

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 17: Warna Primer dan Warna Sekunder : Alokasi Waktu : 1 pertemuan (2x35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL
• Siswa mengidentifikasi warna primer dan sekunder
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA
• Kreatif: Menghasilkan karya dan tindakan yang original: Saya mencoba untuk tidak menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu; Saya mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal. • Bergotong Royong: Kolaborasi: <i>Saya berpartisipasi dalam diskusi kelas.</i> • Bergotong Royong: Berbagi: Saya menggunakan alat bahan bersama dengan benar dan menyimpannya kembali pada tempatnya; <i>Saya berbagi materi dengan teman sekelas saya; Saya berbagi informasi tentang riset saya tentang seni.</i>
D. SARAN DAN 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 : • Kertas • Krayon minyak (Oil Pastel) • Pewarna makanan dengan warna merah, kuning dan biru • Botol-botol kaca (seperti bekas selai) untuk wadah eksperimen mencampur warna.
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 dan proses. • A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses. Menciptakan • C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuannya. Merefleksikan • R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetika dan pembelajaran artistik. Tujuan Pembelajaran Kegiatan 17 • Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Campur, Warna Primer. Warna Sekunder. • Siswa dapat menggunakan krayon minyak dengan krayon dalam posisi tidur dan posisi berdiri. • Siswa dapat mengeksplorasi proses pencampuran warna dan menemukan berbagai macam warna sebagai hasilnya.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
• Mereka mempelajari prosedur pencampuran warna dengan menggunakan media kering seperti krayon minyak dan media basah seperti cat atau pewarna makanan.
C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah ada hubungannya antara Warna Primer, Sekunder, Warna Panas, Warna Dingin dan Warna Netral?
- Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?
- Apa yang bisa dianggap sebagai keberhasilan dari karya ini? Apa yang belum?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Ajak siswa untuk memperhatikan diagram warna. Mintamereka untuk memperhatikan sekeliling mereka dan menyebutkan jenis warna yang mereka lihat.
- Guru mempersiapkan botol-botol kaca dan membagi siswa ke dalam kelompok kecil @4-5 orang. Mintamereka untuk mencoba mencampur warna primer untuk mendapatkan warna sekunder. Bangun diskusi untuk menekankan pentingnya eksperimen dan observasi. Siswa dapat mengemukakan pendapatnya secara bergiliran dan temannya bisa menyatakan setuju atau tidak setuju.

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

- Guru memberikan model bagaimana menggunakan krayon dalam posisi tidur dan posisi berdiri.
- Pada kertas yang dibagikan, siswa menggunakan krayon dalam posisi tidur dan membubuhkan warna primer ke dalam 3 baris seperti yang diilustrasikan di gambar A. Setelah itu siswa akan menumpuk warna dengan warna primer ke dalam 3 kolom seperti yang diilustrasikan di gambar B.
- Ajak siswa untuk memperhatikan proses yang mereka lakukan. Jika semua siswa menggunakan warna primer yang sama, apakah setiap orang kemudian akan mendapatkan warna sekunder yang sama? Mengapa?
- Siswa dapat mengulang proses ini beberapa kali. Kemudian mereka dapat menggunting kotak-kotak warna tersebut dan mengelompokkannya. Apa yang bisa diobservasi saat warna-warna tersebut dikelompokkan?

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

Model Rotasi Stasiun

Saat siswa sedang melakukan proses kreatifnya, minta siswa untuk bergantian berkeliling kelas dan mengobservasi apa yang sedang dilakukan temannya. Mereka dapat memberikan pujian yang spesifik. Minta siswa untuk tidak memberikan komentar negatif, tapi mereka perlu memberikan pertanyaan untuk mengklarifikasi apa yang mereka lihat.

Pertanyaan Esensial:

- Apakah ada hubungannya antara Warna Primer, Sekunder, Warna Panas, Warna Dingin dan Warna Netral?
- Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?

- Apa yang bisa dianggap sebagai keberhasilan dari karya ini? Apa yang belum?

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 keterampilan 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 kemudian dapat menggunakan potongan-potongan kertas warna tersebut menjadi kolase yang imajinatif. Mereka dapat melengkapi kolase tersebut dengan alat gambar lain yang mereka miliki.

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!

MENCAMPUR WARNA



WARNA PRIMER ADALAH:
MERAH, KUNING DAN BIRU

WARNA SEKUNDER ADALAH:
ORANYE, HIJAU DAN UNGU

BELAJAR MENCAMPUR WARNA

1. BUATLAH 3 KOLOM WARNA PRIMER PADA KERTAS



2. TUMPUKLAH DENGAN 3 BARIS WARNA PRIMER



APA YANG KAMU BISA AMATI PADA WARNA YANG TERCAMPUR?

Gambar 4.17.1 Warna Primer dan Sekunder

Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

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 lukisan Robert Delaunay: Rhythm (1912)
- Karya lukisan Bunga Yuridespita: Space and Memories(2017)

D. GLOSARIUM

Mereka mempelajari prosedur pencampuran warna dengan menggunakan media kering seperti krayon minyak dan media basah seperti cat atau pewarna makanan.

Kurikulum Merdeka / Kurikulum Paradigma Baru 2022

E. DAFTAR PUSTAKA

Chapman, Laura H. 1985. *Discover Art 2/Teacher's Edition*. Massachusetts: Davis Publication Inc.

Chapman, Laura H. 1987. *Discover Art 1/Teacher's Edition*. Massachusetts: Davis Publication Inc.

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 Program for Elementary and Middle Schools*. Michigan: Longman.

Wood, Chip. 1997. *Yardsticks: Children in the Classroom Ages 4-14*. USA: Northeast Foundation for Children.

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1