserta didik ke luar kelas untuk mengamati lingkungan sekolah (koridor, lapangan) dan mengidentifikasi garis-garis yang seolah-olah bertemu di satu titik di kejauhan.
- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan konsep Garis Horizon (GH) dan Titik Hilang (TH) menggunakan papan tulis atau media presentasi. Guru mendemonstrasikan cara

membuat garis horizon dan menentukan satu titik hilang.

- **Latihan Terbimbing (Joyful):** Peserta didik kembali ke kelas dan berlatih membuat garis horizon dan satu titik hilang di buku gambar mereka.
- **Demonstrasi:** Guru mendemonstrasikan cara menggambar perspektif titik dan garis yang mengarah ke satu titik hilang.
- **Praktik Mandiri:** Peserta didik berlatih menggambar beberapa garis yang sejajar dengan garis horizon dan beberapa garis yang menuju ke titik hilang.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru memberikan bimbingan lebih intensif kepada peserta didik yang masih kesulitan memahami konsep. Peserta didik yang sudah paham dapat mencoba menggambar bentuk bidang sederhana.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik diminta menyampaikan apa yang telah mereka pelajari dan kesulitan yang dihadapi.
- **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik merangkum konsep kunci: garis horizon dan titik hilang.
- **Tindak Lanjut:** Guru memberikan tugas untuk mencari satu contoh gambar perspektif satu titik hilang dari internet atau majalah.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Menggambar Bangun dengan Perspektif Satu Titik Hilang

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Review:** Guru menanyakan kembali tentang konsep garis horizon dan titik hilang dari pertemuan sebelumnya.
- **Apersepsi:** Guru menunjukkan gambar sebuah kubus dan bertanya bagaimana cara menggambar agar terlihat 3D.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Demonstrasi (Mindful):** Guru mendemonstrasikan langkah demi langkah cara menggambar bangun balok dengan perspektif satu titik hilang di papan tulis. Guru menekankan pentingnya garis bantu yang tipis.
- **Praktik Terbimbing (Joyful):** Peserta didik mengikuti langkah-langkah guru untuk menggambar bangun balok pertama mereka.
- **Praktik Mandiri (Meaningful):** Peserta didik mencoba menggambar beberapa bangun balok lain di atas dan di bawah garis horizon dengan posisi yang berbeda-beda.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang cepat selesai dapat mencoba menggambar bangun yang lebih kompleks (misalnya, bentuk huruf L) atau menggabungkan beberapa balok.
 - **Produk:** Hasil akhir adalah gambar beberapa bangun balok dengan perspektif satu titik hilang yang rapi. Tingkat kerumitan disesuaikan dengan kemampuan masing-masing.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Bagian mana yang paling menantang saat menggambar balok tadi?"
- **Apresiasi:** Beberapa peserta didik diminta menunjukkan karyanya dan teman-teman memberikan apresiasi.
- **Tindak Lanjut:** Guru menginformasikan materi pertemuan berikutnya adalah perspektif dua titik hilang.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Pengenalan Perspektif Dua Titik Hilang

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Mindful):** Guru menampilkan gambar sebuah gedung dilihat dari sudutnya. Guru bertanya, "Berbeda dengan lorong, ke mana garis-garis atap dan dasarnya seolah-olah menghilang?"
- **Perbandingan:** Guru mengajak peserta didik mendiskusikan perbedaan antara melihat benda lurus dari depan (satu titik hilang) dengan melihat dari sudut (dua titik hilang).
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan bahwa perspektif dua titik hilang digunakan saat kita melihat objek dari sudutnya. Ada dua titik hilang di ujung kanan dan kiri garis horizon.
- **Demonstrasi:** Guru mendemonstrasikan cara membuat garis horizon dengan dua titik hilang (TH1 dan TH2). Kemudian, guru menunjukkan cara menggambar garis vertikal pertama sebagai sudut terdekat dari objek.
- **Latihan Terbimbing (Joyful):** Guru membimbing peserta didik menggambar sebuah bidang (misalnya, dinding) menggunakan dua titik hilang.
- **Praktik Mandiri:** Peserta didik berlatih membuat beberapa bidang dengan orientasi yang berbeda.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang kesulitan dibantu untuk fokus pada satu langkah terlebih dahulu (misalnya, menarik garis dari sudut vertikal ke kedua titik hilang).

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** "Apa perbedaan utama yang kalian rasakan antara menggambar dengan satu dan dua titik hilang?"
- **Rangkuman:** Guru menekankan kembali kaidah dasar perspektif dua titik hilang.
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik mengamati sudut-sudut bangunan di sekitar rumah mereka.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Menggambar Bangun Majemuk dengan Perspektif Dua Titik Hilang

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Review:** Guru meninjau kembali konsep dasar perspektif dua titik hilang.

- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan bahwa hari ini mereka akan menggambar objek yang lebih kompleks.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Penjelasan Konsep Sudut Pandang (Meaningful):** Guru menjelaskan 3 jenis sudut pandang: mata burung (garis horizon di atas objek), mata normal (garis horizon sejajar objek), dan mata katak (garis horizon di bawah objek).
- **Demonstrasi (Mindful):** Guru mendemonstrasikan cara menggambar bangun majemuk (misalnya, dua gedung bertumpuk atau bersebelahan) dengan perspektif dua titik hilang dari sudut pandang normal.
- **Praktik Mandiri (Joyful):** Peserta didik diberi kebebasan untuk menggambar sebuah objek majemuk (misalnya rumah sederhana, tumpukan kotak, atau rak buku) dengan memilih salah satu dari tiga sudut pandang.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Peserta didik dapat memilih tingkat kerumitan objek yang akan digambar. Bagi yang mahir, bisa menambahkan detail seperti jendela atau pintu.
 - **Proses:** Guru berkeliling memberikan umpan balik dan bantuan teknis.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Galeri Mini:** Peserta didik memajang karyanya di meja masing-masing dan berkeliling untuk melihat karya teman (gallery walk).
- **Refleksi:** Diskusi singkat tentang sudut pandang mana yang paling menarik untuk digambar dan mengapa.
- **Tindak Lanjut:** Menginformasikan materi berikutnya adalah tentang skala/grid.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Pengenalan Skala (Grid)

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru bertanya, "Bagaimana seniman mural bisa melukis gambar yang sangat besar di dinding dengan proporsi yang tepat? Atau bagaimana sebuah peta dibuat?"
- **Diskusi:** Guru memandu diskusi tentang pentingnya skala dan proporsi dalam menggambar.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan bahwa grid (kotak-kotak skala) adalah teknik untuk menyalin, memperbesar, atau memperkecil gambar dengan akurat. Guru menjelaskan konsep skala, misalnya 1:2 berarti diperbesar dua kali.
- **Demonstrasi (Mindful):** Guru mengambil sebuah gambar sederhana, membuat grid di atasnya (misal 1x1 cm per kotak). Lalu, guru membuat grid yang lebih besar di papan tulis (misal 5x5 cm per kotak) untuk menunjukkan skala pembesaran 1:5.
- **Latihan Terbimbing (Joyful):** Peserta didik diberikan sebuah gambar sederhana (misal, logo atau ikon). Mereka kemudian berlatih membuat grid di atas gambar tersebut.
- **Praktik Mandiri:** Peserta didik berlatih membuat grid kosong di buku gambar mereka

dengan skala pembesaran tertentu (misal, 1:2).

- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang kesulitan dalam pengukuran dibantu menggunakan penggaris dengan lebih teliti. Peserta didik yang sudah mahir bisa mencoba skala yang tidak bulat (misal 1:1.5).

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** "Mengapa ketelitian sangat penting dalam menggunakan metode grid?"
- **Rangkuman:** Guru merangkum langkah-langkah membuat grid pada gambar asli dan di media baru.
- **Tindak Lanjut:** Peserta didik diminta membawa sebuah foto atau gambar dari majalah (ukuran kartu pos) untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Praktik Memperbesar Gambar dengan Grid

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Review:** Guru menanyakan kembali fungsi dari metode grid.
- **Persiapan:** Peserta didik menyiapkan gambar yang mereka bawa, pensil, dan penggaris.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Praktik Terbimbing:** Peserta didik membuat grid di atas gambar yang mereka bawa (misal, kotak 1x1 cm). Kemudian, mereka menentukan skala pembesaran (misal, 1:3) dan membuat grid kosong di buku gambar (kotak 3x3 cm).
- **Praktik Mandiri (Mindful, Joyful, Meaningful):** Peserta didik mulai menyalin gambar dari kotak per kotak, dari gambar asli ke buku gambar. Guru menekankan untuk fokus pada satu kotak pada satu waktu.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Peserta didik bekerja dengan gambar yang mereka pilih sendiri, sesuai minat dan tingkat kesulitan yang mereka rasa mampu.
 - **Proses:** Guru berkeliling, memberikan tips dan trik, misalnya cara menandai kotak yang sudah disalin, dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Apresiasi:** Peserta didik saling menunjukkan hasil karyanya, membandingkan gambar asli dengan hasil pembesarannya.
- **Refleksi:** Diskusi tentang manfaat dan tantangan menggunakan metode grid.
- **Tindak Lanjut:** Menginformasikan materi berikutnya adalah menggambar ilustrasi.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Menggambar Ilustrasi

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru menunjukkan beberapa contoh ilustrasi (cover buku,

ilustrasi di buku pelajaran IPA, poster infografis) dan bertanya, "Apa fungsi gambar-gambar ini?"

- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan bahwa ilustrasi adalah gambar yang berfungsi untuk menerangkan atau memperjelas suatu teks/naskah.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Brainstorming (Joyful):** Guru meminta peserta didik untuk memikirkan satu topik dari mata pelajaran lain yang mereka sukai (misal: sistem pencernaan dari IPA, atau tokoh pahlawan dari IPS).
- **Perancangan Ide:** Peserta didik diminta membuat sketsa sederhana untuk mengilustrasikan topik yang mereka pilih.
- **Praktik Menggambar:** Peserta didik mulai menggambar ilustrasi mereka di buku gambar, boleh menggunakan pensil warna atau spidol.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Tingkat kerumitan dan gaya ilustrasi (realis, kartun, dll.) diserahkan pada kreativitas masing-masing peserta didik.
 - **Proses:** Guru membantu peserta didik yang kesulitan menemukan ide atau menuangkannya ke dalam gambar.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Presentasi Singkat:** Beberapa peserta didik menceritakan ilustrasi yang mereka buat dan kaitannya dengan mata pelajaran yang dipilih.
- **Refleksi:** "Apakah gambar ilustrasi membantu kalian lebih memahami materi pelajaran?"
- **Tindak Lanjut:** Peserta didik dapat menunjukkan hasil karyanya kepada guru mata pelajaran terkait untuk mendapatkan apresiasi.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Melukis Suasana

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Mindful):** Guru menampilkan dua lukisan dengan objek sama tapi suasana berbeda (misal: pantai saat cerah dan pantai saat badai). Guru bertanya, "Apa yang membuat suasana kedua lukisan ini terasa berbeda?"
- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan bahwa melukis suasana adalah tentang menangkap "rasa" atau "mood" dari suatu tempat atau peristiwa melalui warna, garis, dan komposisi.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Observasi (Meaningful):** Guru mengajak peserta didik ke suatu tempat di sekolah (misal: taman, kantin, atau lapangan) untuk mengamati dan merasakan suasananya. Peserta didik membuat sketsa cepat.
- **Praktik Melukis (Joyful):** Peserta didik kembali ke kelas dan mulai menuangkan sketsa dan perasaan mereka ke dalam lukisan. Mereka bebas memilih medium yang disukai (cat air, krayon, pensil warna).

- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**

- **Konten:** Peserta didik memilih lokasi di sekolah yang ingin mereka lukis suasananya.
- **Produk:** Gaya lukisan bisa realistik atau ekspresif, tergantung bagaimana mereka ingin menyampaikan suasana yang dirasakan.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Pameran dan Apresiasi:** Karya-karya dipajang di dinding. Peserta didik berkeliling dan memberikan komentar positif pada karya temannya menggunakan sticky notes.
- **Refleksi:** "Bagaimana caramu menunjukkan suasana 'ramai' atau 'tenang' dalam lukisanmu?"
- **Tindak Lanjut:** Guru memberikan apresiasi umum atas kerja keras peserta didik selama satu bab ini.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru bertanya tentang pengalaman peserta didik dalam menggambar dan pemahaman mereka tentang gambar 3D.
- **Kuis Singkat:** Kuis 3-5 soal tentang unsur-unsur dasar seni rupa untuk mengetahui pengetahuan awal.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti "Mengapa garis ini harus ditarik ke titik hilang?" atau "Skala berapa yang kamu gunakan?"
- **Diskusi Kelompok:** Saat merancang ide ilustrasi atau menganalisis contoh gambar.
- **Observasi:** Guru mengamati proses kerja peserta didik, mencatat tingkat kemandirian, ketelitian, dan kreativitas mereka menggunakan rubrik observasi.
- **Latihan Soal/LKPD:** Lembar kerja terstruktur untuk latihan menggambar bangun perspektif dan menggunakan grid.
- **Produk (Proses):**
 - **Sketsa Perspektif:** Penilaian pada penerapan kaidah perspektif yang benar pada gambar bangun sederhana.
 - **Gambar Hasil Grid:** Penilaian pada akurasi dan kerapian dalam menyalin gambar.
 - **Sketsa Ilustrasi:** Penilaian pada relevansi ide dengan topik yang dipilih.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Gambar Perspektif Dua Titik Hilang:** Peserta didik membuat satu karya gambar perspektif dua titik hilang dengan objek majemuk (misal: sebuah bangunan atau sudut ruangan) yang menunjukkan pemahaman tentang konsep ruang dan sudut pandang.
 - **Lukisan Suasana:** Peserta didik membuat satu karya lukisan suasana lingkungan sekolah yang menunjukkan kemampuan mengekspresikan 'rasa' melalui unsur-unsur visual.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Ilustrasi:** Peserta didik mempresentasikan karya ilustrasinya,

menjelaskan konsep dan hubungannya dengan mata pelajaran yang dipilih.

- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual dan teoretis. (Soal Pilihan Ganda dan Esai)

Contoh Tes Tertulis :

Pilihan Ganda

1. Garis mendatar imajiner yang sejajar dengan mata pengamat dan menjadi tempat bertemunya semua titik hilang disebut...
 - a. Garis bantu
 - b. Garis proyeksi
 - c. Garis vertikal
 - d. Garis horizon
 - e. Garis diagonal
2. Saat kita menggambar sebuah kotak yang terlihat lurus dari depan, di mana salah satu sisinya sejajar dengan bidang gambar, kita menggunakan teknik perspektif...
 - a. Tiga titik hilang
 - b. Dua titik hilang
 - c. Satu titik hilang
 - d. Tanpa titik hilang
 - e. Perspektif atmosfer
3. Seorang seniman ingin memperbesar sketsa berukuran 10x15 cm menjadi lukisan di kanvas berukuran 40x60 cm. Teknik yang paling tepat untuk menjaga proporsi gambar adalah...
 - a. Teknik arsir
 - b. Teknik pointilis
 - c. Teknik grid (skala)
 - d. Teknik dussel
 - e. Teknik aquarel
4. Fungsi utama dari sebuah gambar ilustrasi dalam sebuah buku pelajaran adalah...
 - a. Menambah jumlah halaman buku
 - b. Menghias halaman agar tidak kosong
 - c. Memperjelas dan menerangkan teks materi
 - d. Menunjukkan keahlian penulis dalam menggambar
 - e. Sebagai hiburan semata
5. Untuk menggambarkan suasana pagi hari yang cerah dan ceria, seorang pelukis cenderung akan menggunakan warna-warna...
 - a. Gelap dan suram
 - b. Monokromatik
 - c. Terang dan hangat
 - d. Dingin dan pucat
 - e. Netral

Esai

1. Jelaskan perbedaan mendasar antara menggambar dengan perspektif satu titik hilang dan dua titik hilang! Kapan masing-masing teknik tersebut sebaiknya digunakan?
2. Bayangkan kamu diminta untuk membuat sebuah lukisan dengan tema "Suasana

Perpustakaan Saat Sepi". Jelaskan langkah-langkah yang akan kamu lakukan, mulai dari observasi hingga pemilihan warna, untuk dapat menyampaikan suasana tersebut secara efektif dalam karyamu!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

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

.....
NIP.

.....
NIP.