



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Kurikulum Merdeka berbasis Cinta & Design Thinking | Seni Rupa Kelas VII

<b>Madrasah</b>	MTs. Ahmad Yani Jabung
<b>Kelas / Semester</b>	VII / Genap
<b>Mata Pelajaran</b>	Seni Rupa
<b>Alokasi Waktu (JP)</b>	2 JP (40 menit) x 1 pertemuan
<b>Topik Pembelajaran</b>	Hubungan Sejarah Seni Rupa dan Konsep Design Thinking
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>3.1 Menganalisis perkembangan seni rupa Nusantara pada masa klasik (Hindu-Buddha) dan kaitannya dengan prinsip design thinking (empati &amp; definisi masalah).</li><li>4.1 Menyusun gagasan desain produk fungsional terinspirasi dari relief Candi Borobudur dengan pendekatan design thinking (ideate, prototype).</li><li>4.2 Mempresentasikan hasil karya sederhana yang merefleksikan nilai cinta budaya lokal serta kolaborasi.</li></ul>
<b>Dimensi Profil Lulusan (DPL)</b> ✓ centang yang relevan	<p>✓ Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME    ✓ Berkebinekaan Global</p> <p>✓ Bergotong Royong    ✓ Mandiri    ✓ Bernalar Kritis    ✓ Kreatif</p> <p>✗ (Cinta Tanah Air &amp; Cinta Ilmu - termuat dalam nilai cinta)</p> <p><i>*Nilai Dimensi Cinta: cinta budaya, cinta tanah air, cinta terhadap proses belajar.</i></p>
<b>Langkah-Langkah Pembelajaran (Kurikulum Berbasis Cinta)</b>	<p>📌 <b>Kegiatan Awal (10 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Stimulus: Tayangan 2 menit video animasi "Relief Candi Borobudur &amp; Proses Desain Zaman Now" (via LCD).</li><li>✓ Apersepsi: Guru bertanya "Apa persamaan antara seniman zaman dulu dan desainer masa kini?" Peserta didik diajak menulis kata kunci di papan tulis.</li><li>✓ Nilai Cinta: Cinta terhadap warisan leluhur dan rasa syukur.</li></ul> <p>🔍 <b>Kegiatan Inti (25 menit)</b></p> <p><b>A. Memahami (8 menit)</b> : Guru menjelaskan 5 tahap Design Thinking (Empathy, Define, Ideate, Prototype, Test) dan menghubungkan dengan relief Borobudur sebagai bentuk pemecahan masalah estetika &amp; fungsi. Siswa membaca LKPD "Sejarah singkat seni rupa klasik &amp; design thinking".</p>

	<p><b>B. Mengaplikasi (12 menit) - Problem based</b> : Tantangan: "Bayangkan kamu adalah perajin abad ke-9; bagaimana kamu mendesain wadah air minum yang indah dan ergonomis terinspirasi dari pola batang lotus?". Siswa berkelompok (3-4 org) membuat sketsa ide sederhana di kertas A4 (tahap Ideate &amp; Prototype mini).</p> <p><b>C. Merefleksi (5 menit)</b> : Pertanyaan reflektif : "Nilai cinta apa yang kamu rasakan saat menggali sejarah seni untuk memecahkan masalah?". Setiap kelompok menyampaikan 1 kata refleksi. Tindak lanjut: siswa memotret sketsa, unggah ke Google Classroom.</p> <p> <b>Penutup (5 menit)</b> Evaluasi lisan singkat (kuis 2 soal). Tugas: perbaiki prototipe sketsa menjadi gambar jadi + tuliskan analisis sederhana tentang hubungan sejarah seni &amp; design thinking (dikumpul pertemuan depan).</p>
<p><b>Asesmen (Awal/Proses/Akhir)</b> <b>Rubrik singkat</b></p>	<p> <b>Asesmen Awal:</b> Pertanyaan lisan "Apa yang kamu ketahui tentang Candi Borobudur?" (Skor 1-3).</p> <p> <b>Asesmen Proses:</b> Observasi kerja kelompok: keaktifan, empati mendengar ide, kreativitas sketsa (Skala 1-4).</p> <p> <b>Asesmen Akhir:</b> Tugas portofolio sketsa + analisis singkat (kriteria: keterkaitan sejarah seni, penerapan design thinking, orisinalitas).</p> <p><b>Rubrik Skor Akhir:</b> 90-100 (Sangat Baik) = analisis kuat + desain inovatif; 70-89 (Baik); &lt;70 perlu bimbingan.</p>
<p><b>Pemanfaatan Digital</b></p>	<p>Google Form untuk pre-test apersepsi, Video pembelajaran interaktif (YouTube: "Sejarah Seni Rupa dan Design Thinking"), Miro Board untuk kolaborasi ide digital, Google Classroom pengumpulan tugas &amp; refleksi. Juga menggunakan Canva untuk membuat lembar kerja digital LKPD.</p>
<p><b>Pengalaman Belajar &amp; Lingkungan</b></p>	<p>Belajar berbasis proyek kolaboratif, suasana kelas seperti "studio desain", pajangan hasil sketsa temporer di dinding kelas. Lingkungan yang aman dan menghargai gagasan, tersedia alat tulis, kertas, referensi gambar motif klasik.</p>
<p><b>Praktik Pedagogis &amp; Kemitraan</b></p>	<p>Model Problem Based Learning + Design Thinking. Kemitraan dengan komunitas pelukis muda Jabung (narasumber virtual) dan kerja sama dengan orang tua untuk mendokumentasikan proses karya. Kolaborasi siswa lintas kelompok untuk saling memberi umpan balik positif.</p>

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

**Nama Kelompok :** \_\_\_\_\_ **Kelas :** VII \_\_\_\_

**Topik:** Menelusuri Sejarah Seni Rupa (Candi Borobudur) & Menciptakan Solusi Design Thinking.

1. Amati gambar relief Candi Borobudur (terlampir di link atau tayangan). Tuliskan 3 nilai estetika yang kalian temukan.
2. Berdasarkan Design Thinking tahap Empathy: jika kalian adalah pedagang dimasa Mataram Kuno, wadah seperti apa yang kalian butuhkan? (tuliskan kebutuhan)
3. Tahap Ideate: buat minimal 3 sketsa alternatif wadah/tempat pensil yang terinspirasi dari motif lotus/kala.

- Pilih 1 sketsa terbaik, beri nama produk, dan jelaskan hubungan sejarah seni rupa dengan desainmu!
- Refleksi nilai cinta: bagaimana rasa cinta terhadap budaya membantumu dalam perancangan?

★ Hasil diskusi akan dipresentasikan secara singkat.

## BAHAN AJAR (Ringkasan)

► **Sejarah Seni Rupa Klasik (Hindu-Buddha):** Relief Candi Borobudur bukan hanya keindahan, tapi juga media pembelajaran dan simbol kosmologi. Menggambarkan kehidupan, alam, dan ajaran karma. Desain pada relief sangat terstruktur, menunjukkan adanya proses berpikir desain sejak dulu.

► **Design Thinking (5 Tahap):** Empati → memahami pengguna; Definisi → merumuskan masalah; Ideate → gagasan kreatif; Prototype → membuat model sederhana; Test → evaluasi. Contoh: arsitek Borobudur melakukan "prototype" dengan model stupa bertingkat.

💡 **Integrasi Cinta:** Dengan mencintai sejarah, kita bisa berinovasi tanpa melupakan akar budaya. Jadilah desainer yang solutif & berkarakter.

## INSTRUMEN ASESMEN (Butir & Rubrik)

**A. Penilaian Awal (Indikator):** Kemampuan memberikan contoh seni rupa klasik. Skor 1-3.

**B. Penilaian Proses (Kelompok):**

- Kerjasama & gotong royong (skor 1-4)
- Kreativitas sketsa (1-4)
- Keterkaitan sejarah & design thinking dalam diskusi (1-4)

**C. Penilaian Akhir (Tugas Portofolio):**

Kriteria	Skor Maks	Deskripsi
Pemahaman sejarah seni	30	Mampu menjelaskan hubungan relief dengan fungsi desain
Penerapan Design Thinking	30	Sketsa dan analisis menunjukkan tahap ideate & prototype
Estetika & orisinalitas	20	Karya unik dan menarik dengan sentuhan lokal
Refleksi nilai cinta	20	Tulisan mencerminkan rasa bangga budaya

**Nilai Akhir = (Jumlah skor/100) x 100.**

Catatan: Rubrik disertai contoh bintang tambahan untuk kreativitas menonjol.

Mengetahui,  
Kepala Madrasah

Muroihatul Jannah, M.Pd

Guru Mata Pelajaran Seni Rupa

Ahmad Taufiq, S.Pd