

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1

INFORMASI UMUM
A. IDENTITAS MODUL
Penyusun : Instansi : @dtechnoindo.blogspot.com Tahun Penyusunan : Tahun 2022 Jenjang Sekolah : SD Mata Pelajaran : Seni Rupa Fase / Kelas : A / 1 (Satu) Kegiatan 7: Warna, Garis dan Bentuk Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL
Siswa mendiskusikan perencanaan penggunaan garis, bentuk dan warna dalam sebuah karya. Mereka akan menciptakan sebuah karya atau desain dan merencanakan warna.
C. PROFILPELAJAR PANCASILA
Kreatif: Menghasilkan karya dan tindakan yang original: Saya dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni. Bernalar Kritis: Refleksi proses berpikir : Saya memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar; <i>Saya melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaansaya.</i>
D. SARANADAN PRASARANA
- Lampu ruang kelas yang memadai - Ruang kelas yang cukup luas Sumber Belajar : - Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas I Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati. Alat Bahan : - Pensil, atau alat gambar lain yang memiliki warna panas, warna dingin dan warna netral. - Spidol hitam, untukmemperjelas bentuk
E. TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik reguler/tipikal
F. MODEL PEMBELAJARAN
Model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan Platform daring.
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Mengalami - A.2 Eksplorasi aneka media danproses. - A.3 Mengamati, merekam danmengumpulkan pengalaman daninformasi rupa. Menciptakan - C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka mediayang sesuai dengan tujuan tertentu. Merefleksikan R.1 Menghargai dan memahamipengalaman estetik danpembelajaran artistik. Berpikir dan Bekerja Artistik - BBA.4 Meninjau dan memperbarui karya pribadi. Tujuan Pembelajaran Kegiatan 7 - Siswa mengerti kosakata bentuk dan garis, nama-nama warna, warna panas, warna dingin dan warna netral, juga kosakata “tumpang tindih”, dan dapat mengaplikasikan pemahamannya ke dalam karya. - Siswa dapat melakukan refleksi akan karyanya, membuat alternatif karya, dan membandingkannya. - Siswa dapat memilih warna ataupun karya yang ingin digunakan, dan dapatmenyebutkan alasannya.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Menciptakan sebuah karya atau desain dan merencanakan warna
C. PERTANYAAN PEMANTIK
- Apa judul karyamu? - Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya? - Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yangmenjadi inspirasimu?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN**Eksplorasi**

- Guru memulai diskusi dengan bertanya pada siswa akan pengertian mereka tentang warna panas, warna dingin dan warna netral. Guru dapat menggunakan lembar peraga untuk sebagai alat bantu visual bagi siswa, juga untuk meninjau pengetahuan siswa akan nama-nama warna. Bantu siswa mengasosiasikan warna panas atau dingin dengan benda-benda yang terasa panas (misalnya api, lampu, matahari) dan terasa dingin (misalnya air, anggur, langit malam)
- Guru meminta anak melihat sekelilingnya dan kemudian mengidentifikasi warna panas, warna dingin dan warna netral yang mereka lihat.

Kegiatan Pembelajaran**1. Kegiatan Pembuka**

- Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dilanjutkan do'a doa bersama.
- Guru melakukan apersepsi dan motivasi serta menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- Guru melakukan pengecekan kehadiran peserta didik.

2. Kegiatan Inti

- Jelaskan pada siswa bahwa mereka akan menggambar dan mewarnai di sebidang kertas, mereka perlu memenuhi seluruh bidang kertas.
- Siswa menggambar berbagai macam garis dan bentuk. Motivasi siswa untuk berani menggunakan berbagai macam ukuran bentuk dan untuk menggambar garis dan bentuk yang tumpang tindih.
- Siswa bisa diberi kertas yang kedua, lalu ia bisa mengulang proses di atas sekali lagi.
- Minta siswa untuk membandingkan kertas pertama dan kertas keduanya, yang mana yang lebih artistik? Mengapa? Setelah siswa memilih, mereka bisa meneruskannya dengan mewarnai.
- Berikan siswa pilihan untuk mewarnai karya yang dipilihnya dengan salah satu kategori: warna panas, warna dingin atau warna netral.

3. Kegiatan Penutup

- Guru mengapresiasi seluruh pemaparan pengalaman aktivitas yang disampaikan oleh setiap peserta didik.
- Guru memberikan klarifikasi atas seluruh pendapat yang disampaikan oleh peserta didik.
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan yang didapat dari proses pembelajaran tentang aktivitas.
- Setelah pembelajaran selesai, guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa sebagai tanda berakhirnya pembelajaran.

Berpikir & Bekerja Artistik**Pertanyaan esensial**

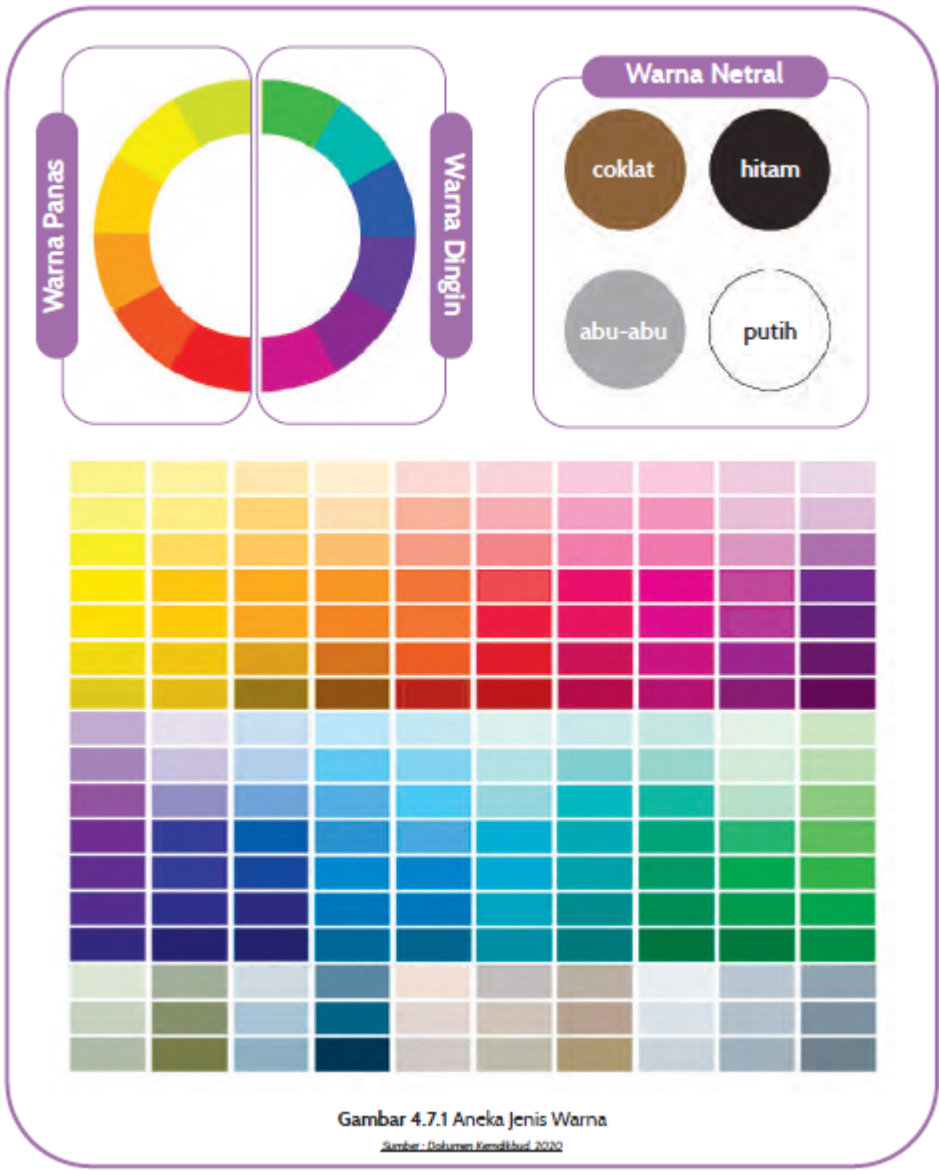
- Apa judul karyamu?
- Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
- Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?

Berikan lembar refleksi pada siswa, dimana ia bisa menuliskan nama-nama berbagai macam garis, bentuk dan warna yang ia gunakan dalam karyanya. Ia juga bisa menuliskan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan esensial saat ia sudah menyelesaikan karyanya.

F. ASESMEN/ PENILAIAN**Penilaian**

Penilaian dilakukan dengan cara mengevaluasi penguasaan pengetahuan atau keterampilan siswa dalam melalui karya yang dihasilkannya. Setiap karya diharapkan bersifat unik dan menunjukkan orisinalitas gagasan sesuai dengan karakter, kepribadian, minat, kemampuan dan konteks siswa. Guru hanya mengajarkan pengetahuan dan keterampilan. Siswa diberi keleluasaan untuk menerjemahkan pengetahuan dan keterampilannya ke dalam karya yang kemudian diapresiasi bersama.

Beberapa metode penilaian yang dapat digunakan antara lain: 1) Jurnal Visual/ Buku Sketsa Jurnal Visual atau buku sketsa ini merupakan sarana siswa untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Guru dan orangtua dapat meninjau kembali proses berpikir dan kreasi siswa melalui jurnal visualnya. 2) Portofolio Portofolio merupakan sarana siswa untuk berlatih mendokumentasikan, merawat dan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, siswa, orangtua dan guru dapat melihat perkembangan dan kemajuan siswa. Hasil pengamatan ini dapat digunakan sebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadi efektif. 3) Proyek Proyek merupakan sarana siswa melakukan penelitian, penyelidikan, eksplorasi dan/atau eksperimen terhadap suatu topik yang nyata dan relevan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Proyek dapat dilakukan dalam kelompok kecil atau besar dengan pembagian peran kerja. Guru dapat menilai presentasi akhir proyek, laporan dan keterlibatan siswa. 4) Demonstrasi Siswa menunjukkan penguasaannya mengenai suatu topik atau kemampuannya mengerjakan suatu keterampilan tertentu di depan audiens tertentu (misalnya kelas, sekolah atau umum). Audiens dapat memberikan umpan balik terhadap tampilan tersebut. 5) Laporan Siswa membuat laporan, esai atau bagan untuk menunjukkan pemahamannya mengenai suatu topik atau peristiwa tertentu. 6) Rubrik Penilaian menggunakan rubrik atau tabel yang mencantumkan kriteria sukses tertentu. 7) Penilaian Pribadi atau Kelompok Bersama dengan guru, siswa meninjau kembali karyanya/ karya temannya dengan menggunakan rubrik yang mencantumkan kriteria sukses yang jelas	
G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL	
Pengayaan	Siswa dapat membuat gambar objek favoritnya (misalnya binatang, tanaman, roket, atau ilustrasi dari buku cerita anak yang biasa ia baca) dan kemudian mewarnainya dengan warna panas atau warna dingin. Siswa dapat bekerjasama untuk memajang karya-karya mereka sesuai kategori warna panas, warna dingin atau warna netral.
Remedial	Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP
LAMPIRAN	
A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)	
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)	
Nama : Kelas : Petunjuk! Nama-nama warna	



Nilai

Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas I Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

C. KARYA SENI YANG DAPAT DIJADIKAN REFERENSI VISUAL

- Karya Affandi: Three Moods (1966)
- Warna netral: Karya Ichsan Harja: Portable Chicken Cages at Cockfigthing Market Semarang (2016)
- Warna netral: Karya Arin Dwihartanto Sunaryo: Merapi Volcanic Ash Series (2013)
- Warna panas: Kazuya Sakai: Red Waves in Matsushima (1976)
- Warna panas: Gustav Klimt: Portrait of Adele Bloch-Bauer (1903-1907)
- Warna dingin: Pablo Picasso: The Old Guitarist (1903-1904)
- Warna dingin: Monet (Japanese Bridge (1899)

D. GLOSARIUM
▪ Mereka akan menciptakan sebuah karya atau desain dan merencanakan warna
E. DAFTAR PUSTAKA
Chapman, Laura H. 1985. <i>Discover Art 2/Teacher's Edition</i>. Massachusetts: Davis Publication Inc. Chapman, Laura H. 1987. <i>Discover Art 1/Teacher's Edition</i>. Massachusetts: Davis Publication Inc. Lowenfeld, Viktor dan W. Lambert Brittain. 1987. <i>Creative and Mental Growth</i>. New York: Macmillan. Wachowiak, Frank dan Robert D. Clements. 2001. <i>Emphasis Art: A Qualitative Art Program for Elementary and Middle Schools</i>. Michigan: Longman. Wood, Chip. 1997. <i>Yardsticks: Children in the Classroom Ages 4-14</i>. USA: Northeast Foundation for Children.