

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

an) / I (Ganjil)

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

UNIT 1: MENGGAMBAR

SUBUNIT 1 : REFERENSI, BAHAN, TEKNIK, DAN TEKNOLOGI DALAM MENGGAMBAR

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	•••••
Instansi	:	•••••
Tahun Penyusunan	:	Tahun 20
Jenjang Sekolah	:	•••••
Mata Pelajaran	:	Seni Rupa
Fase D, Kelas / Semester	:	IX (Sembilan) / I (Ganjil)
Alokasi Waktu	:	2 x 2 jam pelajaran

B. KOMPETENSI AWAL

Capaian Pembelajaran Fase D

Di akhir fase D, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya secara visual sebagai ekspresi kreatif dengan rinci, ditandai penguasaan ruang, proporsi dan gestur, baik secara mandiri dan/atau berkelompok. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi peserta didik telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati peserta didik. Selain itu, peserta didik juga dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatannya terhadap karya seni rupa tersebut.

Capaian Pembelajaran Fase D Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami (Experiencing)	Pada akhir fase D, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang. Peserta didik terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.
Menciptakan (Making/Creating)	Pada akhir fase D, peserta didik mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.
Merefleksikan	Pada akhir fase D, peserta didik mampu mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan

(Reflecting)	medium sebuah karya pribadi maupun orang lain, serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.
--------------	--

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada akhir pembelajaran unit ini diharapkan siswa mampu meningkatkan dimensi **kemandirian** lewat keberanian mencoba dan mengeksplorasi kemampuannya serta memilih karya seni yang akan dibuat, **bernalar kritis** melalui belajar unsur pencahayaan dalam perspektif, dan **kreatif** dalam menghasilkan gagasan yang orisinal serta menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal. Dimensi **berakhlak mulia** (berakhlak kepada sesama) dikembangkan dalam kegiatan mengamati keindahan alam dan menggambar/melukis hasil pengamatannya.

D. SARANA DAN PRASARANA

- Fasilitas yang dibutuhkan : LCD, laptop, jaringan internet, speaker aktif
- Alat musik : keyboard
- Media: alam sekitar, internet.

E. TARGET PESERTA DIDIK

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

F. MODEL PEMBELAJARAN

Pembelajaran Tatap muka.

G. KATA KUNCI

Referensi, jurnal, sketsa.

H. KOSAKATA SENI RUPA

- 1. Referensi: sumber ide/acuan berupa gambar, pengamatan alam sekitar, pengamatan budaya sekitar.
- 2. Jurnal: buku kumpulan gambar dan tempat catatan ide-ide dikumpulkan
- 3. Sketsa: sebuah desain mula atau *planning* saat menciptakan suatu lukisan.
- 4. Moodboard: kegiatan mengumpulkan ide yang memiliki nuansa sesuai tema. Termasuk di dalamnya adalah elemen warna, bentuk, dan tekstur yang menggambarkan satu suasana.



Gambar 1.1.1 Moodboard Sumber: Fitri Hanifah (2018)

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran

Pada akhir materi, siswa mampu:

- 9.1.1. Menemukan referensi yang sesuai dengan karya yang ingin dibuat.
- 9.1.2. Membuat perencanaan karya akhir secara mandiri.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Mencari referensi, memilih, dan menggabungkan bahan, teknik, proses, atau teknologi yang sesuai untuk keperluan karyanya.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Karya apa yang menantang tetapi mereka menyukainya, serta karya apa yang tidak mereka sukai dan alasannya?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Persiapan Guru

Pada minggu sebelumnya, mintalah setiap siswa melihat ulang karya yang dibuatnya pada saat kelas 7 dan 8. Minta mereka mencatat karya apa yang menyenangkan untuk dibuat dan menjelaskan alasannya. Karya apa yang menantang tetapi mereka menyukainya, serta karya apa yang tidak mereka sukai dan alasannya.

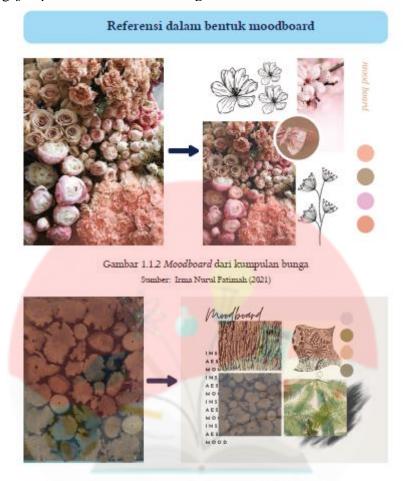
Kegiatan Pendahuluan

- Sebelum pembelajaran dilaksanakan, salah satu peserta didik diminta memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.
- Setelah selesai berdoa, peserta didik diminta untuk bernyanyi bersama lagu daerah setempat, melalui apersepsi yang dapat membangkitkan rasa cinta tanah air peserta didik.
- Peserta didik mendapatkan penjelasan terhadap aktivitas pembuka di atas dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam

pembelajaran.

Kegiatan Inti

• Guru mengajak peserta didik untuk mengamati Referensi dalam bentuk moodboard



Gambar 1.1.3 Moodboard dari tekstur kayu Sumber: Irma Nurul Fatimah (2021)

• Guru mengajak peserta didik untuk membuat jurnal visual untuk mencari referensi.

Contoh Jurnal Visual untuk Mencari Referensi

Gambar di bawah merupakan contoh-contoh jurnal visual. Jurnal visual bisa berupa kumpulan gambar-gambar inspiratif atau sebuah sketsa objek.





Kegiatan Penutup

- Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran.
- Guru dan peserta didik melakukan refleksi.
- Guru dapat memberikan penugasan dan informasi lain sebagai tindak lanjut proses pembelajaran
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

Pembelajaran Alternatif

- Siswa dapat menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitarnya untuk membuat jurnal visual. Bahan-bahan bekas, seperti kertas bekas atau kumpulan kardus kemasan, dapat dijadikan sebuah jurnal visual yang menarik.
- Siswa dapat menyatukan semua kertas dengan mengikat kertas tersebut di ujung kertas. Kemudian siswa menempelkan benda atau menggambar benda yang memberikan inspirasi bagi mereka.
- Gambar di bawah menunjukkan jurnal visual yang dibuat dari amplop bekas yang dilipat menjadi dua. Ditempel dengan label baju bekas dan gambar brosur bekas. Kita bisa menjilidnya menjadi satu.



Gambar 1.1.7 Jurnal visual menggunakan amplop bekas Sumber: Irma Nurul Patimah (2021)

F. PENILAIAN

Penilaian

Kriteria	Sangat Baik (100-90)	Baik (89-79)	Sedang (79-69)	Cukup <69
Kemampuan membuat jurnal	Siswa mampu mengumpulka n referensi visual sesuai dengan tema secara mandiri	Siswa mampu mengumpulkan referensi visual seusai tema dengan supervisi minimal	Siswa mampu mengumpulkan referensi sesuai tema dan butuh dibimbing guru secara berkala	Umumnya referensi yang dikumpulkan tidak sesuai dengan tema. Guru masih perlu mendorong siswa secara maksimal
Kemampuan berpikir alternatif	Jumlah ide bisa dikuantifikasi 7-8 ide	Jumlah ide bisa dikuantifikasi 6- 5 ide	Jumlah ide bisa dikuantifikasi 4- 3 ide	Jumlah ide bisa dikuantifikasi 2- 1 ide
Kualitas ide	Siswa mampu membuat ide yang orisinil	Siswa mampu mengembangka n ide sesuai contoh, tanpa bantuan guru	Siswa mampu mengembangka n ide sesuai contoh, dengan sedikit bantuan guru	Siswa mampu mengembangkan ide sesuai contoh, dengan bantuan maksimal dari guru

G. REFLEKSI

Refleksi Guru:

- 1. Apakah saya sudah dapat memberi kebebasan kepada siswa untuk menuangkan ekspresinya ke dalam kertas? Apakah saya masih menuntun mereka dengan pandangan saya?
- 2. Apakah saya memberikan bantuan pada saat yang tepat? Apakah saya cukup memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir dan baru membantu ketika siswa mengalami kendala dalam mencari referensi?
- 3. Apakah siswa saya sudah bisa melihat unsur yang akan dikembangkan dalam sebuah karya?

Refleksi Peserta Didik:

- 1. Bagian mana yang menurutmu paling sulit dari pelajaran ini?
- 2. Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaikan hasil belajaramu?
- 3. Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?
- 4. Jika kamu diminta untuk memberikan binta 1 sampai 5, berapa bintang akan kamu berikan pada usaha yang kamu lakukan?
- 5. Bagian mana dari pembelajaran ini yang kamu menyenakan?

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Capaian Pembelajaran (CP)
- Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi.

Remedial

- Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya (CP) belum tuntas.
- Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas mencapai capaian pembelajaran (CP)
- Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Siswa	•
Kelas/Semester	:
Petunjuk!	

Mengumpulkan ide yang memiliki nuansa sesuai tema. Termasuk di dalamnya adalah elemen warna, bentuk, dan tekstur yang menggambarkan satu suasana.

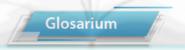


Gambar 1.1.1 Moodboard Sumber: Fitri Hanifah (2018)

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Guru dan peserta didik mencari berbagai informasi tentang menggambar (referensi, bahan, teknik, dan teknologi dalam menggambar) media atau website resmi dibawa nauangan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi.
- Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas IX: Penerbit Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 2022.

C. GLOSARIUM



- apresiasi: memberikan penghargaan terhadap suatu karya seni.
- bayangan: wujud hitam yang tampak di balik benda yang terkena sinar.
- curah ide: siswa membuat daftar ide yang mungkin dilakukan.
- jurnal visual: sebuah buku untuk menyimpan inspirasi visual yang didapat dan tempat membuat sketsa.
- mixed media: membuat karya seni dengan gabungan beberapa bahan dan teknik...
- naungan: bagian benda yang tertutup bayangan namun tidak terkena cahaya langsung.
- perspektif: cara melihat benda pada permukaan yang mendatar sebagaimana yang terlihat oleh mata dengan tiga dimensi (panjang, lebar, dan tingginya).
- pigura: bagian yang membingkai karya.
- representasi: memberikan gambaran.
- rutinitas berpikir fleksibel: rutinitas yang dilakukan untuk mempertanyakan suatu konsep atau peristiwa dan mencari tahu jawabannya.
- umpan balik: memberikan masukan yang jelas dan membangun. Masukan yang akan membantu siswa melihat apa yang sudah baik dan yang perlu diperbaiki.
- unjuk kerja: suatu kegiatan menampilkan hasil karya seni setelah melewati serangkaian proses merencanakan dan menciptakan hasil karya seni.

D. DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka

- Beer, C. de. 2018. Rethinking Visual Journaling in the Creative Process: Exploring Pedagogic Implications, diakses 6 Februari 2021.
 - https://journals.co.za/doi/pdf/10.20853/32-1-1819.
- Boaler, Jo. 2013. Ability and Mathematics: the mindset revolution that is reshaping education, diakses 6 Februari 2021.
 - http://publications.fifedirect.org.uk/c64_AbilityandMathematics.pdf
- Chatib, Munif dan Irma Nurul Fatimah. 2013. Kelasnya Manusia. Jakarta: Kaifa.
- Harvard Project Zero Visible Thinking, diakses 30 Januari 2021. http://www.pz.harvard.edu/projects/visible-thinking
- Harvard Project Zero Ladder of Feedback, diakses 30 Januari 2021. http://www.pz.harvard.edu/resources/ladder-of-feedback
- Hatcher, Lynn Anne. Exhibition in the Curriculum: Preparing Students to Complete the Artistic Cycle. Thesis, Georgia State University, 2009. Diakses 7 Februari 2021. https://scholarworks.gsu.edu/art_design_theses/49
- Hendra Gunawan, diakses 6 Februari 2021. http://www.artnet.com/artists/hendra-gunawan/
- Hume, H. D. 2014. *The Art Teacher's Survival Guide for Secondary Schools*. San Francisco: Jossey-Bass. Krahula, Beckah. 2015. *Tangle Art Pack A Meditative Drawing Book and Sketchpad*. Massachusetts: Quarry Books.
- Lupton, Ellon and Jenifer Cole Philips. *Graphic Design Basic. Visual Layout*, diakses pada 5 April 2019. https://www.skillshare.com/classes/Graphic-Design/Basics-Core-Principles-for-Visual-Design/1539782161projects?via=custom-lists
- Murray, Lily. 2017. No Worries!. London: Kings Road Publishing.
- Studio, Flame Tree Studio. 2016. *My Sketches and Doodles*. London: Flame Tree Publishing.
- Wong, Wucius. 1986. Beberapa Asas Merancang Dwimatra. Bandung: Penerbit ITB.
- Marcel Duchamp, diakses 6 Februari 2021. https://www.tate.org.uk/art/artists/marcel-duchamp-1036
- McLeod, Saul. 2010. Formal Operational Stage, diakses 13 Februari 2021.
- Moore, Kimberly B. *How to Create a School Art Show*, diakses 7 Februari 2021. <u>https://www.scholastic.com/teachers/articles/teaching-content/how-create-school-art-show/</u>
- Thabroni, Gamal. *Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli.* diakses pada 13 Februari 2021. https://serupa.id/pengertian-desain/

The Art of Education University. Diakses 30 Januari 2021. https://theartofeducation.edu/2018/04/27/50-visual-journal-promptsto-promote-drawing-and-creative-thinking-skills/

Internet:

 $\frac{https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/24/210000069/pameranpengertiantujuan-manfaat-dan-fungsi.}{}$

https://www.voaindonesia.com/a/erica-hestu-wahyuni-pelukis-indonesiabergaya-naif/4248912.html

www.tate.org.uk

www.artnet.com

heridono.com

theartofeducation.edu



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

UNIT 1: MENGGAMBAR

SUBUNIT 2: MENGGAMBAR ATAU MELUKIS DENGAN MEDIUM PILIHAN

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	
Instansi	:	•••••
Tahun Penyusunan	:	Tahun 20
Jenjang Sekolah	:	••••••
Mata Pelajaran	:	Seni Rupa
Fase D, Kelas / Semester	:	IX (Sembilan) / I (Ganjil)
Alokasi Waktu	:	4 x 2 jam pelajaran

B. KOMPETENSI AWAL

Capaian Pembelajaran Fase D

Di akhir fase D, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya secara visual sebagai ekspresi kreatif dengan rinci, ditandai penguasaan ruang, proporsi dan gestur, baik secara mandiri dan/atau berkelompok. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi peserta didik telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati peserta didik. Selain itu, peserta didik juga dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatannya terhadap karya seni rupa tersebut.

Capaian Pembelajaran Fase D Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami (Experiencing)	Pada akhir fase D, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang. Peserta didik terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.
Menciptakan (Making/Creating)	Pada akhir fase D, peserta didik mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Pada akhir fase D, peserta didik mampu mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain,

serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada akhir pembelajaran unit ini diharapkan siswa mampu meningkatkan dimensi kemandirian lewat keberanian mencoba dan mengeksplorasi kemampuannya serta memilih karya seni yang akan dibuat, bernalar kritis melalui belajar unsur pencahayaan dalam perspektif, dan kreatif dalam menghasilkan gagasan yang orisinal serta menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal. Dimensi berakhlak mulia (berakhlak kepada sesama) dikembangkan dalam kegiatan mengamati keindahan alam dan menggambar/melukis hasil pengamatannya.

D. SARANA DAN PRASARANA

- Fasilitas yang dibutuhkan : LCD, laptop, jaringan internet, speaker aktif
- Alat musik : keyboard
- Media: kertas, pensil/krayon/pensil warna/cat.

E. TARGET PESERTA DIDIK

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

F. MODEL PEMBELAJARAN

Pembelajaran Tatap muka.

G. KATA KUNCI

Gambar, lukis, mixed media

H. KOSAKATA SENI RUPA

- 1. *Mixed Media:* teknik membuat karya seni rupa dengan menggunting, menempel, menulis, menggambar, dan melukis dengan suatu konsep.
- 2. Curah Ide: kegiatan pendahuluan sebelum membuat karya di mana siswa membuat tema besar kemudian membuat daftar elemen visual yang akan terlihat.
- 3. Gambar Zentangle: seni membuat gambar dengan pola terstruktur. Pola itu digambar pada kertas kecil yang disebut "tile".

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran

Pada akhir materi, siswa mampu:

- 9.1.3. Membuat karya secara mandiri sesuai dengan gambar yang ingin mereka kembangkan tekniknya, dan
- 9.1.4. Melakukan refleksi terhadap karya yang dibuat.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Siswa bebas memilih menggambar bebas dengan teknik tertentu atau menggambar konstruktif.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Bagaimana cara membuat karya secara mandiri sesuai dengan gambar yang ingin mereka kembangkan tekniknya?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Persiapan Guru

Pada minggu sebelumnya, ajak siswa untuk membawa jurnal visual yang berisi referensi desain mereka.

Kegiatan Pendahuluan

- Sebelum pembelajaran dilaksanakan, salah satu peserta didik diminta memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.
- Setelah selesai berdoa, peserta didik diminta untuk bernyanyi bersama lagu daerah setempat, melalui apersepsi yang dapat membangkitkan rasa cinta tanah air peserta didik.
- Peserta didik mendapatkan penjelasan terhadap aktivitas pembuka di atas dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran.

Kegiatan Inti

- Siswa mendiskusikan referensi yang sudah mereka dapatkan.
- Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang target karya akhir yang berupa gambar atau lukisan.
- Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang cara melakukan curah ide.
- Siswa melakukan sesi curah ide dan membuat penjadwalan.
- Siswa membuat karya.
- Guru dan siswa melakukan refleksi.

Curah Ide

Kegiatan curah ide ialah kegiatan siswa mencari solusi tentang permasalahan dengan menuliskan sekumpulan ide.

Ketika melakukan kegiatan ini, upayakan siswa menulis ide sebanyak-banyaknya sebagai referensi. Setelah mengisi ide, barulah siswa memilih ide yang akan dilakukan terkait karya seni yang ingin dilakukan siswa.

Contoh curah ide dalam bentuk tabel

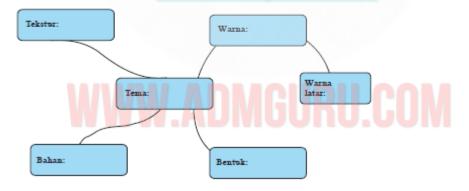
Tema	Elemen	Alat dan Bahan
	Warna: nuansa warna hijau (mengambil warna alam)	Rumput-rumputan yang
Identitasku	Tekstur: menggambarkan tekstur anyaman bambu	dianyam
	Bentuk: siluet orang bertani	Pulpen

Contoh kegiatan curah ide

Curah ide dapat dibuat dalam bentuk tabel atau peta konsep. Ajari anak tabel sederhana untuk memetakan kegiatan berkarya.

Membuat peta konsep

Cari sebuah kertas kosong dan posisikan dengan posisi landscape. Tulis tema di tengah-tengah halaman. Tulis semua ide yang terkait dengan tema tersebut. Ide bisa berisi kumpulan kata, warna, bentuk, tekstur, atau elemen lainnya.



Dorong anak untuk mengemukakan idenya. Guru bertindak sebagai fasilitator. Jika anak kebingungan dengan ide yang akan dibuat, tuntun anak untuk melihat jurnal visualnya. Adakah sesuatu yang menarik? Apakah terkait dengan warna, bentuk, atau sifatnya?

- Siswa merencanakan alat dan bahan yang diperlukan.
- Siswa membuat karya dengan bahan yang ada. Ajukan pertanyaan kepada anakanak untuk melakukan refleksi setelah menggambar.
 Misalnya, dengan pertanyaan-pertanyaan di bawah ini.
 - a. "Bagian mana yang ingin kamu perbaiki?"

- b. "Bagaimana cara kamu memperbaikinya?"
- c. "Bagian mana yang akan kamu tambahkan detailnya?"

Kegiatan Penutup

- Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran.
- Guru dan peserta didik melakukan refleksi.
- Guru dapat memberikan penugasan dan informasi lain sebagai tindak lanjut proses pembelajaran
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

Kegiatan Alternatif

Kegiatan membuat karya memperhatikan aspek lingkungan sekitar. Untuk daerah yang kesulitan dalam mencari alat melukis dapat mencari bahan alternatif seperti spons, sikat gigi bekas sebagai pengganti kuas. Pewarna bisa menggunakan alternatif pewarna seperti bubuk kopi yang diberi sedikit air, pewarna makanan, pewarna dari rebusan kulit buah atau tanaman (kunyit, daun suji, kulit manggis, mengkudu, secang, dan lain sebagainya).

Jika kegiata<mark>n melukis sulit untuk dilakukan, siswa dapat mengumpu</mark>lkan bahanbahan bekas d<mark>i sekitarnya dan mengaturnya sehingga memberikan kesa</mark>n estetis dan bermakna.



F. PENILAIAN / ASESMEN

Asesmen

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Sedang	Cukup
	(100-90)	(89-79)	(79-69)	<69
Kemampuan menerjemahkan ide ke dalam karya	Siswa mampu membuat peta konsep sesuai dengan tema dan mampu mengemukakan idenya dengan jelas.	Siswa mampu membuat peta konsep sesuai dengan tema, serta mampu mengemukakan ide, namun ada beberapa detail yang belum jelas.	Siswa mampu membuat peta konsep dan menjelaskannya namun belum sesuai dengan tema.	Siswa masih dipandu dalam membuat dan menjelaskan peta konsep.

Kesesuaian dengan tema	Siswa mampu membuat lukisan/ mixed media yang orisinil.	Siswa membuat lukisan/mixed media yang sesuai dengan contoh.	Siswa membuat lukisan/mixed media dengan contoh dan masih dibantu guru secara minimal.	Siswa membuat lukisan/mixed media sesua dengan contoh, dengan masih perlu bantuan maksimal dari guru.
Kerapian karya	Siswa mampu menciptakan karya yang detail dan rapi.	Siswa mampu menciptakan karya dengan beberapa bagian yang kurang rapi.	Siswa mampu menciptakan karya dengan terlihat bentuk umumnya, namun karya tidak detail.	Siswa mampu menciptakan karya yang terlihat bentuk umumnya dan masih membutuhkan banyak bantuan guru.

G. REFLEKSI

Refleksi Guru:

Setelah selesai melakukan pembelajaran, guru dapat memberikan pertanyaan berikut ini pada dirinya sendiri.

- 1. Apakah saya sudah cukup baik membimbing siswa untuk menemukan keindahan yang ada di lingkungannya dan menuangkannya ke dalam sebuah lukisan?
- 2. Apakah saya dapat memandu siswa untuk menemukan bahan alternatif?
- 3. Apakah saya sudah cukup membebaskan siswa menghasilkan karyanya dan tidak mengarahkan ke satu sudut pandang keindahan menurut versi saya?

Refleksi Peserta Didik:

- 1. Bagian mana yang menurutmu paling sulit dari pelajaran ini?
- 2. Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaikan hasil belajaramu?
- 3. Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?
- 4. Jika kamu diminta untuk memberikan binta 1 sampai 5, berapa bintang akan kamu berikan pada usaha yang kamu lakukan?
- 5. Bagian mana dari pembelajaran ini yang kamu menyenakan?

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

 Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas

- mencapai Capaian Pembelajaran (CP)
- Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi.

Remedial

- Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya (CP) belum tuntas.
- Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas mencapai capaian pembelajaran (CP)
- Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Siswa	:	•••••
Kelas/Semester	:	•••••

Petunjuk!

Curah Ide

Kegiatan curah ide ialah kegiatan siswa mencari solusi tentang permasalahan dengan menuliskan sekumpulan ide.

Ketika melakukan kegiatan ini, upayakan siswa menulis ide sebanyak-banyaknya sebagai referensi. Setelah mengisi ide, barulah siswa memilih ide yang akan dilakukan terkait karya seni yang ingin dilakukan siswa.

Contoh curah ide dalam bentuk tabel

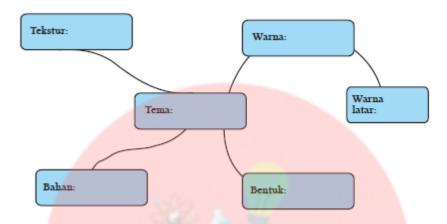
Tema	Elemen	Alat dan Bahan
	Warna: nuansa warna hijau (mengambil warna alam)	Rumput-rumputan yang
Identitasku	Tekstur: menggambarkan tekstur anyaman bambu	dianyam
	Bentuk: siluet orang bertani	Pulpen

Contoh kegiatan curah ide

Curah ide dapat dibuat dalam bentuk tabel atau peta konsep. Ajari anak tabel sederhana untuk memetakan kegiatan berkarya.

Membuat peta konsep

Cari sebuah kertas kosong dan posisikan dengan posisi *landscape*. Tulis tema di tengah-tengah halaman. Tulis semua ide yang terkait dengan tema tersebut. Ide bisa berisi kumpulan kata, warna, bentuk, tekstur, atau elemen lainnya.



B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Guru dan peserta didik mencari berbagai informasi tentang menggambar (menggambar atau melukis dengan medium pilihan) media atau website resmi dibawa nauangan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi.
- Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas IX: Penerbit Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 2022.

C. GLOSARIUM



- apresiasi: memberikan penghargaan terhadap suatu karya seni.
- bayangan: wujud hitam yang tampak di balik benda yang terkena sinar.
- curah ide: siswa membuat daftar ide yang mungkin dilakukan.
- jurnal visual: sebuah buku untuk menyimpan inspirasi visual yang didapat dan tempat membuat sketsa.
- *mixed media*: membuat karya seni dengan gabungan beberapa bahan dan teknik...
- naungan: bagian benda yang tertutup bayangan namun tidak terkena cahaya langsung.
- perspektif: cara melihat benda pada permukaan yang mendatar sebagaimana yang terlihat oleh mata dengan tiga dimensi (panjang, lebar, dan tingginya).
- pigura: bagian yang membingkai karya.
- representasi: memberikan gambaran.
- rutinitas berpikir fleksibel: rutinitas yang dilakukan untuk mempertanyakan suatu konsep atau peristiwa dan mencari tahu jawabannya.

- umpan balik: memberikan masukan yang jelas dan membangun. Masukan yang akan membantu siswa melihat apa yang sudah baik dan yang perlu diperbaiki.
- unjuk kerja: suatu kegiatan menampilkan hasil karya seni setelah melewati serangkaian proses merencanakan dan menciptakan hasil karya seni.

D. DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka

- Beer, C. de. 2018. Rethinking Visual Journaling in the Creative Process: Exploring Pedagogic Implications, diakses 6 Februari 2021.
 - https://journals.co.za/doi/pdf/10.20853/32-1-1819.
- Boaler, Jo. 2013. Ability and Mathematics: the mindset revolution that is reshaping education, diakses 6 Februari 2021.
 - http://publications.fifedirect.org.uk/c64_AbilityandMathematics.pdf
- Chatib, Munif dan Irma Nurul Fatimah. 2013. Kelasnya Manusia. Jakarta: Kaifa.
- Harvard Project Zero Visible Thinking, diakses 30 Januari 2021 http://www.pz.harvard.edu/projects/visible-thinking
- Harvard Project Zero Ladder of Feedback, diakses 30 Januari 2021. http://www.pz.harvard.edu/resources/ladder-of-feedback
- Hatcher, Lynn Anne. Exhibition in the Curriculum: Preparing Students to Complete the Artistic Cycle. Thesis, Georgia State University, 2009. Diakses 7 Februari 2021. https://scholarworks.gsu.edu/art_design_theses/49
- Hendra Gunawan, diakses 6 Februari 2021. http://www.artnet.com/artists/hendra-gunawan/
- Hume, H. D. 2014. *The Art Teacher's Survival Guide for Secondary Schools*. San Francisco: Jossey-Bass. Krahula, Beckah. 2015. *Tangle Art Pack A Meditative Drawing Book and Sketchpad*. Massachusetts: Quarry Books.
- Lupton, Ellon and Jenifer Cole Philips. *Graphic Design Basic. Visual Layout*, diakses pada 5 April 2019. https://www.skillshare.com/classes/Graphic-Design/1539782161projects?via=custom-lists
- Murray, Lily. 2017. No Worries!. London: Kings Road Publishing.
- Studio, Flame Tree Studio. 2016. *My Sketches and Doodles*. London: Flame Tree Publishing.
- Wong, Wucius. 1986. Beberapa Asas Merancang Dwimatra. Bandung: Penerbit ITB.
- Marcel Duchamp, diakses 6 Februari 2021. https://www.tate.org.uk/art/artists/marcel-duchamp-1036
- McLeod, Saul. 2010. Formal Operational Stage, diakses 13 Februari 2021.
- Moore, Kimberly B. *How to Create a School Art Show*, diakses 7 Februari 2021. https://www.scholastic.com/teachers/articles/teaching-content/how-create-

school-art-show/

Thabroni, Gamal. *Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli.* diakses pada 13 Februari 2021. https://serupa.id/pengertian-desain/

The Art of Education University. Diakses 30 Januari 2021. https://theartofeducation.edu/2018/04/27/50-visual-journal-promptsto-promote-drawing-and-creative-thinking-skills/

Internet:

https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/24/210000069/pameranpengertiantujuan-manfaat-dan-fungsi.

 $\frac{https://www.voaindonesia.com/a/erica-hestu-wahyuni-pelukis-indonesiabergaya-naif/4248912.html$

www.tate.org.uk

www.artnet.com

heridono.com

theartofeducation.edu



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

UNIT 1: MENGGAMBAR

SUBUNIT 3 : MENGGAMBAR KONSTRUKSI : PERSPEKT IF DENGAN PENCAHAYAAN

INFORMASI UMUM			
A. IDENTITAS MODUL			
Penyusun	:		
Instansi	:	•••••	
Tahun Penyusunan	:	Tahun 20	
Jenjang Sekolah	:	•••••	
Mata Pelajaran	:	Seni Rupa	
Fase D, Kelas / Semester	:	IX (Sembilan) / I (Ganjil)	
Alokasi Waktu	:	4 x 2 jam pelajaran	

B. KOMPETENSI AWAL

Capaian Pembelajaran Fase D

Di akhir fase D, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya secara visual sebagai ekspresi kreatif dengan rinci, ditandai penguasaan ruang, proporsi dan gestur, baik secara mandiri dan/atau berkelompok. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi peserta didik telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati peserta didik. Selain itu, peserta didik juga dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatannya terhadap karya seni rupa tersebut.

Capaian Pembelajaran Fase D Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami (Experiencing)	Pada akhir fase D, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang. Peserta didik terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.
Menciptakan (Making/Creating)	Pada akhir fase D, peserta didik mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.
Merefleksikan	Pada akhir fase D, peserta didik mampu mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan

(Reflecting)	medium sebuah karya pribadi maupun orang lain, serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada akhir pembelajaran unit ini diharapkan siswa mampu meningkatkan dimensi kemandirian lewat keberanian mencoba dan mengeksplorasi kemampuannya serta memilih karya seni yang akan dibuat, bernalar kritis melalui belajar unsur pencahayaan dalam perspektif, dan kreatif dalam menghasilkan gagasan yang orisinal serta menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal. Dimensi berakhlak mulia (berakhlak kepada sesama) dikembangkan dalam kegiatan mengamati keindahan alam dan menggambar/melukis hasil pengamatannya.

D. SARANA DAN PRASARANA

- Fasilitas yang dibutuhkan : LCD, laptop, jaringan internet, speaker aktif
- Alat musik : keyboard
- Media: kertas, pensil, penggaris, penghapus.

E. TARGET PESERTA DIDIK

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

F. MODEL PEMBELAJARAN

Pembelajaran Tatap muka.

G. KATA KUNCI

Naungan, bayangan, cahaya primer, perspektif

H. KOSAKATA SENI RUPA

- 1. Naungan: bagian yang tertutupi bayangan.
- 2. Bayangan: bagian gelap yang terbentuk akibat refleksi cahaya terhadap benda.
- 3. Cahaya Primer: cahaya utama

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran

9.1.5. Siswa mampu menggambar perspektif dengan satu atau dua titik hilang dengan mempraktikkan konsep naungan dan bayangan.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Siswa mampu menggambar perspektif dengan satu atau dua titik hilang dengan mempraktikkan konsep naungan dan bayangan.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Bagaimana cara menggambar perspektif dengan satu atau dua titik hilang?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Persiapan Guru

Melihat materi tentang perspektif di kelas 8. Mencoba menggambar satu benda dengan diberikan sinar pada satu sisi dan menggambar bayangannya.

Guru bisa meminta siswa mempersiapkan kertas dan penggaris (jika ada).

Kegiatan Pendahuluan

- Sebelum pembelajaran dilaksanakan, salah satu peserta didik diminta memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.
- Setelah selesai berdoa, peserta didik diminta untuk bernyanyi bersama lagu daerah setempat, melalui apersepsi yang dapat membangkitkan rasa cinta tanah air peserta didik.
- Peserta didik mendapatkan penjelasan terhadap aktivitas pembuka di atas dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran.

Kegiatan Inti

 Siswa melihat guru mempraktikkan meletakkan benda geometris di bawah naunganan cahaya lampu.





Gambar 1.3.1 Benda dan bayangannya Sumber: Irma Nurul Fatimah (2021)

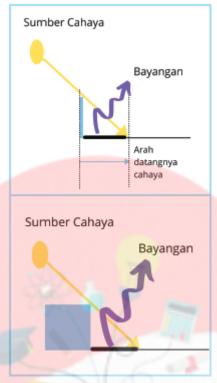
- Siswa mengamati jatuhnya bayangan pada benda. Siswa mengamati guru yang memindah-mindah benda dan mengamati bayangan yang terbentuk kemudian mengambil kesimpulan.
- Siswa melihat guru mempraktikkan menggambar perspektif dengan dua titik hilang dan menarik garis bayangan.

Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut.

Guru menyampaikan konsep bayangan. Bayangan terbentuk dari adanya sinar yang

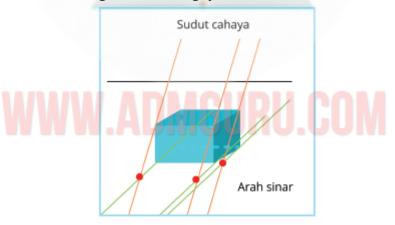
terhalangi oleh sebuah benda. Ada sumber cahaya dan ada arah sinar. Bagian benda yang tidak terkena sinar akan membentuk bayangan.

a. Buat objek tiga dimensi dan tentukan titik cahaya. Meskipun titik cahayanya satu namun sifat cahaya adalah menyebar. Kita dapat mengasumsikan cahaya datang dari sudut 45 derajat.



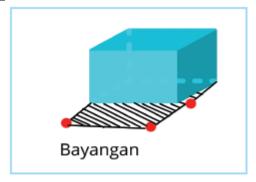
Gambar 1.3.2 Gambar arah jatuhnya cahaya

b. Tarik garis di setiap titik sudut bagian benda yang berhimpitan dengan permukaan sesuai dengan arah datangnya sinar.



Gambar 1.3.3 Gambar benda 3 dimensi.

- c. Berikan titik pada setiap perpotongan garis antara garis yang terbentuk dari sudut bayangan dengan garis arah sinar.
- d. Hubungkan titik perpotongan dengan garis dan arsir bagian tersebut. Pada bagian inilah terbentuk suatu bayangan.



Gambar 1.3.4 Gambar benda dan bayangannya

• Siswa mengamati guru memindah-mindahkan benda dan mengamati bayangan yang terbentuk, kemudian mengambil kesimpulan.



Gambar 1.3.5 Gambar sumber cahaya Sumber: Hans Middendorp (2019)

Kegiatan Penutup

- Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran.
- Guru dan peserta didik melakukan refleksi.
- Guru dapat memberikan penugasan dan informasi lain sebagai tindak lanjut proses pembelajaran
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

Kegiatan Alternatif

Siswa dapat membuat perspektif tanpa bantuan penggaris. Alat bantu penggaris dapat digantikan benda yang permukaannya lurus untuk membuat garis.

F. PENILAIAN / ASESMEN

Asesmen

Kriteria	Sangat Baik (100-90)	Baik (89-79)	Sedang (79-69)	Cukup <69
Kemampuan	Siswa mampu	Siswa mampu	Siswa mampu	Siswa mampu

mempratekkan konsep perspet dengan naunga dan bayangan	if jatuhnya	menggambar, tetapi jatuhnya bayangan masih kurang tepat.	menggambar, tetapi jatuhnya bayangan masih kurang tepat dan masih dibantu minimal oleh guru.	menggambar, tetapi jatuhnya bayangan masih kurang tepat dan masih dibantu maksimal oleh guru.
Kerapian karya	Siswa mampu menggambar dengan rapi, tanpa bantuan guru.	Siswa mampu menggambar dengan rapi, dengan bantuan minimal dari guru.	Siswa mampu menggambar, namun belum rapi.	Siswa menggambar dengan belum rapi dan butuh bantuan maksimal dari guru.

G. REFLEKSI

Refleksi Guru:

Sepanjang pelajaran dan setelah pelajaran berakhir guru dapat memberikan pertanyaan refleksi.

- 1. Sejauh mana siswa memahami konsep perspektif setelah diterangkan?
- 2. Adakah siswa yang kesulitan dalam mempraktikkan teori perspektif?
- 3. Apakah siswa mampu mempraktikkan konsep bayangan dengan baik? Jika tidak, langkah apa yang harus dilakukan?

Refleksi Peserta Didik:

- 1. Bagian mana yang menurutmu paling sulit dari pelajaran ini?
- 2. Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaikan hasil belajaramu?
- 3. Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?
- 4. Jika kamu diminta untuk memberikan binta 1 sampai 5, berapa bintang akan kamu berikan pada usaha yang kamu lakukan?
- 5. Bagian mana dari pembelajaran ini yang kamu menyenakan?

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Capaian Pembelajaran (CP)
- Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.

 Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi.

Remedial

- Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya (CP) belum tuntas.
- Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas mencapai capaian pembelajaran (CP)
- Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Siswa	•
Kelas/Semester	•

Petunjuk!

Jawablah pertanyaan berikut

- 1. Mengapa gambar perspektif dua hilang juga merupakan gambar perspektif yang paling banyak digunakan?
- 2. Mengapa pada gambar perspektif harus menggunakan titik hilang?
- 3. Unsur apa saja yang perlu ada dalam menggambar perspektif?
- 4. Apa tujuan dari pada menggambar perspektif tersebut?

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Guru dan peserta didik mencari berbagai informasi tentang menggambar (menggambar konstruksi: perspektif dengan pencahayaan) media atau website resmi dibawa nauangan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi.
- Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas IX: Penerbit Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 2022.

C. GLOSARIUM



- apresiasi: memberikan penghargaan terhadap suatu karya seni.
- bayangan: wujud hitam yang tampak di balik benda yang terkena sinar.

- curah ide: siswa membuat daftar ide yang mungkin dilakukan.
- jurnal visual: sebuah buku untuk menyimpan inspirasi visual yang didapat dan tempat membuat sketsa.
- *mixed media*: membuat karya seni dengan gabungan beberapa bahan dan teknik..
- naungan: bagian benda yang tertutup bayangan namun tidak terkena cahaya langsung.
- perspektif: cara melihat benda pada permukaan yang mendatar sebagaimana yang terlihat oleh mata dengan tiga dimensi (panjang, lebar, dan tingginya).
- pigura: bagian yang membingkai karya.
- representasi: memberikan gambaran.
- rutinitas berpikir fleksibel: rutinitas yang dilakukan untuk mempertanyakan suatu konsep atau peristiwa dan mencari tahu jawabannya.
- umpan balik: memberikan masukan yang jelas dan membangun. Masukan yang akan membantu siswa melihat apa yang sudah baik dan yang perlu diperbaiki.
- unjuk kerja: suatu kegiatan menampilkan hasil karya seni setelah melewati serangkaian proses merencanakan dan menciptakan hasil karya seni.

D. DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka

Beer, C. de. 2018. Rethinking Visual Journaling in the Creative Process: Exploring Pedagogic Implications, diakses 6 Februari 2021.

https://journals.co.za/doi/pdf/10.20853/32-1-1819.

Boaler, Jo. 2013. Ability and Mathematics: the mindset revolution that is reshaping education, diakses 6 Februari 2021.

http://publications.fifedirect.org.uk/c64_AbilityandMathematics.pdf

Chatib, Munif dan Irma Nurul Fatimah. 2013. Kelasnya Manusia. Jakarta: Kaifa.

Harvard Project Zero Visible Thinking, diakses 30 Januari 2021. http://www.pz.harvard.edu/projects/visible-thinking

Harvard Project Zero Ladder of Feedback, diakses 30 Januari 2021. http://www.pz.harvard.edu/resources/ladder-of-feedback

Hatcher, Lynn Anne. Exhibition in the Curriculum: Preparing Students to Complete the Artistic Cycle. Thesis, Georgia State University, 2009. Diakses 7 Februari 2021. https://scholarworks.gsu.edu/art_design_theses/49

Hendra Gunawan, diakses 6 Februari 2021. http://www.artnet.com/artists/hendra-gunawan/

Hume, H. D. 2014. *The Art Teacher's Survival Guide for Secondary Schools*. San Francisco: Jossey-Bass. Krahula, Beckah. 2015. *Tangle Art Pack A Meditative Drawing Book and Sketchpad*. Massachusetts: Quarry Books.

Lupton, Ellon and Jenifer Cole Philips. *Graphic Design Basic. Visual Layout*, diakses pada 5 April 2019. https://www.skillshare.com/classes/Graphic-DesignBasics-Core-Principles-for-Visual-Design/1539782161projects?via=custom-lists

Murray, Lily. 2017. No Worries!. London: Kings Road Publishing.

Studio, Flame Tree Studio. 2016. *My Sketches and Doodles*. London: Flame Tree Publishing.

Wong, Wucius. 1986. Beberapa Asas Merancang Dwimatra. Bandung: Penerbit ITB.

Marcel Duchamp, diakses 6 Februari 2021. https://www.tate.org.uk/art/artists/marcel-duchamp-1036

McLeod, Saul. 2010. Formal Operational Stage, diakses 13 Februari 2021.

Moore, Kimberly B. *How to Create a School Art Show*, diakses 7 Februari 2021. https://www.scholastic.com/teachers/articles/teaching-content/how-create-school-art-show/

Thabroni, Gamal. *Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli.* diakses pada 13 Februari 2021. https://serupa.id/pengertian-desain/

The Art of Education University. Diakses 30 Januari 2021. https://theartofeducation.edu/2018/04/27/50-visual-journal-promptsto-promote-drawing-and-creative-thinking-skills/

Internet:

https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/24/210000069/pameranpengertian-tujuan-manfaat-dan-fungsi.

https://www.voaindonesia.com/a/erica-hestu-wahyuni-pelukis-indonesiabergaya-naif/4248912.html

www.tate.org.uk

www.artnet.com

heridono.com

theartofeducation.edu

WWW.ADMGURU.COM

MODUL AJAR

Bonus

SEMESTER 1
SEMESTER 2

- CP
- ATP
- KKTP
- LKPD
- PROTA
- PROMES
- KALDIK

BUKU PDF

Semuanya sudah tersusun rapi, tinggal edit identitasnya dan sesuaikan dengan kondisi

sekolah masing-masing.









