

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 2

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	:
Instansi	: SD
Tahun Penyusunan	:
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Fase / Kelas	: A / 2 (Dua)
Bab 4	: Hal Baik dari Sebuah Karya Seni
Alokasi Waktu	: 3–6 JP (1–2 pertemuan, 1 JP = 3 × @35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
• Peserta didik menyatakan pendapatnya mengenai suatu karya.	
C. DIMENSI PROFIL LULUSAN	
• Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. • Kewargaan. • Penalaran Kritis. • Kreativitas. • Kolaborasi. • Kemandirian. • Kesehatan. • Komunikasi.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Sumber Belajar : • Raindriati, Rizki dan Della Naradika. 2024. <i>Panduan Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas II (Edisi Revisi)</i>. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Alat Bahan : • Pensil/krayon/arang/pulpen/spidol dan lain-lain; murid dipersilahkan memilih dan mencoba alat yang berbeda saat berkreasi. • Guru dapat mempersiapkan beberapa benda artistik sebagai tambahan stimulus bagi murid	
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	
Tujuan Pembelajaran • Menjelaskan dampak suatu karya pada dirinya. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran • Siswa mampu menemukan hal baik dalam suatu karya bagi dirinya sendiri. • Siswa mampu menyampaikan pendapat atau perasaan mengenai karya yang dilihat. • Siswa mampu menjelaskan perubahan pikiran, perasaan, atau pandangan setelah melihat suatu karya.	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
• Peserta didik menyatakan pendapatnya mengenai suatu karya.	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
• “Apakah sebelum ini kalian pernah merasakan perasaan senang melihat sebuah lukisan?” • “Apa yang membuat lukisan ini sangat menarik?”	

- “Apa hal baik yang kamu temukan pada lukisan itu?”

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Persiapan Mengajar

Materi bab ini berhubungan langsung dengan materi pada bab 7 dan merupakan akhir rangkaian pembelajaran fase A. Pembahasan pada bab ini sepintas memiliki kemiripan dengan bab 7 dan bab 2, saat peserta didik mulai belajar menyampaikan pendapat mengenai keindahan yang mereka lihat dalam suatu karya seni maupun benda di sekitar mereka.

Materi bab ini merupakan pendalaman dari bab 7. Sebelumnya peserta didik melakukan refleksi dan *review* terhadap proses berkarya dirinya, namun pada bab ini, peserta didik akan melakukan *review* dan refleksi terhadap karya orang lain yang mereka lihat. Kemudian mereka akan menjelaskan dampak positif apa yang mereka temukan melalui karya yang mereka lihat.

Keterampilan prasyarat yang dibutuhkan untuk mencapai materi ini adalah keberanian untuk menyampaikan pendapat di hadapan teman-teman dan guru.

2. Apersepsi

Apersepsi diharapkan dapat membangkitkan antusiasme peserta didik untuk memulai pembelajaran. Peserta didik diajak untuk berdiskusi berdasarkan pertanyaan pemantik yang membangun kesadaran peserta didik mengenai kedekatan mereka dengan seni rupa.

- “Apa yang membuat kalian memilih suatu benda (sepatu, pakaian, tas, kotak pensil, dll)?”
- “Apakah kalian pernah merasa sangat senang atau bahagia sewaktu melihat suatu gambar, lukisan, patung, mainan, atau suatu tempat yang indah?”
- “Apakah kalian pernah melihat suatu gambar, lukisan, atau patung yang sangat bagus, sehingga kalian terus teringat dengan karya tersebut atau bahkan ingin membuat karya seperti itu atau bahkan ingin memiliki karya tersebut?”

3. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Sebelum memasuki kegiatan pembelajaran, guru dapat melakukan penilaian mengenai kompetensi peserta didik untuk menyatakan pendapatnya mengenai suatu karya, dengan cara melihat catatan hasil pembelajaran bab 2 dan bab 7 sebelumnya. Apabila guru melakukan pemberian umpan balik dengan jitu, niscaya akan terlihat perkembangan kompetensi dan kepercayaan diri peserta didik dalam menyatakan pendapatnya. Catatan juga membantu guru untuk menentukan tindak lanjut yang sesuai dengan kemampuan peserta didik di titik ini.

Selain itu, peserta didik juga dapat diajak untuk mendiskusikan apa yang telah mereka bagi saat apersepsi. Berikut beberapa pertanyaan yang dapat digunakan untuk memantik mereka menggali lebih dalam mengenai dampak suatu karya bagi dirinya.

- “Apakah sebelum ini kalian pernah merasakan perasaan senang melihat sebuah lukisan?”
- “Apa yang membuat lukisan ini sangat menarik?”
- “Apa hal baik yang kamu temukan pada lukisan itu?”

Melalui penilaian awal ini, guru dapat mengevaluasi pemahaman peserta didik tentang dampak suatu karya seni terhadap dirinya. Penilaian ini akan menjadi landasan awal guru untuk menentukan strategi apa yang cocok untuk membantu seorang peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

4. Kegiatan Inti

Langkah-Langkah Kegiatan

a. Menemukan Hal Baik dalam Suatu Karya bagi Dirinya

Pada bab 2, peserta didik telah berlatih untuk menyampaikan pendapatnya mengenai suatu karya seni atau benda di lingkungan sehari-hari yang menurutnya indah. Mereka membangun kompetensi tersebut melalui

permainan peran sebagai pemilik toko barang seni atau galeri. Peserta didik dapat diingatkan kembali dengan permainan peran yang pernah dilakukan.

Jika dulu mereka memilih bermain peran sebagai pemilik “galeri”, maka peserta didik akan diingatkan kembali mengenai pengertian galeri yang berarti sebuah ruangan atau gedung yang digunakan untuk memajang benda atau karya seni rupa yang dianggap indah.

Peserta didik kemudian diajak untuk bermain peran sebagai pemilik toko barang seni atau galeri yang bertempat di ruang kelas mereka. Mereka akan duduk melingkar dalam 4–5 kelompok kecil untuk

berdiskusi dengan panduan guru. Kali ini, masing-masing anggota kelompok kecil tersebut akan memilih satu karya yang pernah dibuat selama di kelas 2, untuk dipamerkan dalam galeri seni kelasnya.



Gambar 8.1 Kegiatan bermain peran untuk mengapresiasi hasil karya.

Masing-masing peserta diajak untuk melihat portofolio karya yang mereka hasilkan selama hampir satu tahun ajaran. Peserta didik diajak untuk melihat dan menyadari seberapa banyak mereka sudah berkembang dibanding saat pertama mereka masuk kelas 2 atau masuk fase A di kelas 1. Ajak peserta didik untuk memeluk diri mereka sendiri dan mengucapkan terima kasih pada diri sendiri karena sudah selalu belajar dan berkembang lebih baik dari hari kemarin. Selanjutnya, mereka diminta memilih sebuah karya mereka yang paling mereka sukai hasilnya atau proses pembuatannya. Karya tidak harus selalu dalam bentuk dua dimensi, namun juga dalam bentuk tiga dimensi.

Setiap anak diminta berbagi singkat dengan kelompok kecilnya masing-masing, apa yang membuatnya memutuskan memilih karya tersebut untuk dipajang dalam galeri kelas mereka? Bagaimana perasaannya saat pertama kali menyelesaikan karya tersebut? Dari mana ia mendapatkan gagasan untuk membuat karya itu?

Setelah setiap peserta didik mendapatkan giliran berpendapat, guru akan kembali melakukan debrief berisi panduan melakukan pameran sederhana di kelas. Kemudian secara bersama-sama, peserta didik dan guru akan mendata karya yang akan dipamerkan, agar dapat memutuskan tata letak yang akan digunakan dalam galeri mereka. Peserta didik kemudian dapat diajak untuk membuat bingkai sederhana dari kardus untuk karya dua dimensi yang dipilih.

Peserta didik juga dapat diajak membuat alas untuk karya tiga dimensi yang dipilih. Pada pertemuan berikutnya, peserta didik dan guru akan bekerja sama mengatur tata letak meja dan kursi di kelas, misalnya menjadi bentuk U atau tapal kuda. Setelah itu mereka akan meletakkan karya diri yang paling mereka sukai di atas meja atau kursi yang ada, atau menempelkan gambar atau lukisan di dinding kelas.

b. Menyampaikan Pendapat atau Perasaan Mengenai Karya yang Dilihat

Peserta didik kemudian berkeliling dan memilih salah satu karya teman sekelasnya yang paling disukai. Kemudian, mereka diajak untuk menyampaikan pendapat atau perasaan dari sebuah karya seni yang mereka sukai.

- 1) Peserta didik menentukan karya yang paling disukainya.
- 2) Peserta didik mencari dan menceritakan perasaannya mengenai karya yang diamati tersebut, misalnya “aku suka gambar ini berwarna cerah” atau “aku suka bentuk wadah tanah liat itu.”



Gambar 8.2 Peserta didik belajar mengapresiasi karya seni temannya.

- 3) Peserta didik berbagi hal-hal baik dalam suatu karya bagi dirinya sendiri, Misalnya karya tersebut membuatnya ingin membuat karya serupa atau ingin membuat karya yang baru atau membuatnya senang ketika memandangnya.

c. Menjelaskan Perubahan Pikiran, Perasaan, atau Pandangan Setelah

Melihat Suatu Karya Peserta didik melanjutkan dengan menjelaskan dampak suatu karya terhadap dirinya pada sesi berbagi secara bergantian.

- 1) Peserta didik menceritakan perasaannya mengenai karya yang dipilih tersebut.

- 2) Peserta didik diajak menceritakan perubahan dirinya setelah mengamati karya tersebut, misalnya: “aku sekarang mulai belajar menggambar orang” atau “aku sekarang bisa mencampur warna seperti itu.”

Sangat mungkin kita temukan peserta didik kebingungan dengan pertanyaan yang diajukan. Untuk itu, guru perlu menggunakan bahasa sehari-hari yang sesuai tahap perkembangan anak. Hindari menggunakan istilah yang sulit.

Materi Esensial

Materi esensial pada kegiatan ini adalah menjelaskan dampak dari proses dan pengalaman berkarya seni peserta didik. Melalui kegiatan ini diharapkan peserta didik dapat menceritakan hal baik berupa pesan yang disampaikan, pikiran-pikiran dan perasaan mereka melalui karya seni yang telah diciptakannya. Melalui kegiatan ini diharapkan kemampuan peserta didik dalam mengapresiasi suatu karya semakin meningkat.

Berikut ini adalah bahan bacaan yang dapat guru baca sebelum masuk ke kegiatan pembelajaran. Bahan bacaan ini akan memperkaya pengetahuan guru.

a. Pendahuluan

Pengaruh karya seni terhadap orang yang mengapresiasi atau menciptakannya disebut dampak karya seni. Faktor-faktor ini dapat bersifat intelektual, sosial, emosional, atau budaya, dan dapat memengaruhi perasaan, pemikiran, dan perspektif seseorang tentang kehidupan. Seni memiliki kekuatan untuk menyentuh pikiran dan hati kita, membuka mata kita, dan menghubungkan kita dengan dunia yang lebih luas.

b. Pengalaman Pribadi dengan Karya Seni

Seringkali pengalaman pribadi dengan karya seni meninggalkan kesan yang kuat. Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi satu karya seni, baik dari seniman terkenal maupun karya mereka sendiri, yang memiliki pengaruh besar pada diri mereka sendiri. Ceritakan bagaimana anda pertama kali melihat karya tersebut dan mengapa itu begitu berkesan. Refleksi ini membantu peserta didik memahami cara seni dapat memengaruhi hidup mereka.

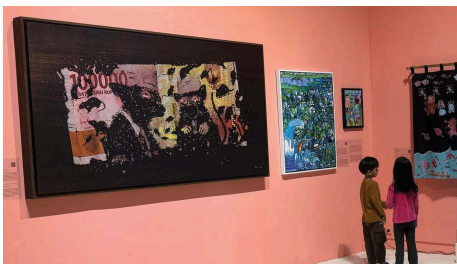


Gambar 8.3 Louis Gilbert dan lukisannya yang terinspirasi dari pengalaman saat melihat lukisan-lukisan seniman Prancis

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek, 2024

c. Analisis Karya Seni

Analisis mendalam karya seni sangat penting untuk memahami pengaruhnya. Mulailah dengan memberikan penjelasan singkat tentang karya seni, termasuk judul, nama seniman, media yang digunakan, dan teknik yang digunakan. Perhatikan aspek visual seperti warna, bentuk, dan komposisi yang membuat karya tersebut menarik. Peserta didik dapat lebih menghargai detail dan upaya yang dilakukan oleh seniman dalam membuat karya tersebut dengan analisis ini.



Gambar 8.4 Anak-anak sedang memperhatikan detail karya seni di galeri ArtJog Kids

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek, 2024

d. Dampak Emosional dan Psikologis

Seni dapat memicu berbagai emosi. Peserta didik diminta untuk merenungkan perasaan yang mereka alami saat melihat atau membuat karya seni tertentu. Apakah mereka senang, sedih, terinspirasi, atau tenang karena karya tersebut? Selain itu, peserta didik diminta untuk mempertimbangkan bagaimana karya seni tersebut memengaruhi suasana hati mereka secara keseluruhan dan apakah ada perubahan dalam jangka panjang.



Gambar 8.5 Karya Seni dan Dampak Emosional serta Psikologis

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek, 2024

e. **Dampak Sosial dan Budaya**

Karya seni dapat memengaruhi hubungan sosial dan kesadaran budaya seseorang. Pertimbangkan bagaimana karya seni telah memengaruhi hubungan teman atau keluarga, mungkin melalui diskusi atau apresiasi bersama. Selain itu, pertimbangkan cara karya seni dapat membantu siswa memahami dan menghargai keragaman budaya dan isu-isu sosial atau budaya yang penting.



Gambar 8.6 Karya Seni dan Dampak Sosial Budaya

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek, 2024

f. **Pengaruh Seni pada Kreativitas dan Intelektual**

Seni seringkali menjadi sumber inspirasi yang sangat baik untuk kreativitas. Siswa diminta untuk mempertimbangkan bagaimana karya seni telah memotivasi mereka untuk membuat sesuatu yang baru atau mengeksplorasi ide-ide kreatif. Mereka juga diminta untuk mempertimbangkan pengetahuan baru yang mereka peroleh dari karya seni dan bagaimana hal itu memperluas pemahaman mereka tentang seni dan kehidupan. Pemahaman yang lebih baik tentang sejarah seni, konsep artistik, dan teknik seni diperoleh sebagai hasil dari pengaruh intelektual ini.



Gambar 8.7 Pengaruh Seni pada Kreativitas dan Intelektual

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek, 2024

g. **Berbicara dan Berpikir**

Refleksi pribadi adalah langkah penting menuju pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak seni. Peserta didik menulis jurnal tentang pengalaman mereka dengan seni, termasuk cara seni tersebut memengaruhi pikiran dan perasaan mereka. Peserta didik kemudian dapat memperluas pemahaman mereka tentang dampak seni dengan berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan mendengarkan pengalaman teman-teman mereka.

Selain itu, diskusi ini mengajarkan untuk mendengarkan dengan hati-hati dan menghargai pendapat orang lain. Secara umum, untuk materi ini, peserta didik diundang untuk berbagi pengalaman mereka dengan karya seni secara klasikal. Mereka menjelaskan secara sistematis tentang pengaruh karya seni terhadap diri mereka sendiri, termasuk efeknya terhadap emosi, pikiran, sosial, dan budaya. Kesimpulan dari presentasi ini menekankan betapa pentingnya seni dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana seni

dapat memperkaya pengalaman manusia. Selain itu, presentasi ini meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dan meningkatkan kepercayaan mereka saat berbicara di depan umum.

E. ASESMEN/ PENILAIAN

1. Asesmen Formatif

Peserta didik berlatih untuk melakukan pengamatan yang mendalam untuk dapat merasakan emosi yang timbul selama mengamati suatu karya. Mereka dapat berbagi secara lisan atau menggambar emoji yang merefleksikan perasaan mereka terhadap karya yang memiliki dampak bagi mereka. Umpan balik yang dapat diberikan pada peserta didik adalah sebagai berikut.

- Karya yang paling disukai dan dianggap terbaik, beserta alasannya.
- Alat dan bahan yang paling disukai beserta alasannya.
- Karya orang lain yang mereka sukai atau menginspirasi mereka.

2. Asesmen Sumatif

Pada akhir rangkaian pembelajaran, peserta didik menceritakan pengalaman dan perasaannya saat membuat sebuah karya dua dimensi atau tiga dimensi dengan menggunakan teknik yang dipilih, sesuai alat dan bahan yang digunakan, yang dilakukan pada bab sebelumnya. Instrumen asesmen yang digunakan adalah rubrik sebagai berikut.

Tabel 8.1 Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif Bab VIII

Indikator	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Peserta didik mampu menemukan hal baik dalam suatu karya bagi dirinya.	Menemukan 3 hal baik dalam suatu karya bagi dirinya.	Menemukan 2 hal baik dalam suatu karya bagi dirinya.	Menemukan satu hal baik dalam suatu karya bagi dirinya.	Belum mampu menemukan hal baik dalam suatu karya bagi dirinya.

Indikator	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Peserta didik mampu menyampaikan pendapat dan perasaan mengenai karya yang dilihat.	Menyampaikan pendapat dan perasaan mengenai karya yang dilihat dengan runtut.	Menyampaikan pendapat dan perasaan mengenai karya yang dilihat.	Menyampaikan pendapat atau perasaan mengenai karya yang dilihat.	Belum menyampaikan pendapat atau perasaan mengenai karya yang dilihat.
Peserta didik mampu menjelaskan perubahan pikiran, perasaan, atau pandangan setelah melihat suatu karya.	Menjelaskan seluruh ketiga hal tersebut setelah melihat suatu karya.	Menjelaskan dua dari ketiga hal tersebut setelah melihat suatu karya.	Menjelaskan satu dari ketiga hal tersebut setelah melihat suatu karya.	Belum menjelaskan satu pun dari ketiga hal tersebut setelah melihat suatu karya.

F. REFLEKSI

1. Refleksi Guru

Di bawah ini beberapa contoh bentuk kegiatan refleksi yang dapat dilakukan oleh guru, di antaranya mengajukan pertanyaan pada diri sendiri dan dialog dengan rekan sejawat.

- “Bagaimana saya dapat menemukan hal baik dari karya peserta didik saya?”
- “Bagaimana saya dapat mendorong peserta didik untuk berpendapat?”
- “Apakah saya sudah membudayakan peserta didik untuk mengapresiasi dirinya sendiri dan orang lain?”

2. Refleksi Peserta Didik

Peserta didik diajak untuk melakukan refleksi dengan diberikan pertanyaan seperti berikut untuk ditanyakan kepada dirinya sendiri.

- “Apa hal baik dalam karya saya?”
- “Apa hal baik yang saya temukan dalam karya teman saya?”
- “Bagaimana cara saya mengapresiasi karya orang lain?”
- “Apa perasaan saya setelah melihat karya saya sendiri dan orang lain?”
- “Apakah ada karya yang membuat saya ingin berkarya sebaik itu?”

G. INTERAKSI DENGAN ORANG TUA

Orang tua berperan penting menciptakan suasana rumah yang aman bagi peserta didik untuk menyatakan pendapat mereka. Selain itu, orang tua juga dapat diajak untuk turut serta terlibat dalam pembelajaran. Orang tua/wali dapat diundang ke pameran kelas. Orang tua menyimak penjelasan anak mereka mengenai karya yang dibuatnya. Kemudian orang tua/wali diajak untuk turut berbagi mengenai apa yang dirasakan dan apa yang mereka apresiasi dari karya yang dibuat oleh anak mereka.

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Pengayaan berupa tantangan dapat diberikan pada peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik diajak untuk menulis atau menggambarkan pengalaman dan perasaannya berkreasi. Catatan ini dapat menjadi jurnal visual sederhana untuk mereka.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

Kegiatan bermain peran untuk mengapresiasi hasil karya.



Catatan Guru:

Tanda Tangan Guru:

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Bahan Bacaan Guru

Raindriati, Rizki dan Della Naradika. 2024. *Panduan Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas II (Edisi Revisi)*. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

C. DAFTAR PUSTAKA

Clements, Robert D., and Frank Wachowiak. 2010. *Emphasis art: A qualitative art program for elementary and middle schools*. Michigan: Longman.

Gray, Peter. 2009. *Panduan Lengkap Menggambar & Ilustrasi Objek & Observasi. Terjemahan Sara C. Simanjuntak*. Jakarta: Karisma.

H.S., Gatot. 2004. *Kerajinan Tangan dan Kesenian SD Kelas I*. Klaten: Intan Pariwara.

Juih, dkk. 2000. *Kerajinan Tangan dan Kesenian*. Jakarta: Yudhistira.

Lowenfeld, Viktor dan W. Lambert Brittain. 1987. *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan.

Oxley, Belinda. 2006. *Portfolio Series: Seni Rupa*. Jakarta: Erlangga.

Raindriati, Rizki dan Della Naradika. 2024. *Panduan Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas II (Edisi Revisi)*. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Tim Depdiknas. 1998. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

West, Caroline. 2016. *The Complete Guide To Art Materials and Techniques*. New York: Chartwell Books.