MODUL AJAR SENI RUPA
Bab 12: Menciptakan Karya Seni dari Kertas Bekas

INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Nama Penyusun	……
Satuan Pendidikan	Sekolah Dasar (SD)
Tahun Ajaran	2025/2026
Mata Pelajaran	Seni Rupa
Jenjang/Kelas	SD / VI (Enam)
Fase	C
Bab/Topik	Bab 12 / Menciptakan Karya Seni dari Kertas Bekas
Alokasi Waktu	8 Pertemuan (16 JP @35 menit)

B. Identifikasi Murid

Kategori	**Deskripsi**
Pengetahuan Awal	Peserta didik memiliki pengalaman bekerja dengan bahan daur ulang dari Bab 11. Mereka familiar dengan konsep mengubah limbah menjadi karya. Mereka juga pernah membuat bentuk-bentuk 3D sederhana. Namun, teknik mengolah kertas bekas menjadi bubur kertas (*papier-mâché*) dan membentuknya menjadi patung adalah keterampilan baru.
Minat	Peserta didik, terutama pada usia ini, menyukai figur karakter, pahlawan super, atau tokoh imajinatif. Proyek membuat "patung aksi" atau karakter sendiri akan sangat menarik dan personal bagi mereka. Proses mengubah kertas koran menjadi adonan yang bisa dibentuk akan terasa seperti sihir.
Kebutuhan Belajar	Peserta didik membutuhkan bimbingan langkah demi langkah yang jelas dan sabar dalam proses pembuatan bubur kertas dan pembentukan. Proyek ini melibatkan beberapa tahap (membuat bubur, membentuk, mengeringkan,

	mengecat) sehingga manajemen waktu dan proyek menjadi keterampilan penting yang perlu dibimbingkan oleh guru.

C. Materi Pelajaran

Materi pembelajaran dalam bab ini merupakan puncak dari eksplorasi bahan dan bentuk 3D:

1. **Daur Ulang Kertas:** Mendalami potensi kertas bekas (koran, majalah) sebagai bahan utama untuk membuat karya seni rupa tiga dimensi.
2. **Teknik Bubur Kertas (*Papier-Mâché*):** Mempelajari dan mempraktikkan proses pembuatan adonan bubur kertas, mulai dari merobek/merendam kertas, mencampurnya dengan lem, hingga siap untuk dibentuk.
3. **Pembuatan Kerangka Patung:** Mempelajari cara membuat kerangka dasar (armatur) sederhana menggunakan bahan seperti kawat atau gulungan kertas untuk memberikan struktur dan kekuatan pada patung.
4. **Teknik Membentuk dan Finishing Patung:** Mempraktikkan cara menempelkan dan membentuk bubur kertas pada kerangka, proses pengeringan, hingga tahap pengecatan untuk memberikan warna dan karakter pada patung.

D. Dimensi Profil Lulusan

Dimensi	Elemen yang Dikembangkan
Kreatif	**Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal:** Peserta didik merancang dan menciptakan karakter patung yang sepenuhnya orisinal dari imajinasi mereka, mulai dari pose, bentuk, hingga pewarnaan.
Mandiri	**Regulasi Diri:** Proyek ini membutuhkan proses yang panjang dan bertahap. Peserta didik melatih kesabaran (terutama saat menunggu kering), ketekunan, dan tanggung jawab untuk menyelesaikan karya mereka dari awal hingga akhir.
Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, & Berakhlak Mulia	**Akhlak kepada Alam:** Melanjutkan dan memperkuat pesan dari bab sebelumnya, peserta didik secara aktif mengurangi tumpukan sampah kertas dengan mengubahnya menjadi karya seni yang bernilai dan tahan lama.

E. Desain Pembelajaran

Komponen	Deskripsi
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan,

(Fase C)	empati dan penilaian pada karya seni rupa.
Lintas Disiplin Ilmu	**IPA (Fisika/Kimia):** Memahami proses perubahan wujud kertas dari padat menjadi bubur dan kembali menjadi padat saat kering, serta fungsi lem sebagai zat pengikat. **Bahasa Indonesia:** Menuliskan profil atau cerita singkat tentang karakter patung yang mereka ciptakan.
Tujuan Pembelajaran	1. (Kognitif) Melalui demonstrasi, peserta didik mampu menjelaskan urutan proses pembuatan patung dari bubur kertas, mulai dari pembuatan adonan hingga pengecatan. 2. (Afektif) Melalui pengerjaan proyek jangka panjang, peserta didik mampu menunjukkan sikap mandiri yang ditandai dengan tanggung jawab dan kesabaran dalam menyelesaikan setiap tahapan karya. 3. (Psikomotor) Melalui praktik berbasis proyek, peserta didik mampu menciptakan satu karya patung aksi dari bubur kertas dengan bentuk yang proporsional dan penyelesaian akhir yang rapi.
Praktik Pedagogis (Pendekatan *Deep Learning*)	Model Pembelajaran: Project-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Proyek). Pendekatan: Deep Learning yang diwujudkan melalui: • Meaningful Learning: Peserta didik merasakan pengalaman menjadi seorang pematung (sculptor). Mereka tidak hanya membuat benda, tetapi menghidupkan sebuah karakter dari bahan yang dianggap tidak berharga. • Joyful Learning: Proses merobek kertas dan "bermain" dengan adonan bubur kertas menjadi pengalaman sensorik yang menyenangkan. Puncak kegembiraan adalah saat mereka bisa mengecat dan "menghidupkan" karakter ciptaan mereka. • Mindful Learning: Proses membentuk patung menuntut kepekaan sentuhan dan kesadaran akan bentuk tiga dimensi. Peserta didik harus fokus pada detail dan proporsi dari semua sudut pandang.
Pemanfaatan Digital	Guru dapat menampilkan berbagai karya patung *papier-mâché* dari seniman profesional untuk memberikan inspirasi tentang kemungkinan tak terbatas dari teknik ini.

PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER PERTEMUAN)

Blok 1: Perencanaan dan Pembuatan Adonan (Pertemuan 1-4)

Fokus: Merancang karakter dan menyiapkan bahan dasar.

Pertemuan 1-2 (4 JP): "Parade Patung Aksi Dimulai!"

- **Kegiatan Awal (15 menit):**
  1. Guru membawa beberapa mainan *action figure* atau patung karakter sederhana.
  2. **Pertanyaan Mendasar (*Essential Question*):** "Karakter atau pahlawan super apa yang ingin

kalian ciptakan jika kalian bisa membuatnya sendiri? Dan bagaimana caranya kita bisa membuat patung hanya dari tumpukan koran bekas?"

- **Kegiatan Inti (110 menit):**
  1. **Pengenalan Proyek:** Guru menjelaskan proyek akhir semester: **"Parade Patung Aksi Kelas 6"**. Setiap peserta didik akan merancang dan membuat satu patung karakter orisinal dari bubur kertas.
  2. **Fase Desain Karakter (*Kreatif*):** Peserta didik bekerja di buku sketsa untuk merancang karakter mereka. Mereka menggambar karakter dari tampak depan dan samping, memikirkan pose, kostum, dan aksesorisnya.
  3. **Demonstrasi Pembuatan Bubur Kertas:** Guru mendemonstrasikan proses pembuatan adonan: merobek kertas kecil-kecil, merendamnya, lalu mencampurnya dengan lem hingga menjadi adonan yang pulen.
- **Kegiatan Penutup (15 menit):**
  1. Peserta didik menunjukkan sketsa karakter mereka kepada teman sebangku.
  2. Tugas: Mengumpulkan koran bekas dari rumah dan membawanya pada pertemuan selanjutnya.

Pertemuan 3-4 (4 JP): "Workshop Bubur Kertas & Kerangka"

- **Kegiatan Awal (10 menit):**
  1. Peserta didik menyiapkan koran bekas dan wadah.
  2. Review cepat langkah pembuatan bubur kertas.
- **Kegiatan Inti (120 menit):**
  1. **Praktik Membuat Adonan (*Joyful*):** Peserta didik secara berkelompok (untuk efisiensi) mulai membuat adonan bubur kertas mereka. Ini adalah kegiatan yang melibatkan air dan sedikit berantakan, namun sangat menyenangkan.
  2. **Demonstrasi & Praktik Membuat Kerangka:** Sambil menunggu kertas terendam, guru mendemonstrasikan cara membuat kerangka sederhana dari gulungan koran yang dipadatkan atau kawat (jika tersedia dan aman).
  3. Peserta didik mulai membentuk kerangka sesuai dengan pose karakter yang telah mereka rancang.
- **Kegiatan Penutup (10 menit):**
  1. Adonan bubur kertas yang sudah jadi disimpan dalam wadah tertutup. Kerangka disimpan dengan diberi label nama.
  2. Pembersihan area kerja.

Blok 2: Membentuk dan Menyelesaikan (Pertemuan 5-8)

Fokus: Proses pembentukan, pengeringan, dan pengecatan.

Pertemuan 5-6 (4 JP): "Menghidupkan Kerangka"

Asesmen Formatif

- **Kegiatan Awal (10 menit):**
  1. Peserta didik mengambil kerangka dan adonan bubur kertas mereka.
  2. Guru mendemonstrasikan cara menempelkan bubur kertas sedikit demi sedikit pada kerangka.
- **Kegiatan Inti (120 menit):**

1. **Fase Pembentukan (*Mindful*):** Peserta didik mulai "membalut" kerangka mereka dengan adonan bubur kertas.
2. Mereka harus bekerja dengan sabar, menekan-nekan adonan agar padat dan membentuk otot, baju, atau detail lain sesuai sketsa. Ini adalah proses mematung yang sesungguhnya dan sangat melatih kepekaan bentuk.
3. Guru berkeliling memberikan bimbingan teknis, "Bagian bahunya perlu ditambah sedikit lagi agar proporsional", "Haluskan permukaannya dengan jari yang basah".
4. Setelah selesai dibentuk, patung diletakkan di tempat yang aman untuk proses pengeringan (membutuhkan beberapa hari).

- **Kegiatan Penutup (10 menit):**
  1. Pembersihan tangan dan area kerja.
  2. Refleksi: "Apa bagian tersulit dari membentuk dengan bubur kertas?"

Pertemuan 7-8 (4 JP): "Warna Memberi Jiwa: Finalisasi & Parade"
Asesmen Sumatif

- **Kegiatan Awal (15 menit):**
  1. Peserta didik mengambil patung mereka yang sudah kering sempurna.
  2. Guru menyiapkan cat poster/akrilik dan kuas, lalu mendemonstrasikan teknik dasar pengecatan.
- **Kegiatan Inti (90 menit):**
  1. **Fase Pengecatan (*Kreatif*):** Peserta didik mengecat patung karakter mereka sesuai dengan desain yang telah mereka buat. Ini adalah tahap di mana karakter benar-benar menjadi "hidup".
  2. Mereka bisa menambahkan detail-detail kecil menggunakan spidol permanen setelah cat kering.
  3. **Asesmen Sumatif:** Guru menilai karya akhir berdasarkan: orisinalitas desain karakter, proporsi dan bentuk patung, serta kerapian dan kreativitas dalam pengecatan.
- **Kegiatan Penutup (35 menit):**
  1. **"Parade Patung Aksi Kelas 6":** Semua patung yang sudah jadi dipajang di atas meja panjang.
  2. **Presentasi Karakter:** Setiap peserta didik berdiri di samping karyanya. Mereka menceritakan nama dan "kekuatan super" atau kisah dari karakter yang mereka ciptakan.
  3. **Refleksi Akhir Semester:** Guru menutup pembelajaran dengan merefleksikan seluruh perjalanan selama satu semester, dari belajar unsur rupa hingga kini mampu menciptakan patung 3D dari sampah kertas.

ASESMEN

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
Asesmen Awal (Diagnostik)	Teknik: Penilaian Desain (Sketsa). Instrumen: Menilai sketsa awal karakter untuk melihat orisinalitas ide dan pemahaman awal tentang pose dan proporsi.
Asesmen Formatif	Teknik: Observasi dan Penilaian Kinerja.

(Proses)	Instrumen: Mengamati proses kerja peserta didik saat membentuk patung untuk menilai ketekunan dan cara mereka mengatasi kesulitan teknis.
Asesmen Sumatif (Akhir Bab)	Teknik: Penilaian Produk (Proyek). Instrumen: Rubrik penilaian "Patung Aksi" yang menilai: 1. Orisinalitas & Desain Karakter: Keunikan dan kekuatan konsep karakter. 2. Keterampilan Membentuk: Proporsi, detail, dan kehalusan permukaan patung. 3. Finishing & Pengecatan: Kerapian, kreativitas warna, dan detail akhir.

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Pengayaan:** Bagi peserta didik yang menyelesaikan patungnya lebih cepat, mereka diberi tantangan untuk membuat "properti" atau aksesoris tambahan untuk karakter mereka dari sisa bubur kertas, seperti pedang, tameng, atau hewan peliharaan kecil.
- **Remedial:** Bagi peserta didik yang kesulitan membentuk karakter yang rumit, guru membantu menyederhanakan desain menjadi bentuk yang lebih dasar (misal: figur manusia sederhana tanpa banyak detail kostum). Fokus utama adalah keberhasilan menyelesaikan satu bentuk 3D yang utuh.

REFLEKSI DIRI

Refleksi Diri Peserta Didik

(Disampaikan secara lisan atau dengan lembar isian sederhana di akhir bab)

1. Karakter ciptaanku bernama... dan ceritanya adalah...
2. Aku tidak menyangka bahwa koran bekas bisa menjadi...
3. Proses yang paling aku sukai adalah... (membuat adonan, membentuk, atau mengecat?), mengapa?
4. Setelah semua pelajaran seni rupa semester ini, aku merasa paling bangga dengan karyaku yang...

Refleksi Diri Pendidik

1. Apakah proyek akhir ini berhasil menjadi puncak pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai keterampilan sebelumnya?
2. Bagaimana saya mengelola proyek yang membutuhkan waktu pengeringan yang lama? Apakah jadwal sudah efektif?
3. Tingkat kreativitas dan imajinasi peserta didik dalam mendesain karakter sangat beragam. Bagaimana saya bisa terus memupuknya?
4. Melihat kembali seluruh bab, apa pencapaian terbesar kelas ini dalam mata pelajaran Seni Rupa? Apa yang menjadi target utama untuk pengembangan di jenjang selanjutnya?