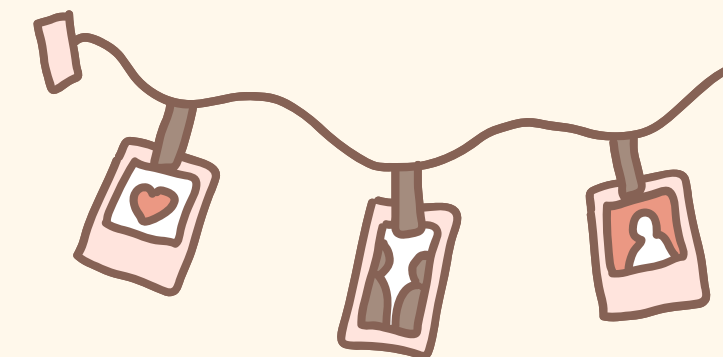
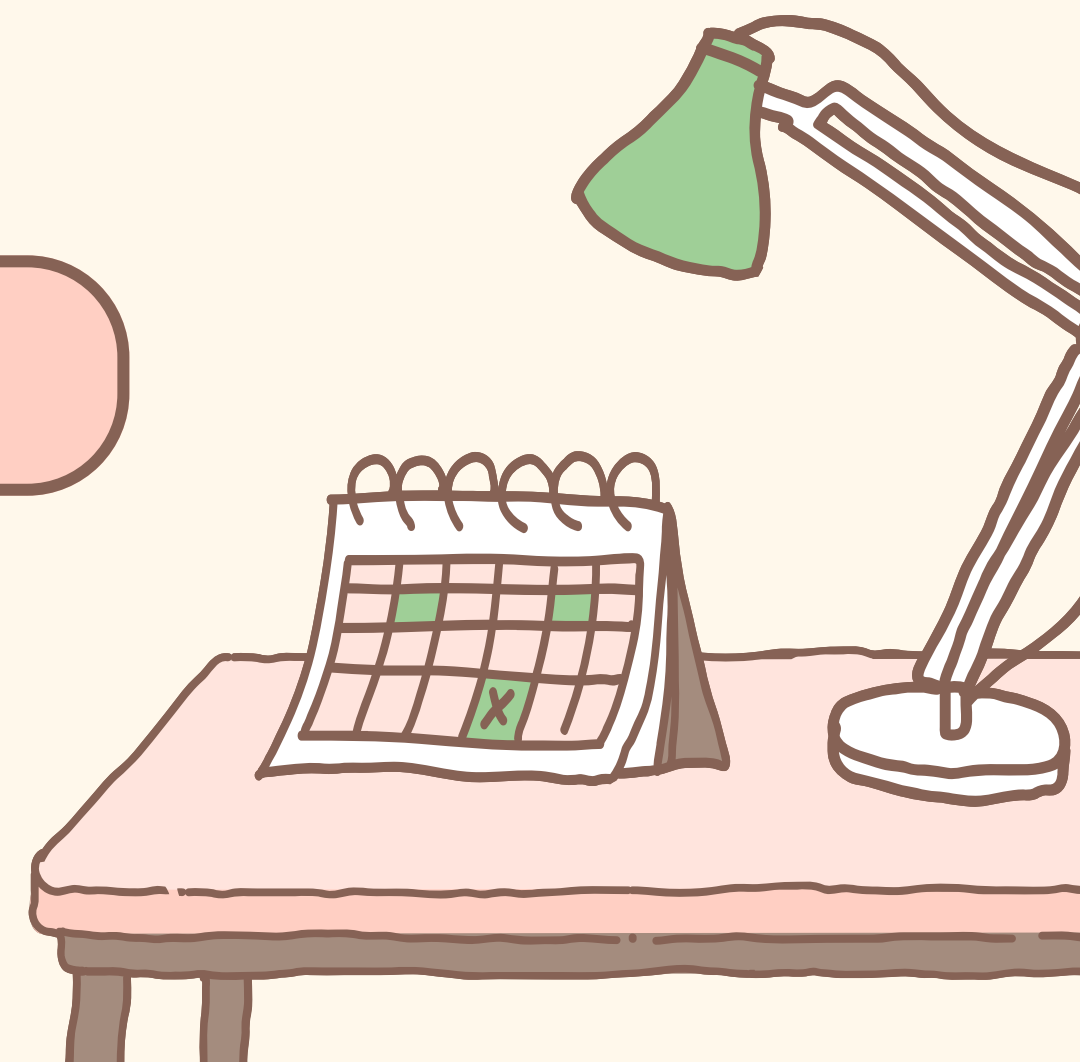
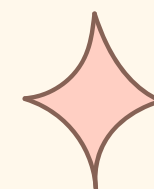
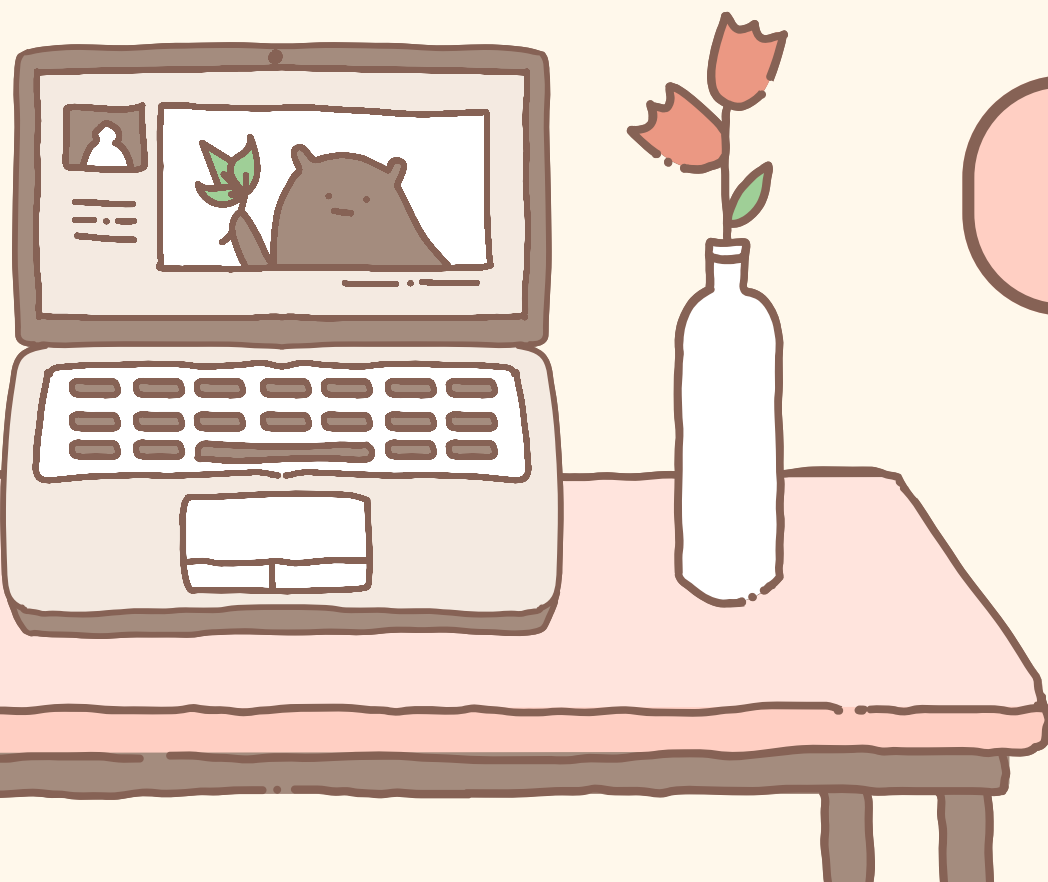




MGMP SENI BUDAYA



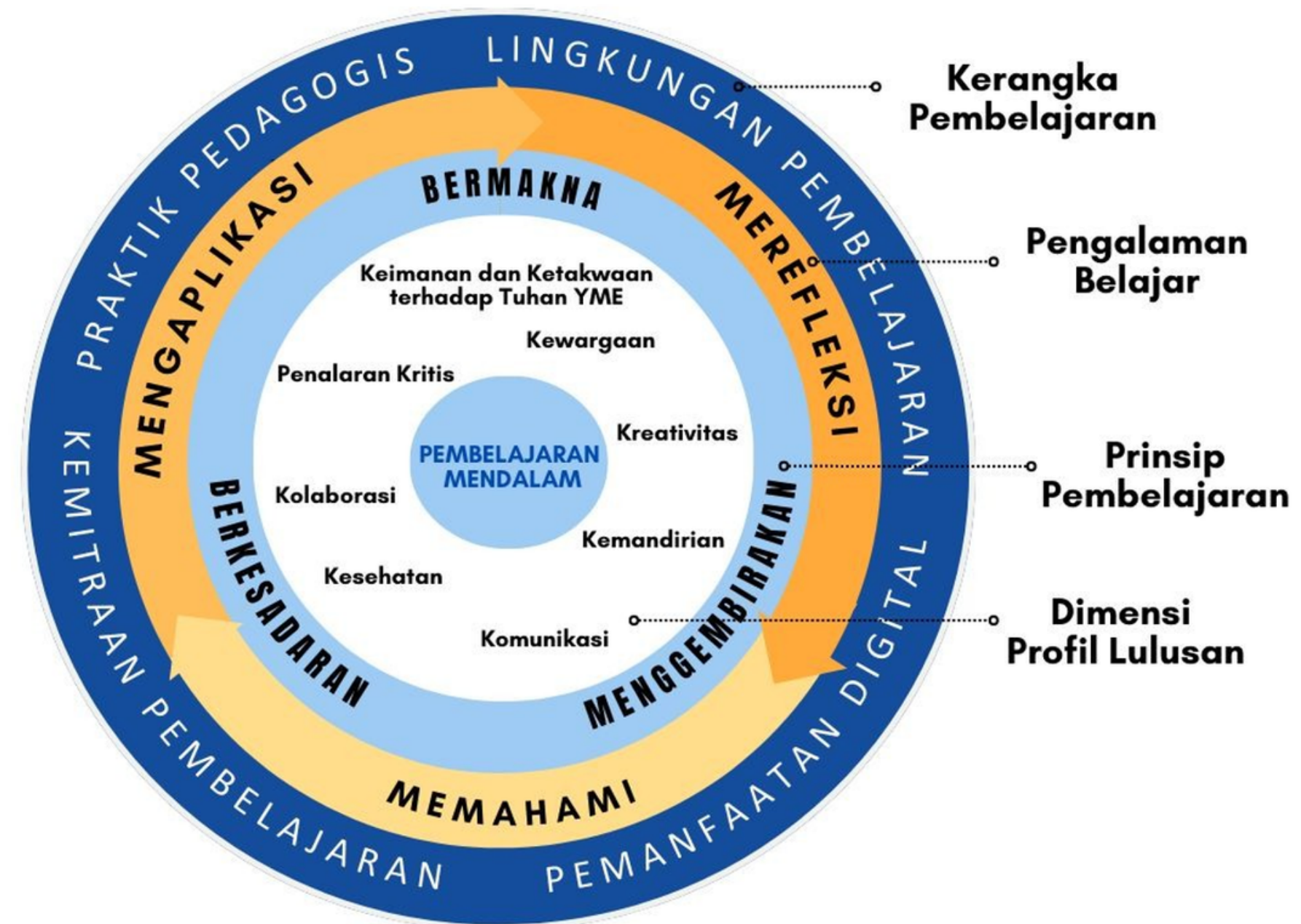
OLEH ISDAYATURRAHMI, S.Pd



PEMBUATAN RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM

Pembelajaran mendalam Merupakan pendekatan yang menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran (mindful), bermakna (meaningful), dan menggembirakan (joyful) melalui olah pikir (intelektual), olah hati (etika), olah rasa (estetika), dan olah raga (kinestetik) secara holistik dan terpadu.

KERANGKA KERJA PEMBELAJARAN MENDALAM





RPP

Pembelajaran Mendalam

KOMPONEN RPP

1 Identifikasi

- a. Mengidentifikasi kesiapan peserta didik
- b. Memahami karakteristik materi pelajaran
- c. Menentukan **Dimensi Profil Lulusan**

2 Desain Pembelajaran

- a. Menentukan capaian pembelajaran
- b. Menentukan topik pembelajaran yang kontekstual dan relevan
- d. Menentukan **tujuan pembelajaran** yang relevan dengan topik
- e. Menentukan **kerangka pembelajaran** (praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan digital)

4 Asesmen

- a. Asesmen pada **awal** pembelajaran
- b. Asesmen pada **proses** pembelajaran
- c. Asesmen pada **akhir** pembelajaran

3 Pengalaman Belajar

- a. Merancang pembelajaran dengan **prinsip berkesadaran, bermakna dan**
- b. **Mengembangkan** pembelajaran dengan langkah-langkah **kegiatan awal, inti dan penutup**
- c. Mendeskripsikan **pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi**

Identifikasi	Peserta Didik (opsional): Identifikasi kesiapan peserta didik sebelum belajar, seperti pengetahuan awal, minat, latar belakang, dan kebutuhan belajar, serta aspek lainnya
	Materi Pelajaran (opsional): Tuliskan analisis materi pelajaran seperti jenis pengetahuan yang akan dicapai, relevansi dengan kehidupan nyata peserta didik, tingkat kesulitan, struktur materi, serta integrasi nilai dan karakter, dan lainnya
	Dimensi Profil Lulusan: Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai dalam pembelajaran ☐ Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME ☐ Penalaran Kritis ☐ Kolaborasi ☐ Kesehatan ☐ Kewargaan ☐ Kreativitas ☐ Kemandirian ☐ Komunikasi
Desain Pembelajaran	Capaian Pembelajaran (opsional) : Tuliskan capaian pembelajaran sesuai fase
	Lintas Disiplin Ilmu (opsional) : Tuliskan disiplin ilmu dan/atau mata pelajaran yang relevan
	Tujuan Pembelajaran : Tuliskan tujuan pembelajaran yang mencakup kompetensi dan konten pada ruang lingkup materi dengan menggunakan kata kerja operasional yang relevan.
	Topik Pembelajaran (opsional): Tuliskan topik pembelajaran yang relevan dengan capaian dan tujuan pembelajaran
	Praktik Pedagogis: Tuliskan Model/Strategi/Metode pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan belajar, seperti pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran inkuiri, pembelajaran kontekstual, dan sebagainya.
	Kemitraan Pembelajaran (opsional): Tuliskan kegiatan kemitraan atau kolaborasi dalam dan/atau luar lingkup sekolah, seperti kemitraan antar guru lintas mata pelajaran, antar murid lintas kelas, antar guru lintas sekolah, orang tua, komunitas, tokoh masyarakat, dunia usaha dan dunia industri kerja, institusi, atau mitra profesional.
	Lingkungan Pembelajaran: Tuliskan lingkungan pembelajaran yang ingin dikembangkan dalam budaya belajar, ruang fisik dan/atau ruang virtual. Budaya belajar dikembangkan agar tercipta iklim belajar yang aman, nyaman, dan saling memuliakan. Contoh: memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya dalam ruang kelas dan forum di pada platform daring (ruang virtual bersifat opsional).
	Pemanfaatan Digital (opsional): Tuliskan pemanfaatan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Contoh: video pembelajaran, platform pembelajaran, perpustakaan digital, forum diskusi daring, aplikasi penilaian, dan sebagainya.

Pengalaman Belajar	Langkah-Langkah Pembelajaran
	AWAL (opsional) (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, menggembirakan)
	Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi orientasi yang bermakna, apersepsi yang kontekstual, dan motivasi yang menggembirakan
	INTI (opsional)
	Pada tahap ini, siswa aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengalaman belajar tidak harus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan
	Memahami (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan) Tuliskan kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk terlibat aktif mengonstruksi pengetahuan agar dapat memahami secara mendalam konsep atau materi dari berbagai sumber dan konteks. Pengetahuan pada fase ini terdiri dari pengetahuan esensial, pengetahuan aplikatif, dan pengetahuan nilai dan karakter.
	Mengaplikasi (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan) Tuliskan kegiatan yang mengondisikan pengalaman belajar yang menunjukkan aktivitas peserta didik mengaplikasi pemahaman secara kontekstual atau kehidupan nyata (hidup, kehidupan, dan/atau penghidupan). Proses mengaplikasi ini merupakan bagian dari pendalaman pengetahuan untuk menghasilkan pengembangan kompetensi.
	Merefleksi (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan) Tuliskan kegiatan yang mampu memfasilitasi peserta didik: a. mengevaluasi dan memaknai proses serta hasil dari tindakan atau praktik nyata yang telah mereka lakukan dan menentukan tindaklanjut ke depan. b. mengelola proses belajarnya secara mandiri, dengan meneruskan dan mengembangkan strategi belajar yang berhasil dan memperbaiki yang belum berhasil dengan tetap meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri.
	PENUTUP (opsional) (Tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan, misal berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan)
	Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran, dan siswa terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya.
Asesmen Pembelajaran	Tuliskan teknik dan instrumen penilaian yang digunakan pada awal, proses, dan akhir pembelajaran. Asesmen dalam pembelajaran mendalam dilaksanakan melalui asesmen sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>) yang menekankan pada penilaian diri dan penilaian sejawat , asesmen untuk pembelajaran (<i>assessment for learning</i>) yang menekankan pada umpan balik, dan asesmen hasil pembelajaran (<i>assessment of learning</i>) yang menekankan pada pencapaian dan tindak lanjut dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik. Contoh: Penilaian Sejawat, Penilaian Diri, Penilaian Proyek, Penilaian Produk, Observasi, Portofolio, Penilaian Berbasis Kelas, Penilaian Kinerja, Tes tertulis, Tes lisan, dan sebagainya.

TUJUAN PEMBELAJARAN DAN ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah: SMAN 3 PUTRA BANGSA

Nama Mata Pelajaran: SENI BUDAYA/SENI RUPA

Nama Guru Mata Pelajaran: ISDAYATURRAHMI, S.Pd

Fase/ Kelas: E / X

JP Semester Ganjil: 40 JP

Elemen	Capaian Pembelajaran	Kompetensi	Lingkup Materi	Taksonomi SOLO	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran	Semester	Alokasi Waktu
5.1 Mengalami	Mengeksplorasi unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.	Mengamati, Mengeksplorasi	1 . Pengenalan seni rupa di sekitar kita (definisi, fungsi, klasifikasi, contoh) 2 . Unsur dan prinsip seni rupa	Multistruktural – Relasional	Peserta didik mampu mengenal dan mengeksplorasi unsur-unsur rupa (garis, bentuk, warna, tekstur, ruang) dan prinsip desain (kesatuan, keseimbangan, kontras, irama, proporsi) melalui pengamatan karya di lingkungan sekitar.	1 . Mengamati berbagai benda/karya seni rupa di sekitar. 2 .Mengidentifikasi unsur-unsur rupa dan prinsip desain pada benda tersebut 3.Menjelaskan fungsi dan makna seni rupa dalam kehidupan sehari-hari. 4.Mengeksplorasi bentuk dan warna untuk menghasilkan variasi visual sederhana.	Ganjil	8 JP
5.2 Merefleksikan	Merefleksikan penggunaan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi dalam karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.	Menganalisis, Merefleksikan	1 . Mengamati dan mendeskripsikan karya seni rupa. 2 . Tempat dan cara mengapresiasi karya seni rupa	Relasional	Peserta didik mampu mendeskripsikan dan merefleksikan karya sendiri maupun teman dengan menggunakan istilah seni rupa yang tepat.	1 . Mengamati karya seni rupa sendiri dan karya teman sekelas. 2.Mendeskripsikan penggunaan unsur rupa dan prinsip desain pada karya tersebut. 3 .Menggunakan kosakata seni rupa (garis, bidang, keseimbangan, kontras, proporsi, tekstur).	Ganjil	6 JP

						4. Memberikan umpan balik konstruktif sebagai bentuk refleksi bersama.		
5.3 Berpikir dan Bekerja Artistik	Mengeksplorasi alternatif/potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar dan menghubungkan seni dengan kelompok atau bidang keilmuan lain dalam berkarya seni rupa.	Mengeksplorasi, Menerapkan	1 . Pengenalan bahan dan teknik berkarya 2 . Eksplorasi dan eksperimentasi karya seni rupa	Relasional – Abstrak Relasional	Peserta didik mampu mengeksplorasi berbagai alat dan bahan dari lingkungan sekitar untuk menciptakan karya dengan pendekatan lintas bidang ilmu.	1 .Mengidentifikasi bahan alami dan buatan yang dapat digunakan untuk berkarya. 2 .Mencoba berbagai teknik dasar (lukis, kolase, montase, cap, cetak sederhana). 3 .Menghubungkan prinsip seni rupa dengan konsep lain (misal sains: tekstur, warna, bentuk). 4 . Menentukan alat dan bahan yang sesuai untuk ide karya yang akan dibuat.	Ganjil	8 JP
5.4 Menciptakan	Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang dipilih.	Mencipta, Menerapkan, Mengomunikasikan	1 . Kreasi karya dua dimensi 2 .Penggunaan unsur rupa dan prinsip desain dalam karya	Abstrak – Extended Abstract	Peserta didik mampu menciptakan karya dua dimensi berdasarkan pengalaman pribadi atau hasil pengamatan lingkungan dengan mempertimbangkan fungsi dan teknik yang sesuai.	1 . Merancang ide karya seni rupa dua dimensi berdasarkan pengalaman pribadi/lingkungan. 2 . Menentukan alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan. 3 . Membuat karya dengan mempertimbangkan unsur rupa dan prinsip desain.	Ganjil	12 JP

						4 . Menyajikan hasil karya dengan menjelaskan proses dan maknanya.		
5.5 Berdampak	Menghasilkan karya seni rupa untuk mengajak orang lain, merespon pengalaman sehari-hari, dan mengekspresikan perasaan atau minat.	Mencipta, Menyajikan, Merefleksi	1. Karya seni rupa sebagai media ekspresi dan komunikasi 2 . Presentasi karya seni rupa	Extended Abstract	Peserta didik mampu menciptakan dan menampilkan karya seni rupa yang memiliki pesan atau ajakan sosial, serta merefleksikan dampaknya bagi diri dan orang lain.	1 .Mengidentifikasi isu sosial atau pengalaman pribadi yang dapat diangkat dalam karya. 2 .Menciptakan karya dengan pesan atau ajakan tertentu (poster, ilustrasi, mural kecil, desain digital). 3 . Menyajikan karya dan menjelaskan makna serta pesan yang ingin disampaikan. 4 .Merefleksikan dampak karya terhadap diri dan lingkungan sekitar.	Ganjil	6 JP

RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM (RPM)

Satuan Pendidikan	:	—
Kelas / Fase	:	X / E
Mata Pelajaran	:	SENI DAN BUDAYA
Semester	:	Ganjil
Guru Pengampu	:	ISDAYATURRAHMI, S.Pd
Tahun Ajaran	:	2026/2027
Alokasi Waktu	:	8 JP (2 JP x 45 Menit)

IDENTIFIKASI MURID

Pengetahuan awal	· Siswa memiliki pemahaman dasar bahwa seni rupa adalah karya visual swa mampu membedakan warna dasar (primer) dan bentuk geometris
Minat dan latar belakang	Siswa menyukai penggunaan media digital dan media sosial · Sebagian besar siswa memiliki minat pada dekorasi lingkungan dan hobi menggambar
Kebutuhan belajar	Siswa membutuhkan pendekatan visual yang nyata di lingkungan sekolah · Siswa memerlukan aktivitas kolaboratif untuk membangun kepercayaan diri dalam berekspresi

Analisis Materi Pelajaran:

Aspek	Uraian
Jenis Pengetahuan	Faktual (karya seni rupa di sekolah), Konseptual (definisi, unsur, prinsip), Prosedural (langkah menganalisis karya)
Relevansi	eni rupa hadir dalam setiap aspek kehidupan, mulai dari desain produk, arsitektur, hingga media komunikasi visual digital
Tingkat Kesulitan	...nengah (membutuhkan kemampuan observasi tajam dan analisis kritis terhadap komposisi visual)

Struktur Materi	Dimulai dari definisi makro, klasifikasi fungsi (murni vs terapan), dimensi (2D/3D), hingga bedah mikro unsur dan prinsip desain
Nilai dan Karakter	Menghargai keindahan ciptaan Tuhan (Beriman), menghargai karya orang lain (Kolaborasi), dan keberanian berinovasi (Kreativitas)

DESAIN PEMBELAJARAN

Dimensi Profil Lulusan	Kreativitas; Komunikasi; Beriman & Bertakwa; Kolaborasi
Capaian Pembelajaran	Mengeksplorasi unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.
Lintas Disiplin Ilmu	Sejarah (perkembangan gaya seni rupa) dan Kimia (analisis pigmen warna seperti oksida besi Fe_2O_3 atau tembaga karbonat CuCO_3 pada pewarna tradisional)
Tujuan Pembelajaran	Peserta didik secara kritis dan kreatif mampu mengeksplorasi serta menganalisis unsur rupa dan prinsip desain pada benda di sekitar sekolah melalui tahapan Discovery Learning.
Topik Pembelajaran	Pengenalan seni rupa di sekitar kita (definisi, fungsi, klasifikasi, contoh) 2 . Unsur dan prinsip seni rupa
Praktik Pedagogis	Discovery Learning Penerapan model Discovery Learning dilakukan dengan memberikan stimulus berupa galeri karya visual, memfasilitasi siswa melakukan identifikasi mandiri, mengumpulkan data melalui observasi lingkungan, dan memverifikasi temuan unsur seni secara berkelompok.

PENGALAMAN BELAJAR

Pertemuan 1

Tahapan	Rincian Kegiatan
Kegiatan Awal	1. Guru memulai dengan doa dan apresiasi keindahan alam sebagai ciptaan Tuhan 2. Apersepsi: Guru menunjukkan satu benda (misal: botol minum) dan bertanya 'Apakah ini seni?'
Kegiatan Inti	1. Pemberian Rangsangan: Siswa menonton video singkat perkembangan seni rupa 2. Pernyataan Masalah: Siswa merumuskan definisi seni rupa menurut pendapat kelompok 3. Pengumpulan Data: Siswa mencari definisi seni rupa dari berbagai literatur
Kegiatan Penutup	1. Siswa menyusun definisi kelas untuk 'Seni Rupa' 2. Refleksi pembelajaran hari ini

Pertemuan 2

Tahapan	Rincian Kegiatan
Kegiatan Awal	1. Guru mereview definisi seni dari pertemuan sebelumnya 2. Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil
Kegiatan Inti	1. Pengolahan Data: Siswa mengklasifikasikan 10 benda di sekitar sekolah ke dalam kategori Seni Murni atau Seni Terapan 2. Siswa menganalisis fungsi benda tersebut (individu, sosial, fisik) 3. Siswa membedakan benda berdasarkan dimensi 2D dan 3D
Kegiatan Penutup	1. Presentasi singkat hasil klasifikasi benda 2. Guru memberikan penguatan tentang kegunaan seni dalam kehidupan

Rubrik Penilaian:

Aspek Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
Pemahaman Konsep	Mampu menjelaskan definisi, fungsi, klasifikasi, unsur, dan prinsip dengan tepat dan mendalam	Mampu menjelaskan sebagian besar konsep seni rupa dengan benar	Mampu menjelaskan konsep dasar namun kurang detail pada prinsip	Belum mampu membedakan unsur dan prinsip seni rupa
Komunikasi	Menyampaikan hasil observasi secara sistematis, menggunakan terminologi seni yang tepat, dan percaya diri	Menyampaikan hasil dengan jelas dan sistematis	Menyampaikan hasil namun kurang sistematis	Pasif dalam presentasi dan diskusi

LEMBAR KERJA MURID (LKM) 1

Topik	:	LKM 1: Menemukan Makna Seni
Mata Pelajaran	:	SENI DAN BUDAYA
Kelas / Semester	:	X / Ganjil

Tujuan Pembelajaran:

Mendefinisikan seni rupa berdasarkan pengamatan

Investigasi Makna

Cari 3 definisi seni rupa dari sumber berbeda (buku/internet) dan buatlah sintesisnya.

• Definisi 1: ...

• Definisi 2: ...

• Kesimpulan Kelompok: Seni rupa adalah ...

LEMBAR KERJA MURID (LKM) 2

Topik	:	LKM 2: Labirin Klasifikasi
Mata Pelajaran	:	SENI DAN BUDAYA
Kelas / Semester	:	X / Ganjil

Tujuan Pembelajaran:

Mengelompokkan benda seni di lingkungan sekolah

Eksplorasi Lapangan

Temukan 5 benda di sekolah, foto, dan isi tabel berikut.

· Nama Benda | Dimensi (2D/3D) | Jenis (Murni/Terapan) | Fungsi Utama

· 1. ... | ... | ... | ...

· 2. ... | ... | ... | ...

LEMBAR KERJA MURID (LKM) 3

Topik	:	LKM 3: Bedah Unsur Visual
Mata Pelajaran	:	SENI DAN BUDAYA
Kelas / Semester	:	X / Ganjil

Tujuan Pembelajaran:

Menganalisis unsur rupa pada objek alami

Zoom-In Unsur

Pilih satu daun atau bunga di taman. Gambarkan tekstur mikronya dan identifikasi warnanya.

· Garis yang dominan (Lurus/Lengkung): ...

· Warna yang tampak (Primer/Sekunder): ...

· Analisis Tekstur: ...

LEMBAR KERJA MURID (LKM) 4

Topik	:	LKM 4: Masterpiece Komposisi
Mata Pelajaran	:	SENI DAN BUDAYA
Kelas / Semester	:	X / Ganjil

Tujuan Pembelajaran:

Menerapkan prinsip seni dalam penataan objek

Menyusun Komposisi

Susunlah 3 benda milik anggota kelompok di atas meja seluas 50 cm². Ambil foto dari sudut pandang (angle) terbaik.

- Prinsip Keseimbangan yang digunakan (Simetris/Asimetris): ...
- Pusat perhatian (Point of Interest) pada karya kami adalah: ...
- Bagaimana kesatuan (unity) dicapai dalam susunan tersebut?

Mengetahui,	ACEH UTARA, 13 JULI 2026
Kepala Sekolah	Guru Mata Pelajaran

Terima
Kasih

