



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA (*Deep Learning*)

Nama Sekolah :

Nama Penyusun :

NIP :

Mata pelajaran : **Seni Rupa**

Fase D, Kelas / Semester : **VIII (Delapan) / II (Genap)**

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
BAB 3 : APRESIASI

A. IDENTITAS MODUL

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

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah memiliki pengalaman menciptakan karya gambar (Bab 1) dan desain (Bab 2). Mereka memiliki dasar untuk menilai sebuah karya dari aspek teknis dan visual, namun perlu pendalaman dalam aspek pemaknaan dan konteks.
- **Minat** : Peserta didik memiliki minat untuk melihat dan memberikan komentar terhadap karya visual, baik karya teman maupun karya yang mereka temui di media.
- **Latar Belakang** : Peserta didik hidup di era digital di mana mereka terpapar ribuan karya visual setiap hari. Mereka memiliki kebiasaan untuk "menyukai" atau "tidak menyukai" sebuah karya secara instan, namun perlu dibimbing untuk dapat mengartikulasikan penilaiannya secara lebih mendalam dan objektif.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Belajar dengan mengamati dan menganalisis secara langsung berbagai contoh karya seni, baik ragam hias maupun lukisan seniman ternama.
 - **Auditori**: Belajar melalui diskusi kelompok, debat ringan tentang makna sebuah karya, dan mendengarkan presentasi analisis dari kelompok lain.
 - **Kinestetik**: Belajar melalui kegiatan pameran kelas (*gallery walk*), menuliskan umpan balik pada *sticky notes*, dan menyusun laporan atau presentasi.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami apresiasi sebagai kegiatan mengartikan, menilai, dan menghargai karya seni. Memahami konteks sejarah dan budaya dalam sebuah karya seni rupa. Memahami pentingnya refleksi untuk pengembangan diri.
 - **Prosedural**: Menerapkan langkah-langkah dalam mengapresiasi karya (pengamatan, penilaian, kritik), membandingkan dua karya secara sistematis, dan melakukan refleksi karya secara terstruktur.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Kemampuan apresiasi dan berpikir kritis sangat penting untuk menjadi konsumen media visual yang cerdas. Keterampilan ini melatih empati, toleransi terhadap perbedaan pandangan, dan kemampuan memberikan umpan balik yang konstruktif dalam berbagai aspek kehidupan.
- **Tingkat Kesulitan**: Tinggi. Materi ini menuntut kemampuan analisis, berpikir abstrak, empati, dan kemampuan komunikasi yang baik.

- **Struktur Materi:** Dimulai dari apresiasi terhadap warisan budaya kolektif (ragam hias), dilanjutkan dengan apresiasi karya individual seniman, dan diakhiri dengan kemampuan mengapresiasi dan merefleksikan karya sendiri dan teman.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menumbuhkan rasa syukur atas kekayaan budaya bangsa dan menghargai ekspresi kreatif orang lain sebagai sesama ciptaan Tuhan.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis, mengevaluasi, dan membandingkan karya seni rupa berdasarkan data visual dan konteksnya.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan laporan atau presentasi apresiasi yang kreatif dan informatif.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam kelompok untuk menganalisis karya dan menyusun laporan, serta menghargai pendapat yang berbeda.
 - **Kemandirian:** Melakukan refleksi diri secara mandiri untuk menemukan kelebihan dan kekurangan dalam proses berkarya.
 - **Kepedulian:** Menumbuhkan empati (*empathizing*) terhadap seniman dan proses kreatif di balik sebuah karya.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menunjukkan akhlak mulia dengan menghargai perbedaan ekspresi artistik dan memberikan umpan balik yang santun.
- **Kewargaan:** Membangun rasa cinta tanah air melalui apresiasi terhadap ragam hias dan karya seniman-seniman Indonesia.
- **Penalaran Kritis:** Mampu memberikan penilaian terhadap sebuah karya seni secara objektif, menggunakan argumen yang didasarkan pada elemen visual dan prinsip desain.
- **Kreativitas:** Mampu menghubungkan berbagai gagasan dan konteks untuk menghasilkan pemaknaan yang mendalam terhadap sebuah karya seni.
- **Kolaborasi:** Mampu bekerja sama dalam kelompok untuk melakukan analisis karya, menyatukan berbagai sudut pandang, dan mempresentasikannya.
- **Kemandirian:** Mampu melakukan penilaian diri (*self-assessment*) dan refleksi terhadap proses belajar dan hasil karya pribadi.
- **Kesehatan:** Menjaga kesehatan mental dengan belajar mengelola emosi saat menerima kritik dan menghargai proses sebagai bagian dari pembelajaran.
- **Komunikasi:** Mampu menyampaikan hasil analisis, kritik, dan apresiasi karya seni secara lisan maupun tulisan dengan runtut dan menggunakan kosa kata 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

- **Sejarah:** Mempelajari konteks zaman saat sebuah karya seni rupa modern Indonesia diciptakan.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)/Antropologi:** Memahami nilai-nilai budaya dan filosofi yang terkandung dalam ragam hias tradisional Nusantara.
- **Bahasa Indonesia:** Melatih kemampuan menulis laporan analisis dan presentasi lisan yang terstruktur dan argumentatif.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu memahami sejarah dan fungsi ragam hias tradisional Nusantara sebagai warisan budaya. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai motif ragam hias Nusantara (geometris, flora, fauna, manusia). (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi ragam hias dalam bentuk laporan kelompok sederhana. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu memahami pembabagan sejarah seni rupa modern Indonesia dan menyebutkan tokoh-tokoh utamanya. (2 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu menganalisis proses penciptaan dan membandingkan unsur visual pada dua karya seniman Indonesia. (2 JP)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu mempresentasikan hasil perbandingan karya dua seniman Indonesia secara kelompok. (2 JP)
- **Pertemuan 7:** Peserta didik mampu memahami konsep refleksi dan mempersiapkan pameran kelas untuk apresiasi karya. (2 JP)
- **Pertemuan 8:** Peserta didik mampu melakukan apresiasi terhadap karya teman dan merefleksikan efektivitas pesan dalam karya sendiri. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Mengapresiasi motif batik khas Tulungagung yang ada di lingkungan sekitar. Membandingkan lukisan "Ibuku" karya Affandi dan Barli Sasmitawinata. Melakukan refleksi terhadap karya poster (dari Bab 2) yang telah dibuat oleh masing-masing peserta didik.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Inquiry-Based Learning, Collaborative Learning, Project-Based Learning.*
- **Pendekatan:** Deep Learning (*Mindful, Meaningful, Joyful Learning*)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk mengamati sebuah karya seni secara mendalam, memperhatikan setiap detail, goresan, warna, dan komposisi untuk menangkap esensi karya.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan sebuah karya dengan konteks sejarah, biografi seniman, dan nilai budaya, sehingga apresiasi tidak hanya sebatas "suka" atau "tidak suka" tetapi menjadi pemahaman yang mendalam.
 - **Joyful Learning:** Suasana belajar dibuat menyenangkan melalui kegiatan pameran kelas, diskusi yang interaktif, dan kebebasan memilih karya yang ingin dianalisis.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi Kelompok, Studi Kasus, Presentasi, Pameran (*Gallery Walk*), Penugasan Proyek.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan berbagai pilihan karya untuk diapresiasi, mulai dari ragam hias hingga lukisan dengan gaya yang berbeda.
 - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat memilih untuk melakukan analisis secara individu atau kelompok. Guru menyediakan panduan pertanyaan apresiasi untuk membantu peserta didik yang kesulitan.
 - **Diferensiasi Produk:** Hasil apresiasi dapat disajikan dalam bentuk laporan tertulis, presentasi digital (slide), atau bahkan video pendek.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan guru Sejarah dan Bahasa Indonesia untuk proyek analisis karya seni.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengadakan kunjungan virtual ke museum atau galeri seni nasional (jika memungkinkan).
- **Mitra Digital:** Menggunakan platform Google Arts & Culture untuk eksplorasi karya seni dari seluruh dunia.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Menata ruang kelas seperti galeri mini saat kegiatan pameran karya.
 - Menyediakan "Pojok Apresiasi" dengan buku-buku seni rupa dan contoh karya.
- **Ruang Virtual:**
 - Membuat forum diskusi daring untuk membahas sebuah karya seni pilihan setiap minggunya.
- **Budaya Belajar:**
 - Membangun budaya menghargai pendapat yang berbeda. Menekankan bahwa

interpretasi seni bersifat subjektif namun harus didukung oleh argumen yang logis.

- Menciptakan lingkungan yang aman untuk memberikan dan menerima kritik.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mengakses biografi seniman dan koleksi karya dari situs Galeri Nasional Indonesia, Museum Basoeki Abdullah, atau arsip IVAA.
- **Forum Diskusi Daring:** Menggunakan Padlet atau Jamboard untuk kegiatan curah pendapat dan apresiasi karya secara kolaboratif.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms untuk angket refleksi diri dan penilaian sejawat.
- **Media Presentasi Digital:** Peserta didik menggunakan Canva atau Google Slides untuk menyajikan laporan analisis perbandingan karya.
- **Media Publikasi Digital:** Membuat postingan di media sosial sekolah yang menampilkan sebuah karya seni beserta hasil apresiasi singkat dari peserta didik.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Sejarah dan Fungsi Ragam Hias Nusantara

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru bertanya, "Jika kalian melihat pola batik, apa yang terlintas di pikiran kalian? Hanya sekadar gambar, atau ada hal lain?"
- **Motivasi:** Guru menjelaskan bahwa di balik setiap corak tradisional, tersimpan sejarah, filosofi, dan identitas sebuah bangsa.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Cerita Sejarah (Mindful):** Guru menceritakan secara singkat sejarah ragam hias di Indonesia, mulai dari zaman prasejarah hingga pengaruh budaya Dong Son, Hindu-Buddha, dan Islam.
- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan fungsi ragam hias, tidak hanya sebagai hiasan (estetis) tetapi juga sebagai simbol, penanda status sosial, dan ritual.
- **Studi Kasus:** Guru menampilkan satu contoh ragam hias (misal: motif Tumpal) dan menjelaskan makna filosofisnya (sebagai penolak bala).
- **Diskusi:** Peserta didik berdiskusi tentang fungsi ragam hias yang mereka temui sehari-hari (di pakaian, perabotan, arsitektur).

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** "Apa pemahaman baru yang kalian dapatkan tentang kain batik atau ukiran yang sering kalian lihat?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa ragam hias adalah karya seni fungsional yang sarat makna.
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik untuk mengamati benda-benda di rumah dan menemukan jika ada ragam hias tradisional.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Identifikasi Motif Ragam Hias Nusantara

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Review:** Peserta didik berbagi temuan ragam hias di rumah mereka.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan untuk mengidentifikasi jenis-jenis motif ragam hias.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Eksplorasi Visual (Mindful):** Guru menampilkan puluhan gambar ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia.
- **Pengelompokan (Joyful):** Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok diberi set gambar ragam hias dan diminta untuk mengelompokkannya berdasarkan kemiripan bentuk.
- **Penjelasan Kategori:** Setelah peserta didik selesai, guru menjelaskan 4 kategori utama motif: Geometris (pilin, swastika, tumpal), Flora (tumbuhan), Fauna (binatang), dan Figuratif (manusia).
- **Praktik Identifikasi:** Kelompok kembali mengklasifikasikan gambar-gambar yang mereka pegang ke dalam 4 kategori tersebut dan menempelkannya di papan/karton.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Kelompok yang lebih cepat dapat mencoba mencari contoh lain dari internet atau buku sumber.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Presentasi Kelompok:** Setiap kelompok secara singkat menunjukkan hasil pengelompokannya.
- **Refleksi:** "Motif mana yang paling sering kalian temukan? Motif mana yang paling unik menurut kalian?"
- **Tindak Lanjut:** Menginformasikan pertemuan berikutnya akan membuat laporan dari hasil identifikasi.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Laporan Apresiasi Ragam Hias

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Persiapan:** Peserta didik berkumpul dengan kelompoknya.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan untuk menyusun laporan sederhana hasil identifikasi ragam hias.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Penjelasan Tugas:** Guru menjelaskan format laporan: Pilih 3-5 motif dari kategori yang berbeda, gambar ulang motifnya, tulis nama motif, asal daerah, dan makna singkatnya (jika ditemukan).
- **Kerja Kelompok (Meaningful):** Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menyusun laporan. Mereka bisa menggunakan buku sumber atau gawai untuk mencari informasi tambahan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Laporan bisa dibuat di kertas HVS, karton manila, atau dalam bentuk slide digital sederhana.
 - **Proses:** Guru membimbing kelompok dalam mencari informasi dan menyusun

laporan.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Pengumpulan Laporan:** Laporan yang sudah selesai dikumpulkan.
- **Refleksi:** "Informasi menarik apa yang kalian temukan saat membuat laporan?"
- **Apresiasi:** Guru memberikan apresiasi atas kerja sama setiap kelompok.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Sejarah Seni Rupa Modern Indonesia

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi:** Guru menampilkan lukisan Raden Saleh ("Penangkapan Pangeran Diponegoro") dan bertanya, "Apakah lukisan seperti ini termasuk ragam hias tradisional?"
- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan perbedaan antara seni rupa tradisional (komunal, terikat aturan) dengan seni rupa modern (individual, bebas berekspresi).
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Pemaparan Sejarah (Meaningful):** Guru menjelaskan pembabagan sejarah seni rupa modern Indonesia secara singkat dan menarik, fokus pada beberapa periode kunci:
 - Masa Perintisan (Raden Saleh)
 - Masa Indonesia Jelita/Mooi Indie (Basuki Abdullah)
 - Masa Cita Nasional/PERSAGI (S. Sudjojono)
- **Pengenalan Tokoh:** Guru memperkenalkan 3 tokoh sentral tersebut beserta ciri khas karya mereka (Romantisisme Raden Saleh, Realisme-Naturalisme Basuki Abdullah, dan Realisme-Ekspresif S. Sudjojono).
- **Diskusi:** "Menurut kalian, mengapa gaya melukis para seniman itu berbeda-beda?" Guru mengarahkan diskusi pada pengaruh zaman, pendidikan, dan kepribadian seniman.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** "Dari ketiga tokoh tadi, gaya siapa yang paling kalian sukai? Mengapa?"
- **Rangkuman:** Menyimpulkan bahwa seni rupa modern Indonesia berkembang seiring dengan perjuangan dan perkembangan bangsa.
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik mencari satu judul lukisan dari Affandi dan satu dari Basuki Abdullah.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Membandingkan Karya Seniman

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Review:** Peserta didik menyebutkan judul lukisan Affandi dan Basuki Abdullah yang mereka temukan.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan untuk menganalisis dan membandingkan dua karya.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Studi Kasus (Mindful):** Guru menampilkan berdampingan dua lukisan dengan tema serupa, misalnya potret "Ibuku" karya Affandi dan potret karya Basuki Abdullah.
- **Panduan Analisis:** Guru memberikan lembar kerja atau panduan pertanyaan untuk membandingkan kedua karya dari aspek:
 - **Unsur Rupa:** Bagaimana penggunaan garis, warna, dan tekstur pada kedua lukisan?
 - **Prinsip Desain:** Bagaimana komposisi dan penekanan (fokus) pada keduanya?
 - **Teknik:** Teknik apa yang terlihat (goresan kuas, plototan cat)?
 - **Ekspresi/Rasa:** Perasaan apa yang muncul saat melihat masing-masing lukisan?
- **Kerja Kelompok:** Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan analisis.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Guru bisa menyiapkan pasangan karya lain sebagai alternatif bagi kelompok yang ingin tantangan berbeda.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Diskusi Kelas:** Beberapa kelompok berbagi temuan analisisnya.
- **Refleksi:** "Apa yang membuat kedua lukisan itu sangat berbeda meskipun temanya mungkin sama?"
- **Tindak Lanjut:** Kelompok diminta merapikan hasil analisisnya untuk dipresentasikan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Presentasi Perbandingan Karya

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Persiapan:** Setiap kelompok menyiapkan bahan presentasi. Guru mengingatkan aturan presentasi (singkat, jelas) dan audiens (menyimak, bertanya).
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan untuk mempresentasikan hasil analisis.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Presentasi Kelompok (Joyful):** Secara bergantian, setiap kelompok mempresentasikan hasil perbandingan karya mereka di depan kelas.
- **Tanya Jawab:** Setelah setiap presentasi, dibuka sesi tanya jawab singkat.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Presentasi bisa dilakukan secara lisan dengan menunjukkan gambar, atau menggunakan slide digital sederhana.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Apresiasi dan Umpan Balik:** Guru memberikan apresiasi dan umpan balik umum terhadap semua presentasi, menyoroti analisis-analisis yang menarik.
- **Refleksi:** "Keterampilan baru apa yang kalian dapatkan dari kegiatan menganalisis dan presentasi ini?"
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Konsep Refleksi dan Persiapan Pameran Kelas

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru bertanya, "Setelah membuat karya, apakah kalian biasanya langsung menyimpannya, atau kalian melihatnya kembali? Apa yang kalian pikirkan saat melihat kembali karya kalian?"
- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan refleksi sebagai kegiatan "bercermin" untuk melihat kembali proses dan hasil karya, tujuannya untuk belajar dan berkembang.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan rencana kegiatan pameran kelas.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Pembentukan Panitia:** Guru bersama peserta didik membentuk panitia kecil untuk pameran kelas (penanggung jawab penataan, dokumentasi, dll).
- **Pemilihan Karya:** Setiap peserta didik diminta memilih SATU karya terbaik mereka dari Bab 1 atau Bab 2 yang akan dipamerkan.
- **Persiapan Pameran:** Panitia dan seluruh kelas bekerja sama menata ruangan, menempel karya di dinding, dan memberikan label (judul karya, nama seniman).
- **Pembuatan Angket:** Guru membagikan contoh format angket/kuisisioner apresiasi yang akan digunakan untuk menilai karya teman.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** "Apa pentingnya sebuah pameran bagi seorang seniman?"
- **Briefing:** Guru menjelaskan teknis pelaksanaan apresiasi silang untuk pertemuan berikutnya.
- **Tindak Lanjut:** Memastikan semua karya sudah siap dipajang.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Pameran Kelas dan Refleksi Karya

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Pembukaan Pameran:** Guru secara resmi membuka "Pameran Apresiasi Kelas VIII" dan menjelaskan aturan mainnya.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Apresiasi Silang (Gallery Walk - Joyful, Mindful):** Setiap peserta didik berkeliling pameran. Mereka diwajibkan memilih satu karya teman (bukan karya sendiri) untuk diapresiasi secara mendalam menggunakan angket yang telah disiapkan.
- **Pengisian Angket:** Peserta didik mengisi angket apresiasi dengan serius dan objektif.
- **Refleksi Diri:** Setelah selesai mengapresiasi karya teman, peserta didik mengambil angket/umpan balik yang diberikan teman-teman untuk karyanya sendiri. Mereka membaca masukan tersebut dan menuliskan refleksi pribadi di balik kertas karyanya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang lebih cepat selesai bisa memberikan apresiasi singkat (misal, dengan *sticky notes*) pada lebih dari satu karya.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Diskusi dan Berbagi:** Beberapa peserta didik secara sukarela berbagi tentang masukan yang mereka terima dan apa yang mereka pelajari dari proses refleksi tersebut.
- **Apresiasi Umum:** Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik atas

partisipasi, karya, dan keberanian mereka dalam memberi dan menerima umpan balik.

- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, bertanya "Menurut kalian, apa yang membuat sebuah lukisan itu bagus?" untuk mengetahui kriteria penilaian awal peserta didik.
- **Survei Singkat:** Meminta peserta didik menuliskan nama seniman Indonesia yang mereka ketahui.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi, seperti "Apa makna dari motif Mega Mendung ini?" atau "Apa perbedaan utama goresan kuas Affandi dengan Basuki Abdullah?"
- **Diskusi Kelompok:** Menilai keaktifan, kemampuan berargumentasi, dan kerja sama saat menganalisis ragam hias dan membandingkan karya.
- **Observasi:** Mengamati sikap peserta didik saat melakukan apresiasi (keseriusan, rasa hormat) dan saat presentasi (kepercayaan diri, kejelasan).
- **Produk (Proses):**
 - **Laporan Identifikasi Ragam Hias:** Penilaian pada kelengkapan dan kebenaran informasi.
 - **Lembar Kerja Analisis Karya:** Penilaian pada kedalaman analisis dan penggunaan kosa kata seni rupa.
 - **Angket Apresiasi:** Penilaian pada kualitas umpan balik yang diberikan kepada teman (konstruktif dan santun).

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Laporan Perbandingan Karya Seniman:** Hasil akhir laporan kelompok yang membandingkan dua karya seniman Indonesia.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Kelompok:** Kemampuan memaparkan hasil analisis secara jelas, runtut, dan kompak.
 - **Partisipasi dalam Pameran:** Keaktifan dalam kegiatan apresiasi silang dan penulisan refleksi diri.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual tentang apresiasi, sejarah seni rupa, dan refleksi.

Contoh Tes Tertulis :

Pilihan Ganda

1. Kegiatan mengartikan, menyadari seluk beluk karya seni, serta menjadi peka terhadap gejala estetis sehingga dapat menikmati dan menilai karya secara semestinya disebut...
 - a. Kreasi
 - b. Refleksi
 - c. Apresiasi
 - d. Dokumentasi
 - e. Kolaborasi
2. Motif ragam hias yang inspirasinya berasal dari bentuk-bentuk tumbuhan (daun, bunga, sulur) termasuk dalam kategori...

- a. Fauna
 - b. Geometris
 - c. Figuratif
 - d. Flora
 - e. Abstrak
3. Tokoh pelukis Indonesia yang dianggap sebagai perintis seni rupa modern Indonesia dan terkenal dengan gaya Romantisisme adalah...
- a. S. Sudjojono
 - b. Affandi
 - c. Basuki Abdullah
 - d. Hendra Gunawan
 - e. Raden Saleh
4. Menurut Brent G. Wilson, apresiasi memiliki 3 domain, yaitu feeling (perasaan), valuing (nilai), dan empathizing (empati). Empathizing berarti...
- a. Merasakan keindahan karya
 - b. Menilai baik buruknya karya
 - c. Menghargai karya dan senimannya
 - d. Mengkritik kekurangan karya
 - e. Mengetahui harga jual karya
5. Tujuan utama melakukan refleksi terhadap karya seni yang telah kita buat adalah...
- a. Untuk mendapatkan nilai tertinggi dari guru
 - b. Untuk membandingkan karya kita dengan teman
 - c. Untuk mencari kesalahan teman
 - d. Untuk belajar dari proses dan memperbaiki karya di masa depan
 - e. Untuk segera melupakan karya tersebut dan membuat yang baru

Esai

1. Jelaskan mengapa sebuah karya seni rupa tidak bisa dilepaskan dari konteks sejarah dan budaya di mana karya itu dibuat! Berikan contoh!
2. Kamu baru saja selesai melihat pameran karya teman sekelasmu. Salah satu temanmu membuat karya poster tentang "Stop Bullying". Berikan contoh kalimat apresiasi yang konstruktif (membangun) yang akan kamu sampaikan kepadanya, yang mencakup pujian dan saran untuk perbaikan!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

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

.....
NIP.

.....
NIP.