

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Madrasah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **SENI RUPA**
Fase / Kelas / Semester : **B - III / 1**
Alokasi Waktu : **.. JP x 45 Menit**
Tahun Penyusunan : **20../20..**
Kegiatan : **Eksplorasi Warna Primer dan Sekunder**

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pada akhir Fase B, peserta didik mampu membuat karya seni rupa dengan menggunakan hasil pengamatan, pengalaman, perasaan, dan minatnya, dengan mengaplikasikan unsur-unsur rupa dan prinsip desain, serta menggunakan alat dan bahan dasar yang tersedia secara mandiri. Peserta didik juga mampu menjelaskan suatu karya seni dan proses penciptaannya dengan menggunakan kosakata seni rupa yang telah dipelajari.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami (Experiencing)	Peserta didik memahami unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu menyimpulkan hasil pengamatan dan pemahaman dua atau lebih unsur rupa dan satu prinsip desain.
Menciptakan (Making/ Creating)	Peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan unsur garis, warna, bentuk dan bangun. Peserta didik menerapkan prinsip keseimbangan dalam menyusun unsur-unsur rupa yang digunakan
Merefleksikan (Reflecting)	Peserta didik menilai karya dan penciptaan karya seni rupa dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang telah dipelajari.
Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically)	Peserta didik menerapkan pengalamannya sebagai sumber gagasan dalam berkarya. Peserta didik mampu mengenali karakteristik khusus suatu alat dan bahan dasar yang tersedia di lingkungan sekitar, kemudian secara mandiri menggunakan alat dan bahan tersebut.
Berdampak (Impacting)	Peserta didik memberikan respons terhadap kejadian sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan terkecilnya

D. 8 PROFIL LULUSAN

1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap tuhan YME

Individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan tuhan serta menghayati nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari

2. Kewargaan

Individu yang memiliki rasa cinta tanah air, mentaati aturan dan norma sosial dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian, tanggungjawab sosial, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang terkait, keberlanjutan manusia dan lingkungan

3. Penalaran Kritis

Individu yang mampu berpikir secara logis, analitis dan reflektif dalam memahami, mengevaluasi, serta memproses informasi untuk menyelesaikan masalah

4. Kreativitas

Individu yang mampu berpikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat

5. Kolaborasi

Individu yang mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain secara gotong royong untuk mencapai tujuan Bersama melalui pembagian pesan dan tanggung jawab

6. Kemandirian

Individu yang mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri dengan menunjukkan kemampuan untuk mengambil inisiatif, mengatasi hambatan, dan menyelesaikan tugas secara tepat bergantung pada orang lain

7. Kesehatan

Individu yang memiliki fisik yang prima, bugar, sehat, dan mampu menjaga keseimbangan Kesehatan mental dan fisik untuk mewujudkan kesejahteraan lahir dan batin (well-being)

8. Komunikasi

Individu yang memiliki kemampuan komunikasi intrapribadi untuk melakukan refleksi dan antarpribadi untuk menyampaikan ide, gagasan dan antarpribadi untuk menyampaikan ide gagasan, dan informasi baik lisan maupun tulisan serta berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi.

E. SARANA DAN PRASARANA

Media : LCD proyektor, komputer/laptop, jaringan internet, dan lain-lain

Sumber Belajar : LKPD, Buku Teks, laman E-learning, E-book, dan lain-lain

F. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler (tahap operasional konkret)

G. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, dan diskusi.
- Metode PJBL
- Metode Deep Learning (mindful, meaningful, joyful)

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu mengamati, mengenali dan mengidentifikasi elemen rupa (warna, garis, dan bentuk) di lingkungan sekitarnya.
2. Siswa mampu menggunakan dan menerapkan hasil pengamatan atau pengalaman kesehariannya pada karya 2 atau 3 dimensi.
3. Siswa mengenal, memahami dan menggunakan alat, bahan dan prosedur yang tepat dalam penciptaan karyanya

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Setelah mempelajari bab ini diharapkan Siswa mampu mengamati, mengenali dan mengidentifikasi elemen rupa (warna, garis, dan bentuk) di lingkungan sekitarnya, Siswa mampu menggunakan dan menerapkan hasil pengamatan atau pengalaman kesehariannya pada karya 2 atau 3 dimensi. Siswa mengenal, memahami dan menggunakan alat, bahan dan prosedur yang tepat dalam penciptaan karyanya

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Warna apa yang kalian sukai?
- Apa kalian suka mewarnai?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 (4 JP)

A. Pendahuluan (15 Menit)

1. **Ice Breaker:**
 - o Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka.
 - o Ajak siswa bernyanyi tentang warna dasar (misalnya: lagu tentang warna primer).
2. **Apersepsi:**
 - o Guru menunjukkan gambar atau objek yang memiliki berbagai warna dan menanyakan warna apa saja yang terlihat.
 - o Jelaskan bahwa siswa akan belajar tentang warna primer dan sekunder.
3. **Tujuan Pembelajaran:**
 - o Guru menyampaikan tujuan pembelajaran bahwa siswa akan belajar tentang warna primer dan sekunder serta cara mencampurkan warna untuk menghasilkan warna baru.

B. Kegiatan Inti (90 Menit)

1. **Mindful Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh) - 40 Menit:**
 - o Guru menjelaskan konsep warna primer (merah, kuning, biru) dan warna sekunder (hijau, oranye, ungu).
 - o Guru menunjukkan cara mencampur dua warna primer untuk menghasilkan warna sekunder menggunakan cat air.
 - o Siswa diajak mengamati pencampuran warna dengan fokus dan perhatian penuh.
 - o Siswa diminta untuk bereksperimen mencampur warna dengan bantuan guru.
2. **Joyful Learning (Pembelajaran Menyenangkan) - 30 Menit:**

- Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberi bahan (cat air, palet, kertas gambar).
 - Setiap kelompok diminta untuk membuat gradasi warna dari primer ke sekunder dengan bebas.
 - Siswa saling berbagi hasil eksperimen mereka dengan kelompok lain, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
3. **Meaningful Learning (Pembelajaran Bermakna) - 20 Menit:**
- Guru memberikan contoh karya seni sederhana menggunakan warna primer dan sekunder.
 - Siswa diminta untuk membuat lukisan bebas menggunakan warna primer dan sekunder yang mereka hasilkan sendiri.
 - Karya siswa dipresentasikan di depan kelas dengan menyebutkan warna yang mereka gunakan.

C. Penutup (15 Menit)

1. **Refleksi:**
 - Guru menanyakan kepada siswa, "Apa yang kamu pelajari tentang warna hari ini?"
 - Siswa diminta menyebutkan warna primer dan sekunder yang mereka buat.
 2. **Tindak Lanjut:**
 - Siswa diminta untuk mencari objek di rumah yang memiliki warna primer atau sekunder dan menceritakannya pada pertemuan berikutnya.
 3. **Doa Penutup:** Guru memimpin doa bersama.
-

Pertemuan 2 (4 JP)

A. Pendahuluan (15 Menit)

1. **Ice Breaker:**
 - Guru menyapa siswa dan menanyakan pengalaman mereka tentang warna primer/sekunder yang mereka temui di rumah.
2. **Tujuan Pembelajaran:**
 - Guru menyampaikan tujuan bahwa siswa akan menggunakan pengetahuan tentang warna untuk membuat karya seni yang lebih kompleks.

B. Kegiatan Inti (90 Menit)

1. **Mindful Learning - 40 Menit:**
 - Guru menekankan pentingnya pemilihan warna dalam menciptakan emosi pada karya seni.
 - Siswa diajak membuat sketsa sederhana, misalnya pemandangan atau benda, yang akan diwarnai dengan warna primer dan sekunder.
2. **Joyful Learning - 30 Menit:**
 - Siswa diminta bekerja dalam kelompok untuk menciptakan karya dua dimensi (misalnya kolase) menggunakan warna primer dan sekunder.
 - Kegiatan dilakukan dengan suasana yang menyenangkan, diiringi musik atau aktivitas kreatif lain.
3. **Meaningful Learning - 20 Menit:**

- Setiap kelompok mempresentasikan karya mereka di depan kelas dan menjelaskan penggunaan warna dalam karya tersebut.
- Guru memberikan umpan balik positif dan diskusi mengenai bagaimana warna bisa mempengaruhi perasaan dalam sebuah karya seni.

C. Penutup (15 Menit)

1. Refleksi:

- Guru menanyakan kepada siswa apa yang mereka rasakan saat menggunakan warna primer dan sekunder dalam karya mereka.
- Guru mengajak siswa merefleksikan bagaimana penggunaan warna dapat menyampaikan pesan tertentu dalam seni.

2. Tindak Lanjut:

- Siswa diminta untuk membuat karya seni di rumah dengan menggunakan warna-warna yang sudah mereka pelajari.

E. PEMBELAJARAN DIFERENSIASI

- Untuk siswa yang sudah memahami materi ini sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, disarankan untuk membaca materi menganalisis bab ini dari berbagai referensi yang relevan.
- Guru dapat menggunakan alternatif metode dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (*joyfull learning*) sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.
- Untuk siswa yang kesulitan belajar topik ini, disarankan untuk belajar kembali pada pembelajaran di dalam dan atau di luar kelas sesuai kesepataan antara guru dengan siswa. Siswa juga disarankan untuk belajar kepada teman sebaya.

F. ASESMEN / PENILAIAN

1. Asesmen Diagnostik (Sebelum Pembelajaran)

Untuk mengetahui kesiapan siswa dalam memasuki pembelajaran, dengan pertanyaan:

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah kalian pernah mewarnai?		
2	Apakah kalian suka mewarnai?		
3	Apakah kalian sudah siap melaksanakan pembelajaran dengan berkelompok?		

2. Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.

- 1) Teknik Asesmen : Observasi, Unjuk Kerja
- 2) Bentuk Instrumen : Pedoman/lembar observasi

3. Asesmen Sumatif

a. Asesmen Pengetahuan

Teknik Asesmen:

- Tes : Tertulis
- Non Tes : Observasi

Bentuk Instrumen:

- Asesmen tidak tertulis : Daftar pertanyaan
- Asesmen tertulis : Jawaban singkat

b. Asesmen Keterampilan

- Teknik Asesmen : Kinerja
- Bentuk Instrumen : Lembar Kinerja

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.
- Program pengayaan dilakukan di luar jam belajar efektif.

Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan.
- Program remedial dilakukan di luar jam belajar efektif.

H. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Guru:

Pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pengajaran di kelas, misalnya:

- Apakah didalam kegiatan pembukaan siswa sudah dapat diarahkan dan siap untuk mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apakah dalam memberikan penjelasan teknis atau intruksi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa?
- Bagaimana respon siswa terhadap sarana dan prasarana (media pembelajaran) serta alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah dalam memahami materi pada bab ini?
- Bagaimana tanggapan siswa terhadap materi atau bahan ajar yang disampaikan sesuai dengan yang diharapkan?
- Bagaimana tanggapan siswa terhadap pengelolaan kelas dalam pembelajaran?
- Bagaimana tanggapan siswa terhadap latihan dan penilaian yang telah dilakukan?
- Apakah dalam kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan?
- Apakah dalam berjalannya proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan?
- Apakah 100% siswa telah mencapai penguasaan sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?
- Apakah arahan dan penguatan materi yang telah dipelajari dapat dipahami oleh siswa.

Refleksi Peserta Didik:

No	Pertanyaan Refleksi	Jawaban Refleksi
1	Pada bagian mana dari materi bab ini yang dirasa kurang dipahami?	
2	Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajar pada materi ini?	
3	Kepada siapa kamu meminta bantuan untuk lebih memahami materi ini?	
4	Kesulitan apa yang kalian temui dalam mempelajari bab ini?	

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LKPD

Nama :
Kelas :
Tanggal :

A. Petunjuk Pengerjaan:

1. Bacalah setiap soal dengan baik.
2. Gunakan warna yang sudah dipelajari untuk menjawab soal.
3. Kerjakan dengan rapi dan penuh kreativitas.

B. Soal LKPD:

1. Sebutkan tiga warna primer yang kamu pelajari.
Jawaban: _____
2. Apa yang terjadi jika kamu mencampur warna merah dan biru?
Jawaban: _____
3. Gambarkan sebuah objek menggunakan warna primer dan sekunder yang kamu buat sendiri!

1. Apa itu warna primer?
2. Sebutkan tiga warna primer.
3. Bagaimana cara membuat warna primer?
4. Apa perbedaan antara warna primer dan warna lain?
5. Apa itu warna sekunder?
6. Bagaimana cara membuat warna sekunder?
7. Sebutkan tiga warna sekunder.
8. Apa perbedaan antara warna sekunder dan warna primer?
9. Campurkan warna primer untuk membuat warna sekunder yang berbeda.
10. Gunakan warna primer dan sekunder untuk membuat gambar yang kamu sukai.
11. Ceritakan tentang gambar yang kamu buat.
12. Bagikan gambarmu dengan teman-temanmu.
13. Diskusikan dengan teman-temanmu tentang bagaimana warna primer dan sekunder dapat digunakan untuk membuat gambar yang menarik.

LAMPIRAN 2

BAHAN AJAR

Resep membuat pewarna basah untuk kertas

Merah

Tumbuk halus biji buah pinang tua atau rebus kayu secang dan tambahkan sedikit tawas pada rebusan.

Kuning

Parut seruas kunyit atau kupas ujungnya dan digunakan seperti pensil

Hijau

Tumbuk daun suji, beri sedikit air dan biarkan semalaman

Biru

Rendam sejumlah daun tarum/ indigo semalaman. Semakin banyak daun akan menghasilkan warna yang semakin pekat.

LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

- **Garis:** Goresan memanjang yang memiliki panjang dan arah. Garis dapat lurus, melengkung, tebal, tipis, putus-putus, dan seterusnya.
- **Bentuk:** Wujud dua dimensi yang dihasilkan oleh garis. Bentuk dapat geometris (lingkaran, segitiga, persegi) atau non-geometris (wajah manusia, hewan, tumbuhan).
- **Warna:** Cahaya yang dipantulkan dari suatu benda dan ditangkap oleh mata manusia. Warna memiliki tiga unsur utama, yaitu merah, kuning, dan biru.
- **Tekstur:** Permukaan suatu benda yang dapat dirasakan oleh indra peraba. Tekstur dapat halus, kasar, licin, lengket, dan seterusnya.
- **Ruang:** Bidang yang ditempati oleh suatu benda. Ruang dapat dibagi menjadi ruang depan, ruang tengah, dan ruang belakang.
- **Pensil:** Alat tulis yang terbuat dari grafit dan batang kayu. Pensil memiliki berbagai tingkat kekerasan (HB, 2B, 4B, dan seterusnya).
- **Krayon:** Alat gambar yang terbuat dari lilin dan pigmen warna. Krayon tersedia dalam berbagai warna dan dapat digunakan untuk menggambar dan mewarnai.
- **Cat air:** Cat yang terbuat dari pigmen warna yang dicampur dengan air. Cat air dapat digunakan untuk melukis dengan berbagai teknik, seperti sapuan kuas tipis, gradasi warna, dan teknik layering.
- **Kertas:** Bahan yang digunakan untuk menggambar, melukis, dan membuat karya seni lainnya. Kertas memiliki berbagai jenis dan ketebalan, seperti kertas HVS, kertas karton, dan kertas manila.
- **Lem:** Bahan perekat yang digunakan untuk menyatukan berbagai bahan seni rupa. Lem tersedia dalam berbagai jenis, seperti lem putih, lem UHU, dan lem tembak.
- **Menggambar:** Membuat garis dan bentuk pada permukaan dua dimensi dengan menggunakan alat gambar seperti pensil, krayon, dan spidol.
- **Melukis:** Mengisi permukaan dua dimensi dengan warna dengan menggunakan cat air, cat minyak, cat akrilik, dan media lainnya.
- **Membuat kolase:** Menyatukan berbagai bahan seperti kertas, kain, dan foto untuk menciptakan karya seni dua dimensi.
- **Membuat patung:** Membentuk benda tiga dimensi dari bahan-bahan seperti tanah liat, kayu, batu, dan logam.

- **Abstrak:** Seni rupa yang tidak menggambarkan objek nyata secara realistis, tetapi menggunakan bentuk, warna, dan tekstur untuk menyampaikan ide atau perasaan.
- **Konkret:** Seni rupa yang menggambarkan objek nyata secara realistis.
- **Komposisi:** Penataan elemen-elemen seni rupa dalam suatu karya seni, seperti garis, bentuk, warna, dan ruang.
- **Proporsi:** Perbandingan ukuran antara satu elemen dengan elemen lainnya dalam suatu karya seni.
- **Perspektif:** Teknik menggambar atau melukis untuk menciptakan ilusi kedalaman pada permukaan dua dimensi.

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

Raindriati, Rizki. 2022. *Seni Rupa Sekolah Dasar kelas III*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Mengetahui,
Kepala Madrasah

....., 20

Guru Mata Pelajaran

(.....)

(.....)