

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
BAB 4 : UNJUK KERJA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : Seni Rupa
Kelas / Fase / Semester : IX / D / Genap
Alokasi Waktu : 16 JP (8 kali pertemuan @ 2 JP)
Tahun Pelajaran : 20... / 20...

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah memiliki portofolio karya dari kelas 7, 8, dan 9. Mereka juga telah merancang konsep poster dan dekorasi di Bab 2. Peserta didik memiliki pemahaman dasar tentang kerja tim dan perencanaan.
- **Minat** : Peserta didik memiliki minat yang beragam tidak hanya dalam seni, tetapi juga dalam peran-peran lain seperti manajemen acara, dokumentasi, atau komunikasi. Bab ini mengakomodasi berbagai minat tersebut.
- **Latar Belakang** : Kemampuan organisasi, kepemimpinan, dan komunikasi peserta didik bervariasi. Beberapa mungkin sudah aktif di OSIS atau ekstrakurikuler lain, sementara yang lain baru pertama kali terlibat dalam kepanitiaan.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Membutuhkan contoh *layout* pameran, foto dokumentasi acara, dan contoh jadwal/timeline visual.
 - **Auditori**: Membutuhkan sesi rapat, diskusi, dan presentasi untuk menyamakan persepsi dan merancang acara.
 - **Kinestetik**: Membutuhkan praktik langsung dalam menata ruang, memasang karya, menjalankan tugas kepanitiaan, dan evaluasi lapangan.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami tahapan manajemen proyek pameran, fungsi kepanitiaan, dan pentingnya evaluasi.
 - **Prosedural**: Mampu membuat perencanaan (konsep, jadwal, pembagian tugas), melakukan kurasi karya, menata ruang pameran, melaksanakan acara, dan menyusun laporan evaluasi.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Memberikan pengalaman nyata dalam mengorganisir sebuah acara dari awal hingga akhir. Mengasah keterampilan *soft skill* yang sangat penting seperti kepemimpinan, kerja tim, komunikasi, dan pemecahan masalah.
- **Tingkat Kesulitan**: Tinggi. Materi ini menuntut tingkat kemandirian, tanggung jawab, dan kolaborasi yang tinggi. Keberhasilan proyek sangat bergantung pada partisipasi aktif seluruh peserta didik.

- **Struktur Materi:** Terstruktur secara kronologis mengikuti alur manajemen proyek: Perencanaan (konsep, panitia, jadwal), Persiapan (kurasi, properti), Pelaksanaan (hari-H), dan Evaluasi.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Bersyukur atas kesempatan untuk berkarya dan merayakannya, serta menjaga etika dan kerja sama yang baik dalam tim.
 - **Bernalar Kritis:** Memecahkan masalah yang muncul selama persiapan dan pelaksanaan pameran.
 - **Kreativitas:** Menemukan cara-cara kreatif untuk menata pameran dan mengatasi keterbatasan sumber daya.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Esensi utama dari bab ini, di mana keberhasilan pameran adalah hasil kerja keras seluruh tim.
 - **Kemandirian:** Bertanggung jawab atas tugas masing-masing dalam kepanitiaan tanpa harus selalu diingatkan.
 - **Kepedulian:** Memastikan acara berjalan lancar dan memberikan pengalaman yang baik bagi pengunjung (teman, guru, orang tua).

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menjunjung tinggi sportivitas, kejujuran, dan sikap saling membantu dalam kerja tim.
- **Kewargaan:** Menciptakan sebuah acara yang positif dan membanggakan bagi komunitas sekolah.
- **Penalaran Kritis:** Mampu mengevaluasi jalannya acara secara objektif dan memberikan saran perbaikan yang logis.
- **Kreativitas:** Menghasilkan sebuah pameran yang unik dan berkesan meskipun dengan sumber daya yang terbatas.
- **Kolaborasi:** Bekerja secara efektif dalam struktur kepanitiaan, menghargai peran setiap anggota, dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama.
- **Kemandirian:** Melaksanakan tugas yang menjadi tanggung jawabnya dengan inisiatif dan manajemen waktu yang baik.
- **Kesehatan:** Mengelola stres dan menjaga dinamika tim yang positif selama tekanan persiapan acara.
- **Komunikasi:** Mampu berkomunikasi dengan jelas antar panitia, dengan guru, dan dengan pengunjung pameran.

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

- **Manajemen & Kewirausahaan:** Merancang dan mengelola sebuah proyek/acara, termasuk perencanaan, pengorganisasian, dan evaluasi.
- **Bahasa Indonesia:** Membuat teks untuk undangan, deskripsi karya, dan menjadi pembawa acara.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Membuat undangan digital, promosi di media sosial, dan dokumentasi acara.
- **Sosiologi:** Memahami interaksi sosial dalam kerja tim dan saat berinteraksi dengan pengunjung.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu merancang konsep dan tema final pameran secara kolaboratif. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu menyusun struktur kepanitiaan, menjelaskan peran setiap seksi, dan membagi tugas. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu membuat jadwal kerja (timeline) pameran dari tahap persiapan hingga pasca-acara. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu melakukan proses kurasi (memilih dan memilah) karya yang akan dipamerkan dan membuat deskripsi/label karya. (2 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu mempersiapkan properti, *display*, dan elemen dekoratif sesuai dengan rancangan. (2 JP)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu melakukan penataan (layout) ruang pameran dan melaksanakan gladi resik. (2 JP)
- **Pertemuan 7:** Peserta didik mampu melaksanakan acara puncak pameran unjuk kerja sesuai dengan perannya masing-masing. (2 JP)

- **Pertemuan 8:** Peserta didik mampu melakukan evaluasi dan refleksi terhadap keseluruhan proses dan pelaksanaan pameran. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Manajemen Proyek Pameran Seni Rupa Kelas IX: Dari Ide Menjadi Aksi.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek)
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Peserta didik fokus dan teliti dalam setiap tahap perencanaan dan eksekusi, sadar akan pentingnya setiap detail untuk keberhasilan acara.
 - **Meaningful Learning:** Proyek ini adalah puncak dari perjalanan belajar seni rupa mereka selama 3 tahun, memberikan rasa kepemilikan dan kebanggaan yang mendalam.
 - **Joyful Learning:** Merayakan proses belajar melalui sebuah acara yang menyenangkan, merasakan keseruan bekerja sama mewujudkan ide besar.
- **Metode Pembelajaran:** Rapat kerja, simulasi, kerja tim, praktik langsung, unjuk kerja.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik memilih peran dalam kepanitiaan sesuai minat dan bakat (misal: seksi acara, dekorasi, dokumentasi, humas). Ini memungkinkan setiap orang berkontribusi secara optimal.
 - **Diferensiasi Produk:** "Produk" akhir adalah kontribusi setiap seksi yang beragam namun saling melengkapi (misal: seksi dekorasi menghasilkan tata ruang, seksi acara menghasilkan susunan acara, seksi humas menghasilkan materi promosi).

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Melibatkan guru lain sebagai pengunjung/penilai, kepala sekolah untuk membuka acara, dan OSIS untuk membantu promosi.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang orang tua sebagai apresiator utama karya peserta didik.
- **Mitra Digital:** Memanfaatkan media sosial sekolah untuk publikasi, Google Forms untuk pendaftaran pengunjung (jika perlu), dan aplikasi edit video untuk membuat dokumentasi acara.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:** Kelas diubah menjadi "markas panitia" dengan papan jadwal, daftar tugas, dan denah pameran. Lokasi pameran (aula, selasar, atau ruang kelas) menjadi kanvas nyata untuk ditata.
- **Ruang Virtual:** Grup koordinasi menjadi pusat komunikasi utama untuk pembaruan informasi, pengingat, dan diskusi cepat di luar jam pelajaran.
- **Budaya Belajar:** Menekankan budaya profesionalisme, tanggung jawab, komunikasi terbuka, dan saling mendukung. Kegagalan atau masalah dilihat sebagai tantangan untuk dipecahkan bersama, bukan kesalahan individu.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mencari referensi tambahan untuk *display* dan

alur acara pameran.

- **Forum Diskusi Daring:** Grup panitia di WhatsApp/Telegram.
- **Penilaian Daring:** Penilaian antar teman mengenai kinerja dalam tim bisa dilakukan melalui Google Forms.
- **Media Presentasi Digital:** Notulen rapat dan laporan evaluasi dibuat dan dibagikan secara digital.
- **Media Publikasi Digital:** Membuat video *teaser*, poster digital, dan video dokumentasi pameran untuk diunggah di media sosial.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Finalisasi Konsep dan Tema Pameran

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, dan motivasi awal tentang pentingnya merayakan kerja keras.
- **Apersepsi:** Guru menampilkan kembali rancangan poster dan dekorasi dari Bab 2. Bertanya, "Dari rancangan ini, mari kita finalisasi. Apa nama pameran kita? Apa pesan utama yang ingin kita sampaikan?"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan bahwa hari ini adalah rapat kerja pertama untuk mematangkan konsep pameran.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Diskusi Kelas (Meaningful):** Berdasarkan hasil voting di bab sebelumnya, kelas mendiskusikan dan menetapkan:
 1. Judul Final Pameran.
 2. Tema/Pesan Utama.
 3. Target Pengunjung (Orang tua, adik kelas, guru, dll).
 4. Waktu dan Tempat Pelaksanaan.
- **Curah Ide:** Peserta didik memberikan ide-ide kegiatan pendukung pameran (misal: ada musik akustik, pojok foto, dll).

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik menuliskan harapannya untuk acara pameran ini di secarik kertas.
- **Rangkuman:** Guru menuliskan poin-poin konsep yang disepakati di papan tulis.
- **Tindak Lanjut:** Memikirkan posisi apa yang paling diminati dalam kepanitiaan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Pembentukan Kepanitiaan dan Pembagian Tugas

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi:** Guru bertanya, "Agar sebuah acara besar berhasil, apa yang paling dibutuhkan?" (Jawaban diarahkan ke organisasi/tim kerja).
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan hari ini kelas akan membentuk tim kerja (kepanitiaan) pameran.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Penjelasan Struktur:** Guru menjelaskan struktur kepanitiaan sederhana: Ketua, Sekretaris, Bendahara, dan beberapa seksi (Acara, Dekorasi & Display, Humas &

Publikasi, Dokumentasi, Perlengkapan).

- **Pemilihan (Joyful & Meaningful):** Kelas melakukan musyawarah atau pemilihan untuk menentukan Koordinator/Ketua Panitia.
- **Pembagian Peran (Diferensiasi Proses):** Dipandu Ketua terpilih dan guru, peserta didik lainnya memilih seksi yang paling sesuai dengan minat dan bakat mereka.
- **Diskusi Seksi:** Setiap seksi berkumpul untuk pertama kali, berkenalan, dan mendiskusikan gambaran umum tugas mereka.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Setiap ketua seksi secara singkat menyebutkan rencana pertama mereka.
- **Rangkuman:** Guru mengumumkan susunan panitia final.
- **Tindak Lanjut:** Setiap seksi mulai membuat daftar tugas detail mereka.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Membuat Jadwal Kerja (Timeline) Pameran

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi:** Guru bertanya, "Agar semua pekerjaan selesai tepat waktu, apa yang harus kita buat?" (Jawaban: Jadwal).
- **Penyampaian Tujuan:** Hari ini setiap seksi akan membuat jadwal kerja dan akan digabungkan menjadi sebuah *master timeline*.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Kerja Kelompok (Seksi):** Setiap seksi membuat daftar pekerjaan detail mereka dan perkiraan waktu yang dibutuhkan.
- **Membuat Timeline (Mindful):** Sekretaris dan Ketua, dibantu guru, mengumpulkan jadwal dari setiap seksi dan menyusunnya menjadi satu jadwal besar (master timeline) di papan tulis atau kertas besar. Jadwal dibuat mundur dari Hari-H.
 - H-1: Gladi bersih, finalisasi dekorasi.
 - H-7: Poster mulai disebar, properti 80% jadi.
 - H-14: Karya selesai dikurasi, undangan mulai dibuat.
 - dst.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:** Seksi yang lebih visual dapat membuat *timeline* dalam bentuk diagram alur atau grafis.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Melihat jadwal ini, apa tantangan terbesar kita?"
- **Rangkuman:** Guru menempel *master timeline* di dinding kelas sebagai pengingat bersama.
- **Tindak Lanjut:** Setiap panitia mulai mengerjakan tugas pertama sesuai jadwal.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Kurasi dan Persiapan Materi Pameran

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.

- **Apersepsi:** Guru menanyakan progres kerja setiap seksi sesuai *timeline*.
- **Penyampaian Tujuan:** Hari ini fokus pada "bintang utama" pameran, yaitu karya seni.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Kerja Tim Kurasi (Meaningful):** Seksi Dekorasi & Display (atau tim kurasi khusus) memimpin proses pemilihan karya. Semua peserta didik membawa karya-karya terbaik mereka dari kelas 7-9.
- **Proses Seleksi:** Tim kurasi memilih karya yang paling sesuai dengan tema, beragam secara teknik, dan layak pamer.
- **Membuat Label:** Setelah karya terpilih, semua siswa (pemilik karya) bertugas menulis deskripsi/label untuk karyanya masing-masing (Judul, Media, Ukuran, Deskripsi singkat).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:** Peserta didik bisa mengetik atau menulis tangan label karya. Bagi yang karyanya tidak terpilih untuk *display* utama, karyanya dapat ditampilkan dalam bentuk portofolio digital di sebuah laptop di area pameran.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Bagaimana perasaanmu saat karyamu dipilih? Atau saat karyamu tidak dipilih? Apa yang bisa kita pelajari dari proses seleksi ini?"
- **Rangkuman:** Guru mencatat jumlah karya final yang akan dipamerkan.
- **Tindak Lanjut:** Seksi Dekorasi & Display mulai memikirkan penempatan setiap karya. Seksi Humas mulai membuat draf undangan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Produksi Properti dan Dekorasi

KEGIATAN PENDAHULUAN (5 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi & Tujuan:** Guru langsung mengarahkan, "Sesuai jadwal, hari ini adalah hari kerja bakti! Mari kita wujudkan rancangan dekorasi kita."

KEGIATAN INTI (65 MENIT)

- **Kerja Bakti (Joyful & Kinestetik):** Seluruh kelas, dipimpin oleh Seksi Dekorasi dan Perlengkapan, bekerja bersama untuk:
 - Membuat properti (misal: mengecat panel dari kardus, membuat hiasan gantung).
 - Membersihkan dan mempersiapkan lokasi pameran.
 - Menguji coba *display* untuk memastikan kekuatannya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi (Proses):** Pembagian tugas disesuaikan dengan keterampilan (ada yang mengecat, menggunting, menempel, mengangkat barang).

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Evaluasi Progres:** Ketua seksi Dekorasi melaporkan progres pekerjaan.
- **Refleksi:** "Apa yang berjalan baik hari ini? Apa yang perlu kita percepat di luar jam pelajaran?"
- **Tindak Lanjut:** Menyelesaikan properti dan dekorasi yang belum selesai. Seksi Humas finalisasi dan menyebar undangan.
- **Penutup:** Salam dan doa, dilanjutkan dengan membersihkan area kerja.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Penataan Ruang (Layouting) dan Gladi Resik

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi:** Guru menampilkan denah yang sudah dibuat. "Hari ini kita akan mengubah denah ini menjadi kenyataan."
- **Penyampaian Tujuan:** Menata ruang pameran dan simulasi acara.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Penataan Ruang (Mindful):** Seksi Dekorasi & Display memimpin penataan ruang sesuai denah. Memasang panel, meja, *backdrop*, dan mulai menggantung/memajang karya.
- **Gladi Resik:** Seksi Acara memimpin simulasi jalannya acara. MC berlatih, penanggung jawab musik mencoba audio, penerima tamu berlatih di posisinya.
- **Problem Solving:** Jika ada masalah (misal: karya tidak muat, alur tidak jelas), seluruh tim berdiskusi cepat untuk mencari solusi.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Evaluasi Akhir:** Rapat singkat seluruh panitia. Mengecek daftar periksa terakhir.
- **Refleksi:** "Bagaimana perasaan kalian melihat pameran ini hampir jadi?"
- **Tindak Lanjut:** Istirahat yang cukup untuk persiapan hari-H.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Pelaksanaan Pameran Unjuk Kerja

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Briefing Final:** Sebelum pengunjung datang, seluruh panitia berkumpul. Guru dan Ketua Panitia memberikan semangat dan pengingat tugas terakhir.
- **Doa Bersama:** Memohon kelancaran acara.

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Unjuk Kerja (Meaningful & Joyful):**
 - Pameran dibuka untuk pengunjung.
 - Setiap panitia menjalankan perannya masing-masing: MC memandu acara, penerima tamu menyambut, pemandu pameran menjelaskan karya, seksi dokumentasi mengambil foto/video.
 - Peserta didik berinteraksi dengan pengunjung, menjelaskan proses di balik karya mereka.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Penutupan Acara:** Acara ditutup secara resmi.
- **Evaluasi Cepat:** Panitia berkumpul sebentar untuk saling mengucapkan terima kasih dan merayakan keberhasilan.
- **Tugas:** Mulai membereskan dan mengamankan karya dan properti.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Evaluasi dan Refleksi Proyek Pameran

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, apresiasi dari guru atas kerja keras seluruh siswa.
- **Apersepsi:** Guru menunjukkan beberapa foto terbaik dari acara pameran.
- **Penyampaian Tujuan:** Hari ini adalah sesi evaluasi untuk belajar dari pengalaman dan

refleksi untuk memaknai proses.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Rapat Evaluasi:** Dipimpin oleh Ketua Panitia, setiap seksi menyampaikan laporan: apa yang berhasil, apa yang menjadi kendala, dan saran untuk ke depannya.
- **Diskusi Terbuka:** Seluruh kelas memberikan masukan dan kesan terhadap jalannya proyek. Diskusi fokus pada proses, bukan menyalahkan.
- **Refleksi Individu (Meaningful):** Peserta didik menulis refleksi akhir di jurnal mereka:
 1. Apa peranmu di pameran dan apa yang kamu pelajari dari peran itu?
 2. Momen apa yang paling membanggakan/berkesan selama proyek ini?
 3. Jika diberi kesempatan lagi, apa yang akan kamu lakukan secara berbeda?

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Berbagi Refleksi:** Beberapa siswa membacakan refleksinya.
- **Penutup Proyek:** Guru secara resmi menutup proyek pameran, memberikan penghargaan (bisa berupa sertifikat sederhana) kepada seluruh panitia, dan menekankan bahwa keterampilan yang mereka dapatkan akan berguna di masa depan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** "Siapa yang pernah menjadi panitia sebuah acara? Apa tugasmu saat itu?"

ASESMEN FORMATIF

- **Observasi:** Penilaian utama pada bab ini. Guru mengamati dan mencatat kinerja individu dalam kerja kelompok: inisiatif, tanggung jawab, kemampuan komunikasi, kolaborasi.
- **Ceklis Keterlaksanaan:** Guru menggunakan jadwal dan daftar tugas sebagai ceklis untuk memantau kemajuan proyek.
- **Produk (Proses):** Kualitas notulen rapat, kerapian daftar tugas, dan kejelasan *timeline* yang dibuat.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Kualitas Pelaksanaan Acara:** Penilaian keseluruhan acara berdasarkan konsep yang direncanakan, kerapian tata letak, dan kelancaran acara.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Kinerja Individu dalam Tim:** Penilaian berdasarkan observasi guru dan penilaian teman sebaya (opsional) terhadap kontribusi, tanggung jawab, dan sikap selama proyek.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual tentang manajemen pameran.

Contoh Tes Tertulis :

Soal Pilihan Ganda

1. Tahap pertama yang harus dilakukan dalam merencanakan sebuah pameran adalah...
 - A. Mencetak undangan
 - B. Memilih ketua panitia
 - C. Menentukan konsep dan tema
 - D. Menata ruang pameran

- E. Mencari sponsor
- 2. Seksi dalam kepanitiaian yang bertugas merancang dan menyebarkan poster serta membuat pengumuman di media sosial adalah seksi...
 - A. Acara
 - B. Dekorasi
 - C. Perlengkapan
 - D. Humas dan Publikasi
 - E. Dokumentasi
- 3. Proses memilih dan memilah karya seni yang akan ditampilkan dalam pameran disebut...
 - A. Kurasi
 - B. Seleksi
 - C. Apresiasi
 - D. Evaluasi
 - E. Instalasi
- 4. Jadwal kerja yang dibuat dengan menghitung mundur dari tanggal pelaksanaan acara (Hari-H) disebut...
 - A. Agenda
 - B. Timeline
 - C. Notulen
 - D. Prosedur
 - E. Proposal
- 5. Tujuan utama dari kegiatan evaluasi setelah pameran selesai adalah...
 - A. Mencari siapa yang berbuat salah
 - B. Menghitung keuntungan acara
 - C. Menentukan panitia terbaik
 - D. Belajar dari pengalaman untuk perbaikan di masa depan
 - E. Menghabiskan sisa anggaran

Soal Esai

1. Jelaskan mengapa pembentukan kepanitiaian dengan pembagian tugas yang jelas sangat penting untuk keberhasilan sebuah pameran!
2. Anda adalah ketua panitia sebuah pameran. Satu hari sebelum acara, diketahui bahwa beberapa panel *display* yang seharusnya dipakai ternyata rusak. Sebagai pemimpin, langkah-langkah apa yang akan Anda ambil untuk mengatasi masalah tersebut bersama tim Anda?

Mengetahui,
Kepala Sekolah

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

.....
NIP.

.....
NIP.