

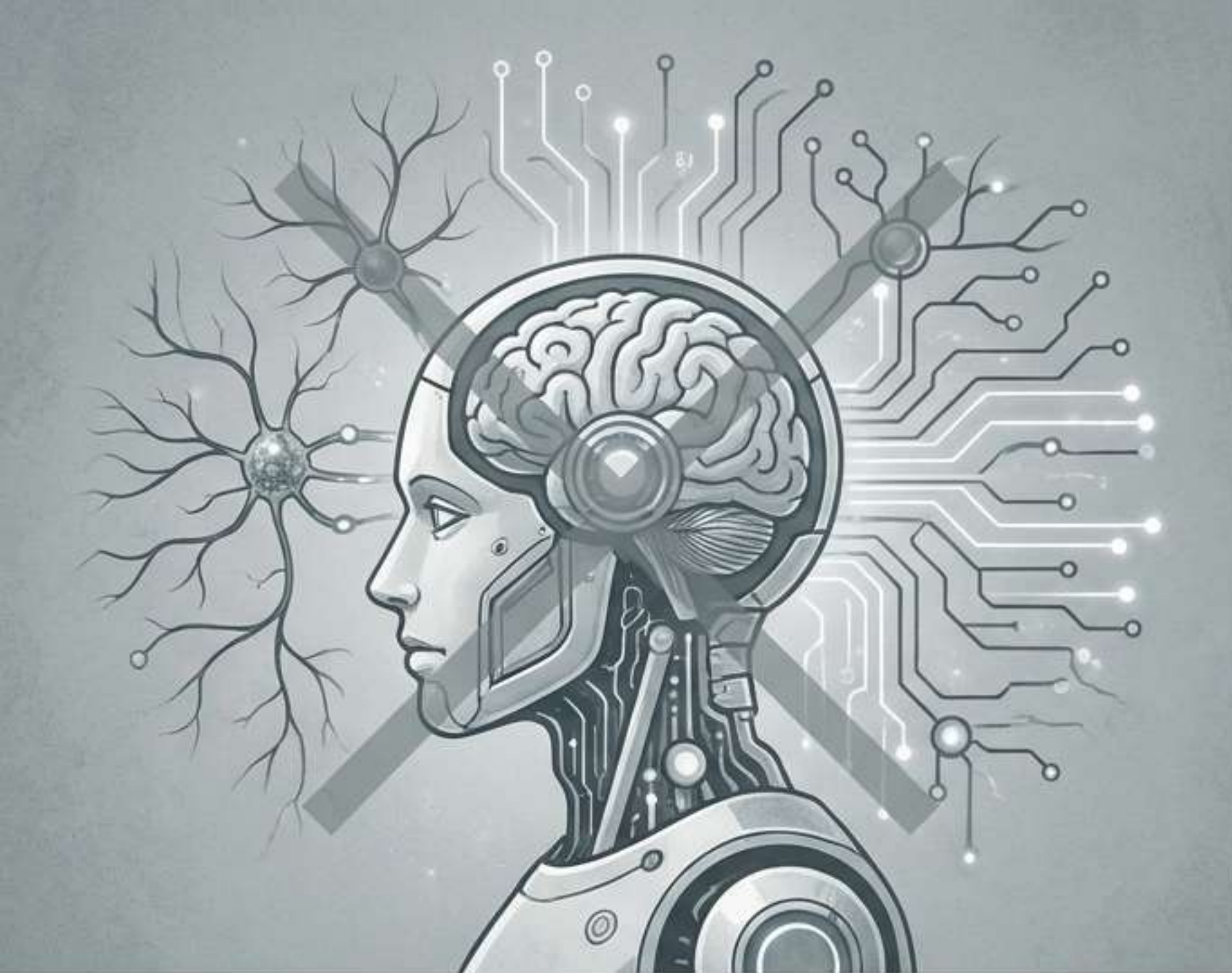


MGMP SENI BUDAYA ACEH SELATAN

Merancang Mahakarya di Ruang Kelas ~

PEMBUATAN MODUL AJAR

"Mengintegrasikan Pendekatan *Deep Learning* dalam Kurikulum Merdeka untuk Menciptakan Pengalaman Belajar yang Bermakna, Berkesadaran, dan Menggembirakan."



Bukan Kecerdasan Buatan (AI)



Melainkan Pendekatan Pedagogis

Deep Learning dalam Kurikulum Merdeka adalah filosofi mengajar untuk menciptakan pembelajaran bermakna, menghindari hafalan buta, dan berpihak pada pemahaman holistik serta metakognisi siswa (Kemendikdasmen).



Mindful (Berkesadaran)

Pembelajaran yang menstimulasi metakognisi. Siswa secara sadar bertanya: "Apa yang sedang saya pelajari dan bagaimana saya mempelajarinya?"



Meaningful (Bermakna)

Kontekstual dan relevan. Mengubah teori abstrak menjadi pengalaman nyata. Siswa bertanya: "Untuk apa saya mempelajari konsep seni ini di kehidupan nyata?"



Joyful (Menggembirakan)

Menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi, aman, dan merayakan proses. Siswa merasa: "Saya menikmati setiap eksplorasi dan karya yang saya buat."

Karakteristik Siswa Hasil *Deep Learning*

Mampu Merefleksikan Diri

(Sadar akan kekuatan dan kelemahan karyanya sendiri).

Kreatif Memecahkan Masalah

(Mampu memodifikasi karya seni sesuai konteks zaman).

Pemahaman Mendalam & Kritis

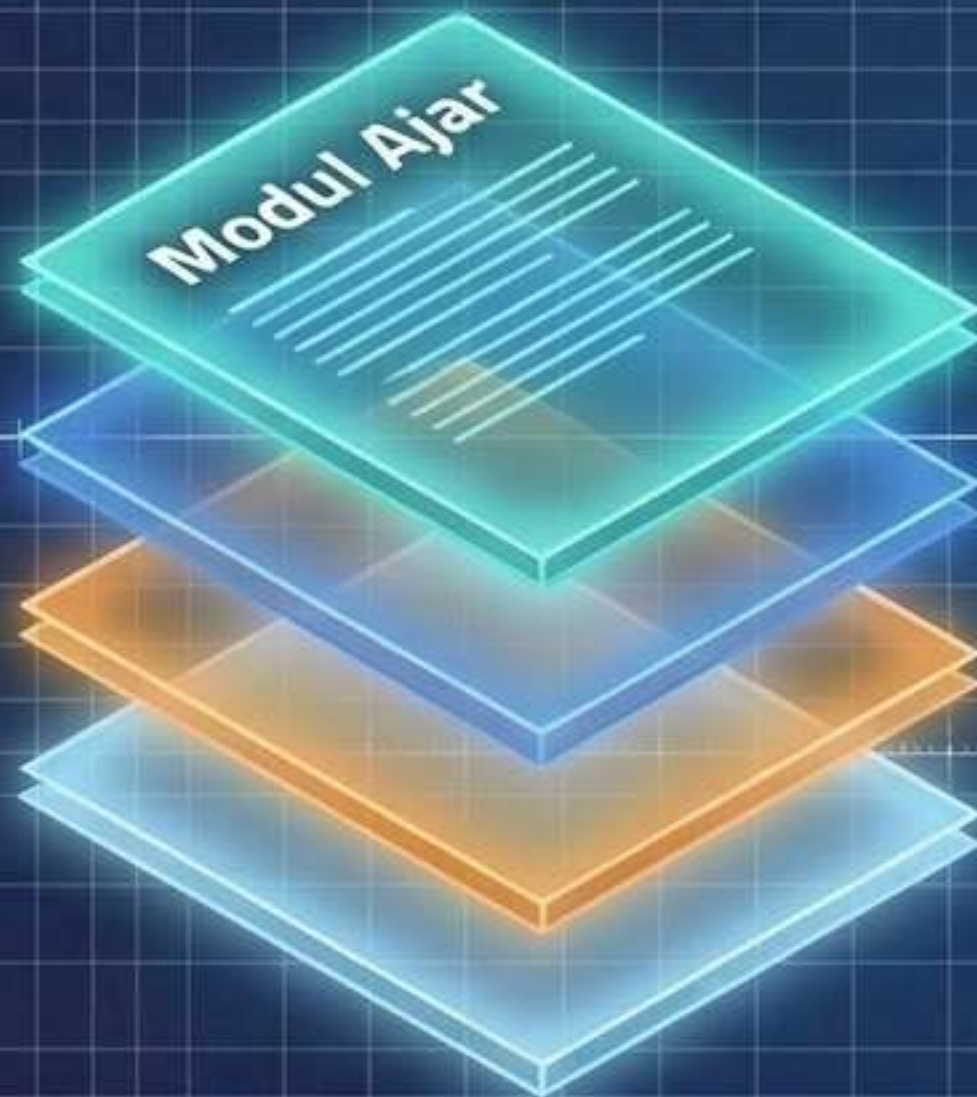
(Tidak sekadar menghafal ragam hias, tapi memahami filosofinya).

Berbasis Penyelidikan (*Inquiry*)

(Aktif mencari tahu akar budaya dan teknik seni).



Anatomi Modul Ajar *Deep Learning*



1. Tujuan Pembelajaran

(Dirumuskan secara spesifik, terukur, dan menuntut nalar tingkat tinggi / HOTS).

2. Langkah Pembelajaran

(Alur aktivitas yang secara eksplisit memuat fase Mindful, Meaningful, dan Joyful).

3. Ekosistem Asesmen

(Berorientasi pada proses, umpan balik berkelanjutan, dan unjuk kerja otentik).

4. Media & Sumber Belajar

(Adaptif, digital, dan menggunakan artefak budaya lokal sebagai stimulus).

Langkah 1: Pendahuluan (Membangun Kesadaran / Mindful)

Ketidaktahuan

Tinggalkan kebiasaan langsung menyuapi teori, rumus, atau definisi seni dari buku teks.

Kesadaran / Mindful

Terapkan apersepsi yang menggugah metakognisi. Gunakan pertanyaan pemantik atau paparkan isu nyata yang memancing rasa ingin tahu.

Contoh Kasus Seni Budaya:

Pernahkah kalian melihat tarian tradisional daerah kita yang kini hampir punah dan jarang dipentaskan?
Menurut kalian, mengapa karya seni seindah itu bisa ditinggalkan oleh generasi muda?

Langkah 2: Kegiatan Inti⁺ (Menciptakan Makna / Meaningful)

Merefleksi (Koneksi Emosional)

Siswa menghubungkan praktik yang dilakukan dengan nilai estetika dan relevansi di kehidupan sosial mereka.



Memahami (Eksplorasi)

Siswa membedah konsep secara mandiri atau berkelompok (misal: mengamati teknik melukis atau gerak tari dasar melalui artefak langsung).

Mengaplikasikan (Mini PBL)

Siswa mengerjakan proyek skala kecil berbasis kolaborasi. Mengubah teori menjadi karya nyata (misal: merancang modifikasi motif ragam hias Aceh).

Langkah 3: Penutup (Membawa Kegembiraan / Joyful)

Konfirmasi Tanpa Tekanan

Pastikan pemahaman siswa tervalidasi tanpa suasana ujian yang menegangkan.

Konfirmasi Rerun Ujian

Pastikan pemahaman siswa kervaborasi naapis.

Ruang Suara Siswa

Berikan kebebasan bagi siswa untuk menyuarakan pengalaman mereka. (Contoh pertanyaan: "Apa satu inspirasi terbesar yang kalian temukan dari karya temanmu hari ini?")

Rayakan Pencapaian Kecil

Apresiasi setiap progres, baik secara teknik maupun kolaborasi, untuk membangun identitas membangun identitas mereka sebagai kreator (Joyful).



Ekosistem Asesmen *Deep Learning*



Transformasi Paradigma Asesmen

Tradisional

Berfokus pada **hafalan teori** dan ketepatan mereplikasi karya baku.

Ujian tulis di akhir semester (Pilihan Ganda / Isian Singkat).
Mengukur "Berapa banyak yang diingat".

Deep Learning

Berfokus pada **pemahaman utuh**, proses penciptaan, dan **orisinalitas** ide.

Asesmen Autentik
(Proyek, Pameran, Jurnal Refleksi).
Mengukur "Seberapa jauh siswa berkembang dan berkreasi".

Integrasi Teknologi dalam Modul Ajar

Desain Interaktif (Canva)

Manfaatkan Canva untuk menyusun E-Modul yang visual, media contoh antarmuka di layar).
Manfaatkan Canva untuk menyusun E-Modul yang visual, mengintegrasikan gambar, video, dan tautan dalam satu media (seperti contoh antarmuka di layar).



Guru Inovatif



Kolaborasi Digital (Padlet)

Gunakan platform seperti Padlet untuk pengumpulan portofolio seni dan diskusi asinkron antar siswa.



Efisiensi Perencanaan (AI Prompting)

Gunakan AI untuk membantu memantik ide skenario pembelajaran, menyusun rubrik, atau mendesain pertanyaan pemantik dengan cepat.

Kanvas Sintesis Modul Ajar Deep Learning



Konteks & Karakteristik Siswa
(Siapa yang kita ajar?)



Tujuan Pembelajaran
(Apa kompetensi akhir yang dituju?)



Skenario Pendahuluan [Mindful]
(Apa pemantiknya?)



Skenario Inti [Meaningful]
(Apa proyek/eksplorasinya?)



Skenario Penutup [Joyful]
(Bagaimana refleksinya?)



Bukti Ketercapaian / Asesmen Autentik
(Apa wujud karyanya?)



Kanvas Kebebasan Mengajar

“Jangan jadikan modul ajar semata-mata sebagai beban administrasi. Jadikan ia sebagai kanvas untuk merancang pengalaman belajar paling bermakna bagi siswa kita.”

Mari ciptakan karya agung di ruang kelas kita.

MGMP Seni Budaya Aceh Selatan