

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	:
Instansi	: SD
Tahun Penyusunan	: Tahun 2022
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Fase / Kelas	: A / 1 (Satu)
Kegiatan 14:	Tekstur dan Pola
Alokasi Waktu	: 1 pertemuan (2x35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> Siswa diajak untuk mengamati bagaimana setiap benda memiliki tekstur yang berbeda 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> Bernalar Kritis: Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan: <i>Saya mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni.</i> Bernalar Kritis: Refleksi pemikiran dan proses berpikir; <i>Saya memikirkan strategi agar cara saya belajar dan berkarya bisa lebih baik.</i> 	
D. SARAN DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> Lampu ruang kelas yang memadai Ruang kelas yang cukup luas <p>Sumber Belajar :</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>Alat Bahan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Kertas Pewarna kering berupa pensil, pensil warna atau krayon. Benda apapun yang bertekstur kasar 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik reguler/tipikal 	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> 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	
<p>Mengalami</p> <ul style="list-style-type: none"> A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa. <p>Menciptakan</p> <ul style="list-style-type: none"> C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan dan keluwesan yang makin meningkat. C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan. <p>Tujuan Pembelajaran Kegiatan 14</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Tekstur, Kasar, Halus, Bergerigi, Berbulu, Licin. Siswa mampu mengenali dan menggunakan tekstur yang didapat dari lingkungan sekitar ke dalam karyanya 	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
<ul style="list-style-type: none"> Mereka diminta mencari benda yang memiliki tekstur kasar dan kemudian memindahkan kesan tekstur ke media 2 dimensi tersebut melalui teknik gosok atau membuat tekstur 	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
<ul style="list-style-type: none"> Darimana kamu mendapatkan tekstur untuk karyamu? Apakah pilihan warnamu dapat memperlihatkan teksturdengan jelas? 	
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Eksplorasi	

- Ajak siswa untuk bermain “Berburu Tekstur”, dengan cara mencari benda-benda dengan tekstur yang berbeda-beda di sekitarnya. Guru juga dapat menyediakan beberapa pilihan benda seperti batu, ranting, daun atau benda bertekstur lainnya. Siswa meraba benda-benda tersebut dan mengkategorikannya ke dalam tekstur kasar atau halus.
- Guru dapat menyediakan lembaran berisi hasil gosokan pada permukaan bertekstur kasar. Misalnya hasil gosokan koin atau sol sepatunya pada kertas.
- Berikan contoh bagaimana mendapatkan tekstur dengan teknik menggosok tersebut. Letakkan benda bertekstur kasar tepat di bagian bawah gambar yang akan diwarnai. Kemudian warnai bagian tersebut dengan menggunakan pensil warna atau krayon.

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

- Siswa akan membuat sebuah gambar. Minta mereka untuk membuat gambarnya cukup besar dan berada di tengah kertas. Tujuannya agar mereka memiliki ruang cukup luas untuk menunjukkan hasil gosokan teksturnya.
- Setelah menggambar, mereka akan mewarnai bagian yang diinginkan dengan cara menerapkan tekstur seperti yang telah ditunjukkan sebelumnya.

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

Gallery walk: Display hasil karya siswa dan berikan kesempatan mereka untuk saling memberikan umpan balik atau pertanyaan.

Pertanyaan esensial

- Darimana kamu mendapatkan tekstur untuk karyamu?
- Apakah pilihan warnamu dapat memperlihatkan tekstur dengan jelas?

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 menterjemahkan 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

- Untuk kegiatan pendahuluan, siswa dapat melakukan permainan menebak benda. Mereka akan melakukannya dengan mata tertutup kemudian menebak benda berdasarkan bentuk dan teksturnya.
- Siswa dapat mewarnai kertas secara acak terlebih dahulu, kemudian mengguntingnya menjadi bentuk-bentuk yang diinginkan dan dirangkai menjadi kolase .

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!

Apakah kamu dapat menebak tekstur benda-benda berikut ini?

Benda apa yang permukaannya terasa kasar?

Benda apa yang permukaannya terasa halus?

Coba raba benda-benda di sekitarmu.

Bagaimana tekstur mereka?



Gambar 4.14.1 Tekstur Bulu Serigala
Sumber: lib.lesana.com



Gambar 4.14.2 Tekstur Karang di Palabuhan Ratu, Jawa Barat
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2019



Gambar 4.14.3 Tekstur Halus dan Berduri Pohon Kaktus
Sumber: Alex Ferguson - www.gettyimages.com



Gambar 4.14.4 Tekstur Licin Kain Satin

Sumber: Pinterest - www.pinterest.com



Gambar 4.14.5 Tekstur Kasar Dinding

Sumber: Pinterest - www.pinterest.com

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 patung Nyoman Nuarta: Ku Yakin Sampai Di Sini (2012)
- Karya macrame Agnes Hansella
- Karya perhiasan Klar Access

D. GLOSARIUM

Mereka diminta mencari benda yang memiliki tekstur kasar dan kemudian memindahkan kesan tekstur ke media 2 dimensi tersebut melalui teknik gosok atau membuat tekstur dengan mengulang garis atau bentuk tertentu.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Chapman, Laura H. 1985. *Discover Art 2/Teacher's Edition*. Massachusetts: DavisPublication Inc.
- Chapman, Laura H. 1987. *Discover Art 1/Teacher's Edition*. Massachusetts: Davis PublicationInc.
- Lowenfeld, Viktor dan W. Lambert Brittain. 1987. *Creative and Mental Growth*. New York:Macmillan.
- Wachowiak, Frank dan Robert D. Clements. 2001. *Emphasis Art: A Qualitative Art Programfor Elementary and Middle Schools*. Michigan: Longman.
- Wood, Chip. 1997. *Yardsticks: Children in the Classroom Ages 4-14*. USA: NortheastFoundation for Children.