MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
UNIT 4 KONSEP EKSPLORASI DAN EKSPERIMENTASI KARYA SENI RUPA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	**:**	.....
Nama Penyusun	**:**	.....
Mata Pelajaran	**:**	**Seni Rupa**
Kelas / Fase /Semester	**:**	**X/ E / Ganjil**
Alokasi Waktu	**:**	**4 Pertemuan (4 x 45 menit per pertemuan)**
Tahun Pelajaran	**:**	**2024 / 2025**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Pengetahuan Awal:

- Peserta didik sudah memiliki pengetahuan dasar tentang unsur-unsur seni rupa (garis, bentuk, warna, tekstur, ruang) dan prinsip-prinsip desain (keseimbangan, irama, kesatuan, penekanan).
- Beberapa peserta didik mungkin sudah pernah mencoba berbagai teknik dasar menggambar, melukis, atau membuat kerajinan.
- Peserta didik mungkin pernah melihat karya seni rupa kontemporer atau eksperimental melalui media sosial, pameran virtual, atau museum.
- Sebagian mungkin sudah familiar dengan penggunaan alat-alat dasar seni rupa (pensil, cat air, krayon, dll.).

Minat:

- Peserta didik yang memiliki minat pada seni rupa secara umum, baik sebagai penikmat, penggambar, pelukis, atau pembuat karya seni.
- Minat untuk mencoba hal-hal baru dan tidak takut "gagal" dalam proses kreatif.
- Keingintahuan tentang bagaimana seniman menciptakan karya-karya unik atau di luar kebiasaan.
- Minat terhadap penggunaan media atau teknik yang tidak konvensional dalam berkarya.
- Tertarik pada proses di balik sebuah karya seni, bukan hanya hasil akhirnya.

Latar Belakang:

- Latar belakang peserta didik bisa sangat beragam; ada yang sudah sering terpapar dengan berbagai jenis seni rupa (galeri, pameran, sanggar), ada juga yang minim pengalaman.
- Beberapa mungkin memiliki pengalaman membuat karya seni dengan bahan atau teknik

yang tidak biasa di luar sekolah.

- Lingkungan keluarga atau komunitas yang mendukung kegiatan seni.

Kebutuhan Belajar:

- Peserta didik yang cenderung kinestetik akan membutuhkan banyak kegiatan praktik langsung, mencoba berbagai media dan teknik.
- Peserta didik visual akan terbantu dengan contoh-contoh karya eksperimental, video proses pembuatan, atau demonstrasi visual.
- Peserta didik auditori akan memperoleh manfaat dari diskusi, mendengarkan cerita seniman, atau presentasi tentang konsep eksplorasi.
- Kebutuhan akan kebebasan berekspresi tanpa terlalu banyak batasan.
- Kebutuhan akan stimulasi ide-ide baru dan cara berpikir "out of the box".
- Kebutuhan akan kesempatan untuk "bermain" dengan bahan dan alat, tanpa tuntutan hasil sempurna di awal.
- Kebutuhan akan umpan balik yang membangun dan mendorong eksperimentasi.

C. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:

- **Faktual:** Mengenal definisi eksplorasi dan eksperimentasi dalam seni rupa, berbagai jenis media (tradisional, non-tradisional, daur ulang), alat, teknik (konvensional, non-konvensional), dan proses penciptaan karya seni rupa. Mengenal beberapa seniman yang dikenal dengan karya eksperimentalnya.
- **Konseptual:** Memahami pentingnya eksplorasi sebagai tahap awal pencarian ide dan eksperimentasi sebagai proses mencoba hal baru untuk menemukan kemungkinan artistik. Memahami bahwa "kesalahan" atau kegagalan adalah bagian dari proses kreatif. Memahami hubungan antara ide, media, teknik, dan hasil karya.
- **Prosedural:** Mampu melakukan eksplorasi ide melalui pengamatan dan riset, mampu mencoba berbagai media dan teknik, mampu mendokumentasikan proses eksperimentasi, dan mampu merefleksikan hasil percobaan.
- **Metakognitif:** Menyadari bahwa proses kreatif adalah perjalanan yang dinamis, tidak linear. Membangun keberanian untuk mencoba hal baru dan menghadapi ketidakpastian dalam berkarya. Menumbuhkan kesadaran diri sebagai individu yang kreatif dan inovatif.

Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:

- Mengembangkan pola pikir inovatif dan adaptif yang berguna dalam memecahkan masalah di berbagai bidang kehidupan.
- Mendorong pemanfaatan bahan-bahan di sekitar (termasuk daur ulang) sebagai sumber daya kreatif.
- Melatih keterampilan berpikir kritis dalam memilih dan mengolah media/teknik.
- Membuka wawasan karir di industri kreatif yang sangat menghargai inovasi dan eksperimentasi (desainer, seniman, animator, dll.).
- Meningkatkan apresiasi terhadap keberagaman bentuk seni dan cara seniman berkarya.

Struktur Materi (Mengacu pada Seni Rupa Unit 4: Konsep Eksplorasi dan Eksperimentasi Karya Seni Rupa):

- **Konsep Eksplorasi dalam Seni Rupa:** Pengertian, tujuan, dan contoh eksplorasi ide, media, alat, dan teknik.
- **Konsep Eksperimentasi dalam Seni Rupa:** Pengertian, tujuan, proses mencoba hal baru, dan pentingnya kegagalan dalam proses kreatif.
- **Hubungan Eksplorasi dan Eksperimentasi:** Bagaimana keduanya saling mendukung dalam penciptaan karya.
- **Jenis Media, Alat, dan Teknik:** Pembahasan media konvensional dan non-konvensional, serta teknik tradisional dan eksperimental.
- **Proses Berkarya Seni Rupa dengan Eksplorasi dan Eksperimentasi:** Tahapan dari ide hingga refleksi.

Integrasi Nilai dan Karakter:

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME:** Menghargai keunikan dan keragaman ciptaan Tuhan sebagai inspirasi dalam berkarya. Mensyukuri potensi diri untuk berkreasi dan berinovasi.
- **Penalaran Kritis:** Mampu menganalisis potensi media dan alat, mengevaluasi hasil eksperimen, dan membuat keputusan artistik yang tepat.
- **Kreativitas:** Mengembangkan ide-ide baru, menemukan cara-cara tidak konvensional dalam menggunakan media, dan menciptakan karya yang orisinal.
- **Kemandirian:** Mampu mengambil inisiatif dalam mencoba hal baru, bertanggung jawab atas proses kreatif, dan belajar dari kesalahan.
- **Komunikasi:** Mengekspresikan ide dan proses kreatif secara verbal maupun visual, serta memberikan umpan balik yang konstruktif.

D DIMENSI PROFIL LULUSAN

Dimensi lulusan pembelajaran yang akan dicapai adalah:

1. **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME:** Menghargai proses penciptaan dan keragaman ekspresi seni sebagai bentuk anugerah.
2. **Penalaran Kritis:** Mampu menganalisis potensi berbagai media dan teknik, serta mengevaluasi hasil eksperimen untuk pengembangan karya.
3. **Kreativitas:** Mengembangkan ide-ide orisinal dan menemukan cara-cara baru dalam menggunakan media dan teknik untuk menciptakan karya seni rupa.
4. **Kolaborasi:** Berbagi ide, bahan, dan pengalaman dengan teman dalam proses eksplorasi dan eksperimentasi.
5. **Kemandirian:** Menunjukkan inisiatif, keberanian untuk mencoba hal baru, dan tanggung jawab terhadap proses berkarya.
6. **Komunikasi:** Mampu menyampaikan ide, proses eksplorasi, dan hasil eksperimentasi secara visual dan verbal.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Pada akhir Fase E, peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan perasaan, minat, pengetahuan, peristiwa aktual, pengalaman, dan respons terhadap isu sosial dalam masyarakat, menggunakan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakandan mengembangkan variasi unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik tertentu yang dipilihnya, serta pengetahuan interdisipliner.

Peserta didik mampu mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat mengenai karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami *(Experiencing)*	Peserta didik mengeksplorasi unsur-unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya dan pada sebuah karya seni rupa. Peserta didik mengeksplorasi gaya seni rupa yang digunakan pada sebuah karya seni rupa. Peserta didik menyimpulkan hasil eksplorasi unsur-unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa.
Merefleksikan *(Reflecting)*	Peserta didik mempresentasikan, memberi dan menerima umpan balik, menyatakan pendapat mengenai karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.
Berpikir dan Bekerja Artistik *(Thinking and Working Artistically)*	Peserta didik mengeksplorasi dan mengembangkan gagasan atau rencana untuk menciptakan karya seni rupa berdasarkan pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh dalam mata pelajaran seni rupa atau mata pelajaran lain. Peserta didik berkolaborasi dengan individu, kelompok, atau bidang keilmuan lain untuk menciptakan karya seni rupa. Peserta didik secara terampil menggunakan jenis alat, bahan, dan teknik spesifik yang dipilih untuk menciptakan karya seni rupa.
Menciptakan *(Making/ Creating)*	Peserta didik membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan unsur rupa, prinsip desain, gaya, atau teknik tertentu yang dipilihnya.
Berdampak *(Impacting)*	Peserta didik memberikan respons terhadap kejadian sehari-hari, keadaan lingkungan sekitar, isu- isu kontemporer di masyarakat, perasaan atau emosinya, minat, dan pengalaman dirinya melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi diri dan lingkungan sekitarnya.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Ilmu Pengetahuan Alam (Fisika, Kimia, Biologi):** Memahami sifat bahan (tekstur, kerapatan, daya serap, reaksi kimia pigmen), proses alami (pengeringan, pelapukan), atau bentuk-bentuk organik sebagai inspirasi.
- **Sejarah:** Mempelajari sejarah seni rupa dan bagaimana seniman di masa lalu juga melakukan eksplorasi dan eksperimentasi untuk mengembangkan gaya atau teknik baru.
- **Matematika/Geometri:** Penerapan pola, proporsi, simetri, dan perspektif dalam eksplorasi bentuk dan komposisi.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Pemanfaatan perangkat lunak desain grafis, aplikasi digital drawing, atau platform media sosial untuk referensi, eksplorasi ide digital, dan dokumentasi karya.
- **Desain Produk/Desain Interior:** Prinsip-prinsip desain yang juga relevan dalam eksplorasi bentuk, fungsi, dan estetika.
- **Antropologi/Sosiologi:** Mempelajari bagaimana budaya memengaruhi ekspresi seni dan bagaimana seni rupa berinteraksi dengan masyarakat.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Memahami Konsep Eksplorasi dalam Seni Rupa dan Mencari Ide

- Melalui pengamatan karya seni rupa dan diskusi, peserta didik **dapat menjelaskan** pengertian eksplorasi dalam konteks seni rupa dengan bahasa sendiri. (Pengetahuan, Komunikasi)
- Dengan melakukan observasi di sekitar lingkungan sekolah, peserta didik **dapat mengidentifikasi** minimal 5 objek/fenomena yang berpotensi menjadi inspirasi ide karya seni rupa. (Keterampilan, Penalaran Kritis)
- Melalui curah pendapat dan pemetaan pikiran (mind mapping), peserta didik **dapat mengembangkan** minimal 3 ide awal untuk karya seni rupa berdasarkan hasil eksplorasi visual. (Kreativitas, Joyful Learning)

Pertemuan 2: Memahami Konsep Eksperimentasi dan Mengenal Media/Alat Non-Konvensional

- Dengan menganalisis studi kasus seniman eksperimental, peserta didik **dapat menjelaskan** pentingnya eksperimentasi dalam penciptaan karya seni rupa. (Pengetahuan, Penalaran Kritis)
- Melalui pengamatan dan demonstrasi, peserta didik **dapat mengidentifikasi** dan mengklasifikasikan minimal 5 jenis media dan 3 jenis alat non-konvensional yang dapat digunakan dalam berkarya seni rupa. (Pengetahuan, Penalaran Kritis)
- Secara individu, peserta didik **dapat mencoba** setidaknya 2 media atau alat non-konvensional yang berbeda untuk menghasilkan sketsa atau coretan eksploratif. (Keterampilan, Kemandirian, Joyful Learning)

Pertemuan 3: Melakukan Eksperimentasi Teknik dan Proses

- Dengan bimbingan guru dan referensi visual, peserta didik **dapat memilih** 1-2 teknik eksperimental (misalnya, kolase tekstur, monoprint sederhana, eco-printing, drip

painting) yang sesuai dengan ide awal mereka. (Keterampilan, Penalaran Kritis)

- Secara berkelompok, peserta didik **dapat melakukan** eksperimentasi dengan media dan teknik yang dipilih, mendokumentasikan prosesnya, dan mencatat temuan-temuan menarik. (Keterampilan, Kolaborasi, Meaningful Learning)
- Melalui diskusi kelompok, peserta didik **dapat menganalisis** potensi dan keterbatasan dari media dan teknik yang dieksperimenkan. (Penalaran Kritis, Komunikasi)

Pertemuan 4: Merefleksi dan Merencanakan Karya Eksperimental

- Melalui presentasi singkat, peserta didik **dapat mengkomunikasikan** proses eksplorasi ide dan hasil eksperimentasi media/teknik mereka kepada teman sekelas. (Komunikasi, Kemandirian)
- Dengan umpan balik konstruktif dari guru dan teman, peserta didik **dapat merefleksikan** pembelajaran yang didapat dari seluruh proses eksplorasi dan eksperimentasi. (Sikap, Mindful Learning)
- Secara individu, peserta didik **dapat merencanakan** sebuah konsep karya seni rupa sederhana yang akan melibatkan eksplorasi dan eksperimentasi di masa mendatang, dengan mengidentifikasi media dan teknik yang ingin dikembangkan lebih lanjut. (Kreativitas, Kemandirian)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- **Pertemuan 1:** "Bagaimana ide 'sampah jadi seni' bisa muncul? Dari mana seniman mendapatkan ide unik?"
- **Pertemuan 2:** "Apa yang terjadi jika kita melukis tidak pakai kuas, tapi pakai sikat gigi atau daun?"
- **Pertemuan 3:** "Bisakah air kopi atau daun kering menjadi bahan utama dalam karya seni? Mari coba!"
- **Pertemuan 4:** "Setelah mencoba berbagai cara 'gila' dalam berkarya, apa yang bisa aku ciptakan dari semua penemuan ini?"

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

1. Praktik Pedagogik

- **Model Pembelajaran:**
  - **Inquiry-Based Learning:** Mendorong peserta didik untuk bertanya "bagaimana jika...?" dan "apa yang akan terjadi jika...?" dalam konteks penggunaan media dan teknik.
  - **Project-Based Learning (PjBL):** Meskipun tidak menghasilkan karya akhir yang besar di setiap pertemuan, fokus pada "proyek eksplorasi dan eksperimentasi" di mana prosesnya adalah produk utamanya.
  - **Discovery Learning:** Memberikan kesempatan peserta didik untuk menemukan potensi artistik dari berbagai bahan dan alat secara mandiri.
- **Strategi Pembelajaran:**
  - **Demonstrasi & Lokakarya (Workshop):** Guru mendemonstrasikan beberapa teknik eksperimental atau penggunaan media non-konvensional, diikuti dengan

praktik langsung oleh peserta didik (Meaningful Learning, Joyful Learning).

- **Studi Kasus Seniman Eksperimental:** Menganalisis karya dan proses seniman yang terkenal dengan eksplorasi dan eksperimentasinya (Meaningful Learning, Penalaran Kritis).
- **Eksplorasi Lingkungan:** Mengajak peserta didik mengamati lingkungan sekitar untuk mencari ide dan bahan (Mindful Learning).
- **Brainstorming & Mind Mapping:** Membantu peserta didik mengembangkan ide-ide awal dan konsep karya (Joyful Learning, Kreativitas).
- **Refleksi & Curah Pendapat:** Mendorong peserta didik untuk merenungkan proses dan hasil eksperimentasi, baik individu maupun kelompok (Mindful Learning).

- **Metode Pembelajaran:**
  - Observasi Terstruktur/Non-struktur
  - Diskusi Kelompok
  - Studi Kasus
  - Praktik Langsung (Workshop)
  - Eksperimen Bebas
  - Presentasi Mini
  - Jurnal Refleksi

2. Kemitraan Pembelajaran

- **Lingkungan Sekolah:**
  - Guru mata pelajaran lain (misalnya, IPA untuk sifat bahan, Bahasa Indonesia untuk penulisan refleksi).
  - Petugas kebersihan atau teknisi sekolah (untuk informasi tentang bahan-bahan yang dapat didaur ulang atau alat-alat yang mungkin dapat dimodifikasi).
  - Klub atau ekstrakurikuler seni rupa di sekolah.
- **Lingkungan Luar Sekolah:**
  - Seniman lokal atau desainer yang dikenal dengan karya eksperimentalnya (mengundang sebagai narasumber, atau kunjungan virtual ke studio mereka).
  - Pusat daur ulang atau toko bahan bekas (sebagai sumber media non-konvensional).
  - Galeri seni atau ruang kreatif yang sering menampilkan karya eksperimental.
- **Masyarakat:**
  - Orang tua/wali yang memiliki keahlian atau minat di bidang seni rupa, atau yang memiliki akses ke berbagai jenis bahan/alat.

3. Lingkungan Belajar (Mendukung Pembelajaran Mendalam)

- **Ruang Fisik:**
  - Studio seni atau ruang kelas yang memungkinkan kegiatan eksplorasi dan eksperimentasi yang "kotor" (misalnya, dengan lantai yang mudah dibersihkan, akses air).
  - Area luar ruangan sekolah (taman, lapangan) untuk observasi dan mencari bahan alami.
  - Sudut inspirasi dengan contoh-contoh karya eksperimental, buku-buku seni, dan

berbagai media/alat tak terduga.

- **Ruang Virtual:**
  - Akses internet stabil untuk riset, menonton video tutorial teknik eksperimental, atau melihat portofolio seniman.
  - Platform online untuk berbagi visual (Google Drive, Padlet, Miro) untuk mengumpulkan hasil eksplorasi ide dan eksperimen.
  - Forum diskusi daring (Google Classroom) untuk berbagi tantangan, temuan, dan saling memberikan inspirasi.
- **Budaya Belajar:**
  - Mendorong "berpikir bebas" dan tidak takut mencoba hal baru.
  - Membangun lingkungan yang menerima kesalahan sebagai bagian dari proses belajar.
  - Membangun budaya saling menghargai ide dan karya orang lain.
  - Menekankan proses di atas hasil akhir, sehingga peserta didik merasa aman untuk bereksperimen.
  - Mendorong kepekaan terhadap lingkungan sekitar sebagai sumber inspirasi.

4. Pemanfaatan Digital

- **Perpustakaan Digital:** Mengakses e-book tentang seni rupa kontemporer, artikel tentang seniman eksperimental, atau tutorial teknik seni.
- **Forum Diskusi Daring:** Google Classroom atau platform lain untuk berbagi ide, mengunggah foto proses dan hasil eksperimen, serta memberikan komentar pada karya teman.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms untuk kuis konsep, atau Padlet/Jamboard untuk mengumpulkan ide dan refleksi visual.
- **YouTube/Vimeo:** Menonton video "process art", tutorial teknik eksperimental, wawancara seniman, atau dokumenter tentang seni kontemporer.
- **Pinterest/Instagram:** Sebagai sumber inspirasi visual untuk eksplorasi ide dan contoh penggunaan media/teknik unik.
- **Aplikasi Digital Drawing (Procreate, Autodesk Sketchbook - versi gratis):** Untuk melakukan eksplorasi ide atau sketsa awal secara digital sebelum diimplementasikan secara fisik.
- **Aplikasi Penyunting Foto/Video:** Untuk mendokumentasikan dan menyunting proses eksperimentasi (misalnya, membuat time-lapse).

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1: MEMAHAMI KONSEP EKSPLORASI DALAM SENI RUPA DAN MENCARI IDE

KEGIATAN PENDAHULUAN (20 MENIT)

- Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning): Guru menampilkan beberapa gambar karya seni rupa kontemporer yang "tidak biasa" (misalnya, seni instalasi dari barang bekas, lukisan abstrak dengan tekstur aneh, patung dari kawat). "Apa yang kalian rasakan saat melihat karya-karya ini? Apakah ini bisa disebut seni? Mengapa?" (memicu

kesadaran akan keberagaman dan definisi seni yang luas).

- Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning): Guru meminta peserta didik menuliskan 3 hal yang paling aneh/menarik yang mereka lihat di jalan/rumah dalam perjalanan ke sekolah hari ini. "Bisakah hal-hal 'biasa' ini menjadi inspirasi seni?" (mengaitkan seni dengan kehidupan sehari-hari).
- Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning): Guru mengajak peserta didik bermain "kata berantai" visual. Satu orang menyebutkan objek, yang lain menyebutkan kata sifat, lalu benda lain yang mirip, dst. (Melatih eksplorasi ide dan asosiasi bebas). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan semangat petualangan.

KEGIATAN INTI (100 MENIT)

Memahami (Understanding): Diferensiasi Konten:

- Visual-Auditori: Guru memutarkan video singkat tentang seniman yang mencari ide dari lingkungan sekitar (misalnya, Christo dan Jeanne-Claude dengan pembungkus bangunannya).
- Baca-Tulis: Guru menyediakan artikel pendek atau ringkasan dari buku ajar tentang pengertian eksplorasi ide dan contohnya. Peserta didik diminta membuat daftar pertanyaan pemicu eksplorasi (misalnya, "Bagaimana jika...?", "Apa yang akan terjadi kalau...?").
- Aktivitas Eksplorasi Lingkungan: Peserta didik keluar kelas (misalnya ke taman sekolah, koridor, kantin) selama 10-15 menit untuk mengamati dan mencatat/menggambar minimal 5-7 objek/fenomena/tekstur yang menarik perhatian mereka dan berpotensi menjadi ide karya seni rupa.

Mengaplikasi (Applying): Diferensiasi Proses:

- Kelompok A (Perlu Bimbingan Lebih): Guru memberikan kartu berisi kategori ide (misalnya, "alam", "perasaan", "benda di rumah"). Peserta didik memilih satu dan diminta mengembangkan 2 ide spesifik dari kategori tersebut.
- Kelompok B (Cukup Mandiri): Peserta didik diminta untuk memilih 3 dari hasil eksplorasi lingkungan mereka dan membuat mind mapping/sketsa ide minimal 3 turunan ide dari setiap objek yang diamati.

Produk Pengembangan Ide (Berdiferensiasi Produk): Peserta didik diminta untuk:

- Produk 1 (Mind Map Konseptual): Membuat mind map visual dengan satu ide sentral (misalnya, "sampah plastik") dan mengembangkan cabang-cabang ide tentang bagaimana sampah plastik bisa diolah menjadi karya seni (misalnya, kolase, patung, instalasi, fashion).
- Produk 2 (Papan Inspirasi Digital/Fisik): Mengumpulkan gambar-gambar/foto-foto dari internet atau majalah (fisik) yang mewakili ide-ide eksploratif mereka, disertai deskripsi singkat tentang mengapa gambar tersebut menjadi inspirasi.

Merefleksi (Reflecting):

- Peserta didik menampilkan mind map atau papan inspirasi mereka.
- Diskusi: "Bagian mana dari proses mencari ide ini yang paling menyenangkan/menantang?" "Adakah ide yang awalnya terasa 'biasa' tapi ternyata punya potensi besar?"

KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)

- Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan umpan balik atas keberanian dalam eksplorasi ide dan kekayaan gagasan yang muncul. Guru meminta peserta didik menuliskan "1 ide paling 'gila' yang aku temukan hari ini dan mengapa aku tertarik padanya" serta "1 hal yang aku sadari tentang sumber ide seni".
- Menyimpulkan Pembelajaran: Guru bersama peserta didik merangkum bahwa eksplorasi adalah kunci untuk menemukan ide-ide baru dan bahwa inspirasi bisa datang dari mana saja.
- Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya: Guru memberikan tugas untuk membawa minimal 3 jenis benda/bahan yang tidak biasa dari rumah (misalnya, sikat gigi bekas, spons, daun kering, benang wol sisa, tutup botol) untuk eksperimen di pertemuan berikutnya.

PERTEMUAN 2: MEMAHAMI KONSEP EKSPERIMENTASI DAN MENGENAL MEDIA/ALAT NON-KONVENSIONAL

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning): Guru menampilkan video atau gambar karya seni rupa yang dibuat dengan media/alat tidak konvensional (misalnya, lukisan dengan kopi, patung dari sampah elektronik, karya tekstil dari benang daur ulang). "Bagaimana perasaanmu melihat karya ini? Apakah kamu pernah membayangkan hal-hal ini bisa jadi karya seni?" (memicu kesadaran akan potensi tersembunyi).
- Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning): Guru meminta peserta didik berbagi benda/bahan non-konvensional yang mereka bawa. "Apa yang membuat benda ini menarik untuk diolah jadi seni?"
- Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning): Guru mengajak peserta didik bermain "tebak fungsi baru". Guru menunjukkan sebuah benda (misalnya, sisir) dan meminta peserta didik menebak bagaimana benda itu bisa digunakan untuk membuat tekstur atau efek dalam seni rupa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan semangat mencoba hal baru.

KEGIATAN INTI (105 MENIT)

Memahami (Understanding): Diferensiasi Konten:

- Visual-Auditori: Guru memutarkan video dokumenter singkat tentang seniman yang melakukan eksperimen media dan teknik secara ekstrem (misalnya, seniman yang melukis dengan gravitasi, atau seniman tanah liat yang menggunakan bahan organik).
- Baca-Tulis: Guru menyediakan teks ringkasan tentang definisi eksperimentasi, mengapa seniman bereksperimen, dan daftar contoh media/alat konvensional vs. non-konvensional dari buku ajar. Peserta didik diminta membuat perbandingan.
- Aktivitas "Pameran Mini Bahan": Peserta didik secara berpasangan saling menunjukkan bahan/alat non-konvensional yang mereka bawa dan menjelaskan mengapa mereka memilihnya. Guru berkeliling memberikan pertanyaan pancingan.

Mengaplikasi (Applying): Diferensiasi Proses:

- Kelompok A (Perlu Bimbingan Lebih): Guru menyiapkan "stasiun eksperimen" dengan beberapa jenis bahan dan alat non-konvensional sederhana (misalnya, cat poster, kapas, benang, tusuk gigi, daun kering). Peserta didik diminta mencoba menghasilkan 3 jenis efek/tekstur dari setiap stasiun.
- Kelompok B (Cukup Mandiri): Peserta didik diminta untuk memilih 2-3 dari bahan/alat yang mereka bawa atau yang tersedia di kelas, dan mencoba berbagai cara menggunakannya untuk membuat coretan, sketsa, atau gubahan bentuk tanpa tujuan akhir yang spesifik, hanya untuk eksplorasi potensi.

Produk Sketsa Eksploratif (Berdiferensiasi Produk): Peserta didik diminta untuk:

- Produk 1 (Lembar Eksplorasi Tekstur): Membuat lembar kerja yang berisi minimal 5 kotak, di mana setiap kotak diisi dengan hasil eksplorasi tekstur/efek dari media/alat non-konvensional yang berbeda. Di bawah setiap kotak, tuliskan nama media/alat dan teknik yang digunakan.
- Produk 2 (Kumpulan Sketsa Abstrak): Membuat 2-3 sketsa abstrak kecil menggunakan media/alat non-konvensional yang berfokus pada bentuk dan komposisi yang muncul secara spontan.

Merefleksi (Reflecting):

- Peserta didik menempelkan hasil eksplorasi mereka di dinding.
- Diskusi: "Apa yang paling mengejutkan dari eksperimen hari ini?" "Apakah ada bahan yang awalnya kamu kira tidak bisa jadi seni, tapi ternyata punya potensi?" "Bagaimana perasaanmu saat 'bermain' dengan bahan-bahan ini?"

KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)

- Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan umpan balik atas keberanian bereksperimen dan observasi terhadap potensi media. Guru meminta peserta didik menuliskan "1 media/alat baru yang ingin aku coba lebih lanjut" dan "1 hal yang aku pelajari tentang arti 'gagal' dalam seni".
- Menyimpulkan Pembelajaran: Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan bahwa eksperimentasi adalah proses mencoba dan menemukan, dan bahwa setiap bahan/alat memiliki potensi artistik jika dieksplorasi dengan cara yang berbeda.
- Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya: Guru meminta peserta didik untuk mulai memikirkan bagaimana ide-ide dari Pertemuan 1 dapat dihubungkan dengan temuan-temuan dari eksperimen media di Pertemuan 2.

PERTEMUAN 3: MELAKUKAN EKSPERIMENTASI TEKNIK DAN PROSES

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning): Guru menampilkan video "time-lapse" proses pembuatan karya seni rupa dengan teknik eksperimental (misalnya, kolase yang kompleks, seni tekstil dengan teknik unik). "Apa yang paling menarik dari proses ini? Apakah ini terlihat mudah atau sulit?" (membangun kesadaran akan proses dan tantangan).
- Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning): Guru meminta peserta didik berbagi 1 ide dari Pertemuan 1 dan 1 temuan media/alat dari Pertemuan 2. "Bisakah keduanya

digabungkan?"

- Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning): Guru mengajak peserta didik bermain "kata kunci teknik". Guru menyebutkan satu media, peserta didik menyebutkan teknik eksperimental yang bisa dilakukan dengan media itu. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan semangat mencoba dan menemukan.

KEGIATAN INTI (105 MENIT)

Memahami (Understanding): Diferensiasi Konten:

- Visual-Auditori: Guru memutarkan video demonstrasi singkat berbagai teknik eksperimental (misalnya, teknik cetak sederhana dengan benda sehari-hari, teknik stempel dari sayuran, teknik lipat kertas yang tidak biasa).
- Baca-Tulis: Guru menyediakan kartu-kartu berisi deskripsi teknik-teknik eksperimental dan contoh hasilnya. Peserta didik diminta mencocokkan teknik dengan potensi media yang mereka temukan.
- Aktivitas "Stasiun Eksperimen Teknik": Guru menyiapkan beberapa stasiun dengan bahan dan instruksi dasar untuk mencoba teknik eksperimental yang berbeda (misalnya, Stasiun Kolase Tekstur, Stasiun Drip Painting dengan cat cair, Stasiun Cetak Monoprint sederhana). Peserta didik berkeliling dan mencoba di setiap stasiun.

Mengaplikasi (Applying): Diferensiasi Proses:

- Kelompok A (Perlu Bimbingan Lebih): Guru memberikan 2-3 pilihan teknik eksperimental yang paling sederhana dan memfokuskan mereka untuk mencoba salah satu saja dengan bantuan langsung.
- Kelompok B (Cukup Mandiri): Peserta didik diminta untuk mengintegrasikan salah satu ide dari Pertemuan 1 dengan media dan teknik yang mereka pilih dari hasil eksplorasi dan eksperimentasi sebelumnya. Mereka diminta untuk melakukan minimal 2-3 kali percobaan.

Produk Eksperimentasi Teknik (Berdiferensiasi Produk): Secara berkelompok (atau individu jika memungkinkan), peserta didik diminta untuk:

- Produk 1 (Seri Mini Eksperimen): Membuat 3-5 hasil percobaan kecil dengan mengaplikasikan 1-2 teknik eksperimental pada media pilihan mereka. Setiap hasil dilengkapi dengan catatan singkat tentang "apa yang aku coba", "apa yang terjadi", dan "apa yang aku pelajari".
- Produk 2 (Dokumentasi Proses Visual): Membuat kolase foto atau video singkat (1-2 menit) yang mendokumentasikan langkah-langkah proses eksperimentasi mereka, dilengkapi narasi singkat tentang apa yang mereka coba dan mengapa.

Merefleksi (Reflecting):

- Setiap kelompok/individu menampilkan hasil eksperimen dan dokumentasi proses mereka.
- Diskusi: "Bagian mana dari teknik ini yang paling menantang untuk dikuasai?" "Apakah hasilnya sesuai ekspektasi? Jika tidak, mengapa? Apa yang bisa diubah?" "Adakah 'kesalahan' yang justru menghasilkan sesuatu yang menarik?"

KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)

- Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan umpan balik atas keberanian mengaplikasikan teknik baru, analisis proses, dan kemampuan belajar dari hasil percobaan. Guru meminta peserta didik menuliskan "1 teknik eksperimental yang ingin aku kuasai lebih dalam" dan "1 hikmah dari mencoba hal baru dalam seni".
- Menyimpulkan Pembelajaran: Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan bahwa eksperimentasi adalah proses berulang yang melibatkan percobaan, observasi, dan penyesuaian, dan bahwa proses inilah yang seringkali menghasilkan inovasi.
- Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya: Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan bahan dan ide terbaik dari seluruh proses eksplorasi dan eksperimentasi untuk presentasi dan perencanaan karya akhir.

PERTEMUAN 4: MEREFLEKSI DAN MERENCANAKAN KARYA EKSPERIMENTAL

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning): Guru memutar sebuah wawancara singkat dengan seorang seniman yang berbicara tentang pentingnya proses kreatif dan kegagalan dalam karyanya. "Apa pesan penting yang bisa kita ambil dari seniman ini?" (membangun kesadaran akan perjalanan kreatif).
- Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning): Guru meminta peserta didik secara bergantian menyebutkan 1 hal yang paling berkesan dari seluruh proses eksplorasi dan eksperimentasi yang sudah mereka lakukan. "Apa yang paling 'nyantol' di pikiranmu?"
- Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning): Guru mengajak peserta didik melakukan peregangan atau gerakan bebas untuk "melepaskan" batasan. "Sekarang, mari kita merayakan penemuan-penemuan kita!" Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan suasana apresiasi.

KEGIATAN INTI (105 MENIT)

Memahami (Understanding): Diferensiasi Konten:

- Visual-Auditori: Guru menyajikan contoh-contoh dokumentasi proses kreatif seniman yang rapi dan menarik.
- Baca-Tulis: Guru menyediakan panduan untuk membuat catatan refleksi yang komprehensif, termasuk pertanyaan pemicu refleksi (misalnya, "Apa ide awal saya?", "Bagaimana saya mengembangkannya?", "Tantangan apa yang muncul?", "Apa yang berhasil?", "Apa yang bisa diperbaiki?").
- Aktivitas "Galeri Proses": Setiap kelompok/individu menata hasil-hasil eksplorasi ide dan eksperimentasi media/teknik mereka di area yang ditentukan di kelas. Peserta didik berkeliling melihat hasil karya teman.

Mengaplikasi (Applying): Diferensiasi Proses:

- Kelompok A (Perlu Bimbingan Lebih): Guru memberikan template sederhana untuk perencanaan karya, hanya meminta mereka mengisi ide utama, media yang akan digunakan, dan 1-2 teknik.
- Kelompok B (Cukup Mandiri): Peserta didik diminta untuk membuat "blueprint" atau storyboard rinci untuk karya seni rupa eksperimental mereka, termasuk bahan, alat,

tahapan proses, dan estimasi waktu.

Presentasi Proses & Perencanaan Karya (Berdiferensiasi Produk): Peserta didik diminta untuk:

- Produk 1 (Presentasi Visual + Refleksi Lisan): Mempresentasikan rangkuman proses eksplorasi ide dan hasil eksperimentasi (bisa dalam bentuk kolase foto atau video singkat), disertai refleksi lisan tentang apa yang mereka pelajari dari proses tersebut.
- Produk 2 (Draf Konsep Karya Eksperimental): Menyajikan draf konsep karya seni rupa yang ingin mereka ciptakan berdasarkan semua penemuan mereka, dilengkapi dengan sketsa, daftar media/alat yang akan digunakan, dan perkiraan proses.

Merefleksi (Reflecting):

- Setelah setiap presentasi, peserta didik lain memberikan umpan balik (misalnya, menggunakan "2 bintang dan 1 harapan": 2 hal yang bagus dan 1 saran untuk perbaikan).
- Diskusi: "Bagaimana proses eksplorasi dan eksperimentasi mengubah pandanganmu tentang seni?" "Apa yang paling berharga dari semua 'percobaan' ini?"

KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)

- Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan umpan balik menyeluruh atas seluruh proses belajar, termasuk kemampuan eksplorasi, eksperimentasi, dokumentasi, dan refleksi. Guru menekankan pentingnya proses daripada hasil akhir, serta mendorong semangat pantang menyerah. Guru meminta peserta didik menuliskan "1 kata yang menggambarkan perasaanku setelah belajar unit ini" dan "1 pertanyaan yang masih ingin aku cari jawabannya tentang seni".
- Menyimpulkan Pembelajaran: Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan bahwa eksplorasi dan eksperimentasi adalah inti dari inovasi dalam seni rupa, memungkinkan seniman untuk menemukan cara-cara baru dalam berekspresi dan menciptakan makna.
- Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya: Guru mendorong peserta didik untuk terus bereksplorasi dan bereksperimen di luar kelas, menjadikan setiap objek dan pengalaman sebagai sumber inspirasi. Memberikan tantangan mandiri untuk mencoba membuat satu karya berdasarkan konsep yang sudah direncanakan.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

A. Asesmen Awal Pembelajaran (Diagnostik)

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik tentang seni rupa, pengalaman bereksperimen, serta minat terhadap seni kontemporer/eksperimental.
- **Format:**
  - **Kuesioner Singkat/Survei Minat (Daring/Luring):**
    - Contoh Pertanyaan:
      1. Menurutmu, apa itu "seni rupa"?
      2. Pernahkah kamu membuat karya seni dengan bahan atau alat yang tidak biasa? Ceritakan!
      3. Apa yang kamu rasakan saat melihat karya seni yang "aneh" atau "tidak

biasa"?

4. Apa saja media yang kamu ketahui untuk membuat karya seni rupa?
5. Seberapa besar keinginanmu untuk mencoba hal baru dalam berkarya seni? (Skala 1-5)

- **Diskusi Kelas:** "Siapa di sini yang suka mencoret-coret tanpa tujuan jelas? Bagaimana rasanya?" "Benda apa di sekitarmu yang menurutmu punya potensi artistik?"

B. Asesmen Proses Pembelajaran (Formatif)

- **Tujuan:** Memantau kemajuan belajar, memberikan umpan balik segera, dan menyesuaikan instruksi.
- **Format:**
  - **Observasi (Non-tes):**
    - **Lembar Observasi Partisipasi Diskusi:** Mengamati keaktifan, kualitas ide, dan kemampuan berargumen saat diskusi konsep eksplorasi/eksperimentasi.
    - **Lembar Observasi Praktik Eksperimen:** Mengamati inisiatif dalam mencoba media/teknik, keberanian bereksperimen, ketelitian dalam proses, dan sikap belajar dari kesalahan.
    - **Catatan Anekdot:** Mencatat momen "Aha!" peserta didik, kesulitan yang dihadapi, atau solusi inovatif yang mereka temukan.
  - **Penilaian Kinerja (Non-tes):**
    - **Rubrik Penilaian Mind Map Ide/Papan Inspirasi (Pertemuan 1):** Mengukur kekayaan ide, konektivitas gagasan, dan orisinalitas.
    - **Rubrik Penilaian Lembar Eksplorasi Tekstur/Kumpulan Sketsa Abstrak (Pertemuan 2):** Mengukur keberanian bereksperimen dengan media non-konvensional, variasi hasil, dan catatan observasi.
    - **Rubrik Penilaian Seri Mini Eksperimen/Dokumentasi Proses Visual (Pertemuan 3):** Mengukur kemampuan mengaplikasikan teknik eksperimental, variasi percobaan, dan kualitas dokumentasi proses.
  - **Jurnal Refleksi Peserta Didik:**
    - Contoh Pertanyaan: "Apa yang paling aku pelajari dari proses eksplorasi ide hari ini?" "Bagaimana perasaanku saat mencoba media/teknik yang belum pernah aku coba?" "Apa kesulitan terbesar dalam eksperimen ini dan bagaimana aku mengatasinya?"
  - **Umpan Balik Teman Sebaya:** Peserta didik saling memberikan umpan balik (misalnya, menggunakan model "I like, I wish, I wonder" - aku suka ini, aku berharap ini, aku ingin tahu ini) terhadap hasil eksplorasi ide, eksperimen media, dan teknik teman sekelompok/sekelas.

C. Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif)

- **Tujuan:** Mengukur pencapaian kompetensi peserta didik secara keseluruhan dalam memahami dan mengaplikasikan konsep eksplorasi dan eksperimentasi.
- **Format:**
  - **Penilaian Proyek (Presentasi Konsep dan Refleksi):**

- **Tugas:** "Presentasi Perjalanan Eksplorasi dan Eksperimentasi Seni Rupaku"
  - **Deskripsi Tugas:** Peserta didik secara individu atau berpasangan (maksimal 2 orang) diminta untuk membuat presentasi yang merangkum seluruh proses eksplorasi ide dan eksperimentasi media/teknik yang telah mereka lakukan selama unit ini. Mereka juga harus menyajikan satu konsep karya seni rupa sederhana yang ingin mereka buat di masa depan, yang melibatkan gagasan dari eksplorasi dan hasil eksperimentasi.
  - **Produk:**
    - **Media Presentasi:** (Misalnya, Slide PowerPoint/Canva, video narasi, atau papan display fisik) yang berisi:
      - Ide-ide awal dan sumber inspirasi (dari eksplorasi).
      - Foto/dokumentasi proses dan hasil eksperimentasi media/teknik yang paling menarik.
      - Refleksi pribadi tentang pembelajaran dari setiap tahapan (tantangan, penemuan, "kesalahan" yang berujung keunikan).
      - Satu Draf Konsep Karya Seni Rupa Eksperimental yang ingin dikembangkan di masa depan (dilengkapi sketsa, deskripsi media & teknik yang akan dipakai).
  - **Presentasi Lisan:** Setiap peserta didik/pasangan mempresentasikan di depan kelas selama 5-7 menit, menjelaskan:
    - Alur perjalanan eksplorasi ide mereka.
    - Proses eksperimentasi yang dilakukan dan apa yang ditemukan.
    - Refleksi paling berharga dari seluruh proses.
    - Konsep karya masa depan yang ingin mereka ciptakan.
  - **Rubrik Penilaian Proyek:**
    - **Aspek Penilaian:**
      - Kedalaman Eksplorasi Ide dan Sumber Inspirasi (25%)
      - Variasi dan Keberanian Eksperimentasi Media/Teknik (25%)
      - Kualitas Dokumentasi Proses dan Refleksi (20%)
      - Orisinalitas dan Potensi Pengembangan Konsep Karya Masa Depan (15%)
      - Kualitas Presentasi dan Komunikasi (15%)
- **Tes Tertulis (Analisis Konseptual):**
  - **Tugas:** Analisis Kasus Karya Seni Rupa Eksperimental.
  - **Deskripsi Tugas:** Peserta didik diberikan 2-3 gambar karya seni rupa yang jelas-jelas melibatkan eksplorasi dan eksperimentasi (tanpa disebutkan nama seniman atau prosesnya). Mereka diminta untuk:
    1. Menganalisis (berdasarkan pengamatan visual) media dan teknik apa saja yang mungkin digunakan dalam karya tersebut.
    2. Menebak/menginterpretasikan gagasan atau konsep awal yang mungkin melatarbelakangi karya tersebut.

3. Menjelaskan mengapa karya tersebut dapat dikategorikan sebagai hasil "eksplorasi dan eksperimentasi" dalam seni rupa.
4. Menyebutkan potensi pengembangan atau variasi lain dari karya tersebut jika mereka yang menjadi senimannya.

- **Kriteria Penilaian:**
  - Ketepatan analisis media dan teknik.
  - Kreativitas dan relevansi interpretasi ide.
  - Kedalaman pemahaman konsep eksplorasi dan eksperimentasi.
  - Orisinalitas dan kelayakan ide pengembangan.
  - Kualitas komunikasi tertulis.