



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 Jalan A.Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116
 Telepon (0362) 21541 Fax. (0362) 27561
 Laman: fbs.undiksha.ac.id

Nomor : 2646/UN48.7.1/DT/2023

21 Agustus 2023

Perihal : **Permohonan Izin Observasi**

Yth. Kepala SMP Negeri 1 Sukasada
 di Buleleng

Dalam rangka pengumpulan data untuk menyelesaikan penelitian skripsi, dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini:

Nama	: I Putu Susila Adnyana Putra
NIM	: 1912031004
Jurusan	: Seni dan Desain
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Jenjang	: S1
Tahun Akademik	: 2022/2023

untuk mencari data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
 Wakil Dekan I,

Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi
 NIP. 198104192006042002

Tembusan:

1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Koorprodi. Pendidikan Seni Rupa
3. Sub Bagian Pendidikan FBS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 Jalan A.Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116
 Telepon (0362) 21541 Fax. (0362) 27561
 Laman: fbs.undiksha.ac.id

Nomor : 2759/UN48.7.1/DT/2023

1 September 2023

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SMP Negeri 1 Sukasada
 di Buleleng

Dalam rangka pengumpulan data untuk menyelesaikan Skripsi/Tugas Akhir, dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini:

Nama	: I Putu Susila Adnyana Putra
NIM	: 1912031004
Jurusan	: Seni dan Desain
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Jenjang	: S1
Tahun Akademik	: 2022/2023
Judul	: PENERAPAN BAHAN AJAR SENI BUDAYA KELAS VII DENGAN TEKNIK CHROMEBOOK PADA KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI SMP N 1 SUKASADA

untuk mencari data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
 Wakil Dekan I,



Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi
 NIP. 198104192006042002

Tembusan:

1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Kaprodi. Seni dan Desain
3. Sub Bagian Pendidikan FBS



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
SMP NEGERI 1 SUKASADA



Alamat : Jl. Jelantik Gingsir No. 26 Sukasada - Bali, Telp (0362)21498
Website : www.smpn1sukasada.sch.id Email: smpn1sukasada@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor :470/I.19.3.6/SMP N 1/P.16/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : Ni Ketut Liesvi Ismawantini,S.Pd.M.Pd
N I P : 19671230 199702 2 002
Pangkat/ Golongan : Pembina Tk. I, IV/b
Jabatan : Kepala SMP Negeri 1 Sukasada

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

N a m a : I Putu Susila Adnyana Putra
N I M : 1912031004
Prodi/Fak : Pendidikan Seni Rupa

Dengan ini, kami memberikan ijin kepada mahasiswa tersebut diatas untuk melaksanakan Observasi di SMP Negeri 1 Sukasada.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sukasada, 22 Agustus 2023
Kepala SMP Negeri 1 Sukasada



Ni Ketut Liesvi IsmawanTini,S.Pd.M.Pd
NIP. 19671230 199702 2 002

KARTU KENDALI

Indeks / Subyek	: Kode	Tanggal	: 22/8/2023	M
	: P.16	No. Urut	: 253	K
Perihal	: Permohonan izin Observasi			
Isi Ringkas	: -			
Lampiran	: -			
Dari / kepada	: UINIKSHA Fakultas Bahasa dan Seni			
Tanggal Surat	: 21/8/2023	Nomor Surat	: 2016/UN/48.7.1/DT/2023	
Pengelola	:	Paraf	:	
Catatan	:			
	: 22/8-23		: Ditugaskan :	
	: Pak Made Witana, S.Pd			
	: mohon di tindak lanjuti			

MODUL AJAR SENI BUDAYA
(UNIT 2 “MENDESAIN”)

INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Nama Penyusun	: Made Wijana, S.Pd.
Institusi	: SMP Negeri 1 Sukasada
Tahun disusun	: 2023
Fase	: Fase D
Jenjang Sekolah	: SMP
Kelas	: 7 (Tujuh)
Mapel	: Seni Budaya (Seni Rupa)
Elemen	: Mencipta (<i>Making/Creating</i>)
Jumlah Siswa	:32 siswa/kelas
Alokasi Waktu	:3x pertemuan (6 JP)

B. Capaian Pembelajaran :

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.

C. Kompetensi Awal

- a) Peserta didik mengetahui arti tentang desain dan sejarah desain
- b) Peserta didik mengetahui apa itu seni rupa (Ragam Hias)
- c) Peserta didik memahami Pola Organik dan Pola Geometris melalui pengamatan
- d) Peserta didik mengenal berbagai macam Ragam Hias Nusantara

D. Profil Pelajar Pancasila :

1. Kreatif
2. Mandiri

E. Sarana dan Prasarana:

- Sarana : Laptop, HP, LCD/Proyektor, dan internet

- Prasarana : Alat dan bahan yang digunakan untuk menggambar Ragam Hias, buku siswa Seni Budaya, buku guru Seni Budaya kelas VII SMP Kemendikbud, dan internet

F. Target Peserta Didik:

- Peserta Didik Reguler
- Peserta Didik dengan kesulitan belajar
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi

G. Model Pembelajaran:

Project Based Learning (tatap muka)

II. KOMPONEN INTI

A. Tujuan Pembelajaran :

1. Peserta didik mampu menciptakan karya seni pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu
2. Peserta didik mampu menggunakan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu
3. Peserta didik mampu menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu

B. Pemahaman Bermakna

1. Peserta didik mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menyampaikan sesuatu
2. Peserta didik mampu dan percaya diri menyampaikan ide-ide yang dimiliki.
3. Peserta didik diharapkan mampu mengaplikasikan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

C. Pertanyaan Pemantik

1. Apa yang kalian ketahui tentang Batik?
2. Apakah kalian pernah mengenakan pakaian dengan pola batik?

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok – pokok materi
 - a. Definisi Mendesain
 - b. Jenis Pola Organis dan Geometris
 - c. Jenis Ragam Hias

Pertemuan 1 (Mendesain)		
Persiapan		
<p>Sebelum pembelajaran guru mempersiapkan sarana dan prasarana belajar mengajarsesuai materi yang akan diajarkan sebelum waktu pembelajaran di mulai.</p> <p>Pastikan peserta didik dalam keadaan siap mengikuti kegiatan pembelajaran dan tidak dalam keadaan sakit.</p>		
Pendahuluan		
<p>Pada kegiatan pendahuluan guru melakukan kegiatan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa - Absensi - Memotivasi peserta didik dan memberikan pengetahuan tentang perundangan. - Menginformasikan materi, tujuan pembelajaran dan teknik penilaian yang akan dilakukan - Mengintegrasikan pendidikan karakter - Melakukan Pemanasan dengan bentuk permainan 		
Alur	Kegiatan	Waktu

Asesmennon kognitif	Guru menginstruksikan siswa menjawab test gaya belajar melalui link (https://akupintar.id/tes-gaya-belajar) dan/atau melalui google form.	10 Menit
Asesmen diagnostik kognitif	<p>Peserta didik diberikan soal asesmen formatif dengan tujuan mengetahui kemampuan peserta didik terkaitmateri.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Seni rupa yang memiliki panjang,lebar, dan tinggidisebut... <ol style="list-style-type: none"> a. Seni rupa 2 dimensi b. Seni rupa 3 dimensi c. Seni rupa murni d. Seni rupa terapan 2. Seni rupa yang memiliki panjang dan lebardisebut... <ol style="list-style-type: none"> a. Seni rupa 2 dimensi b. Seni rupa 3 dimensi c. Seni rupa murni d. a dan b benar 	
Mulai Dari Diri :	<p>Guru memberikan apersepsi dengan bertanya mengenai pengalaman sebelumnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pernahkah kalian menggambar atau melihat sebuah desain ? Jika ya berikan komentar terhadap aktivitas mendesain tersebut! <p>Guru mengajukan pertanyaan lebih mendalam untuk mengarah ke topik yang akan dipelajari seperti :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kamu ketahui tentang Mendesain ? 2. Apa saja yang kamu ketahui tentang desain dan apa saja yang bisa di desain ? 3. Apa saja yang termasuk desain yang ada di 	5 Menit

	sekeliling kalian?	
Eksplorasi Konsep	Peserta didik mencari pemahamannya sendiri dengan membaca dan memahami bahan bacaan yang ada di buku paket terkait materi Desain	10 Menit
Ruang Kolaborasi	<p>Peserta didik mendiskusikan dengan teman sebangkuterkait sbb</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kalian ketahui tentang sejarah Desain? 2. Coba sebutkan yang kalian ketahui tentang penerapan Desain dalam Ragam Hias! 	15 Menit
Refleksi Terbimbing	<p>Guru mengajak siswa untuk berrefleksi terkait pembelajaran yang telah berlangsung dengan menanyakan beberapa pertanyaan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hal baru apa yang anda peroleh dari pembelajaran ini? 2. Apa yang anda pahami dari pembelajaran ini? 3. Apa yang anda kurang pahami dari pembelajaran ini? 4. Apa kesulitan yang anda hadapi dalam memahamipembelajaran ini? 	5 Menit
Demonstrasi Kontekstual	<p>Peserta didik mengerjakan soal sesuai urutan pengerjaan berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Target Peserta Didik Reguler: <ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan apa itu Desain! Dan sebutkan jenis-jenis nya ❖ Target Peserta Didik dengan kesulitan belajar: <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberikan <i>print out</i> dan mencetang gambar yang termasuk 	20 Menit

	<p>karya seni rupa 2 dimensidan 3 dimensi serta jenis-jenis Ragam Hias</p> <p>❖ Target Peserta Didik dengan pencapaian tinggi:</p> <p>1. Peserta didik diberikan soal tentang Desain serta penerapannya!</p>	
Elaborasi Pemahaman	Guru dan peserta didik membahas hasil diskusi di Ruang Kolaborasi, demonstrasi kontekstual dan pemahaman mereka terkait materi yang dipelajari dengan cara peserta didik mempersentasikan hasil diskusi, pekerjaan pribadi dan pemahamannya di depan kelas.	10 Menit
Koneksi	Menyimpulkan dan mengkoneksikan semua yang sudah dipelajari siswa	
Aksi Nyata	Upaya implementasi siswa terhadap materi yng sudah dipelajari	
Penutup		
	Guru memberikan penguatan materi dan nasehat kepada peserta didikdan di tutup dengan salam dalam Agama Hindu	5 Menit
Pertemuan Ke-2 (Pola Organis dan Geometris)		
Pendahuluan		
Peserta didik mengucapkan salam dalam Agama Hindu dan salah satu peserta didik memimpin doa serta guru mengecek kehadiran peserta didik, kedisiplinan dalam berpakaian dan berpenampilan.		
Guru mengajak peserta didik untuk melaksanakan <i>ice breaking</i> berupa permainan gambar sesuai materi untuk meningkatkan kemampuan daya pola pikir dan mental peserta didik (INSIDENTAL)		