



Kementerian Pendidikan Dasar &
Menengah Republik Indonesia



KURIKULUM MERDEKA NASIONAL



DEEP LEARNING METODE
Mindful, Meaningful & Joyful Learning



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH

KEMENDIKDAS MEN
RAMAH
Responsif • Akuntabel • Melayani • Adaptif • Harmoni

**PENDIDIKAN
BERMUTU
UNTUK SEMUA**

MODUL AJAR
KURIKULUM MERDEKA

Nama Penyusun : _____

NIP : _____

Nama Sekolah : _____

Mata pelajaran : _____

Fase, Kelas / Semester : _____

Tahun Ajaran : _____

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Madrasah	:
Nama Penyusun	:
Mata Pelajaran	:	SENI RUPA
Fase / Kelas / Semester	:	B - III / 2
Alokasi Waktu	:	.. JP x 45 Menit
Tahun Penyusunan	:	20../20..
Materi	:	Mengenal Kesan Ruang

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, mengetasi 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 untrapribadi 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 regular (tahap operasional konkret)

G. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, dan diskusi.
- Metode PJBL
- Metode Deep Learning (mindful, meanful, 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 dan mengeksplorasi ruang jauh, menengah dan dekat.
4. Siswa mampu menjelaskan mengenai elemen rupa, alat, bahan teknik atau prosedur berdasarkan pengamatan terhadap sebuah karya 2 atau 3 dimensi dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai

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 dan mengeksplorasi ruang jauh, menengah dan dekat. Siswa mampu menjelaskan mengenai elemen rupa, alat, bahan teknik atau prosedur berdasarkan pengamatan terhadap sebuah karya 2 atau 3 dimensi dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa kalian pernah swa foto?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

A. Pendahuluan (15 Menit)

1. **Ice Breaker:**
 - Guru menyapa siswa dan mengajak untuk mengamati lingkungan kelas.
 - Guru memulai diskusi dengan bertanya: “Apa saja yang kalian lihat di sekeliling kita?”
2. **Apersepsi:**
 - Guru memberikan contoh gambar sederhana yang menunjukkan elemen rupa.
 - Menjelaskan pentingnya mengenali elemen rupa dan kesan ruang di lingkungan sekitar.
3. **Tujuan Pembelajaran:**
 - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu mengenal elemen rupa dan memahami kesan ruang pada karya seni.

B. Kegiatan Inti (90 Menit)

1. **Mindful Learning (45 Menit)**

- Guru menjelaskan pengertian elemen rupa (warna, garis, dan bentuk).
- Siswa mengamati benda-benda di sekitar kelas dan mencatat elemen rupa yang mereka temukan.

- Guru memperkenalkan konsep kesan ruang (jauh, menengah, dekat) dengan menggunakan gambar sederhana.

2. **Joyful Learning (30 Menit)**
 - Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberikan tugas menggambar suatu pemandangan yang mencerminkan kesan ruang.
 - Setiap kelompok menciptakan karya menggunakan elemen rupa yang telah dikenali.
3. **Meaningful Learning (15 Menit)**
 - Setiap kelompok mempresentasikan hasil karya mereka dan menjelaskan elemen rupa yang digunakan.
 - Guru dan siswa berdiskusi mengenai kesan ruang yang terlihat dalam karya masing-masing kelompok.

C. Penutup (15 Menit)

1. **Refleksi:**
 - Guru menanyakan kepada siswa: "Apa elemen rupa yang paling kalian kenali hari ini?"
 - Siswa menyebutkan elemen rupa dan kesan ruang yang mereka pelajari.
2. **Penilaian:**
 - Guru mengamati partisipasi dan kerja sama dalam kelompok.
 - Guru memberikan pujian kepada kelompok yang kreatif dalam menampilkan kesan ruang.
3. **Doa Penutup:**
 - Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama.

PERTEMUAN 2

A. Pendahuluan (10 Menit)

1. **Ice Breaker:**
 - Guru menanyakan kembali tentang elemen rupa yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
2. **Apersepsi:**
 - Guru menampilkan beberapa karya seni yang menunjukkan perbedaan kesan ruang (jauh, menengah, dan dekat).

B. Kegiatan Inti (90 Menit)

1. **Mindful Learning (45 Menit)**
 - Guru memberikan penjelasan lebih mendalam tentang teknik menggambar kesan ruang menggunakan warna, garis, dan bentuk.
 - Siswa diajak untuk menggambar ruang jauh, menengah, dan dekat dengan elemen rupa yang lebih rinci.
2. **Joyful Learning (30 Menit)**
 - Siswa membuat karya dua atau tiga dimensi yang mencerminkan pengalaman atau pengamatan mereka terhadap lingkungan sekitar.
 - Setiap siswa diminta untuk berkreasi bebas dengan media gambar, kertas karton, atau bahan lainnya.
3. **Meaningful Learning (15 Menit)**

- Setiap siswa mempresentasikan karya mereka dan menjelaskan bagaimana mereka menggunakan elemen rupa dan menciptakan kesan ruang.

C. Penutup (10 Menit)

- Refleksi:**
 - Guru bertanya: "Bagaimana perasaan kalian setelah menggambar dengan memperhatikan kesan ruang?"
 - Siswa diajak untuk berbagi pengalaman dan kesan mereka selama proses berkarya.
- Tindak Lanjut:**
 - Guru memberikan tugas untuk mengamati elemen rupa di lingkungan rumah dan menciptakan karya sederhana di rumah.

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 swafoto?		
2	Apakah kalian pernah mencetak foto?		

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. Identifikasi Elemen Rupa

1. Sebutkan tiga elemen rupa yang kamu temukan di sekitar lingkungan kelas!
2. Gambarkan sebuah pemandangan yang mencerminkan kesan ruang jauh, menengah, dan dekat.

B. Karya Seni

1. Buatlah gambar yang menunjukkan kesan ruang menggunakan elemen rupa warna, garis, dan bentuk.
 1. Apa itu kesan ruang?
 2. Bagaimana cara menciptakan kesan ruang dalam karya seni?
 3. Apa saja unsur-unsur yang dapat digunakan untuk menciptakan kesan ruang?
 4. Sebutkan beberapa jenis kesan ruang yang kamu ketahui.
 5. Jelaskan ciri-ciri dari masing-masing jenis kesan ruang tersebut.
 6. Berikan contoh karya seni yang menggunakan jenis kesan ruang tertentu.
 7. Gunakan berbagai teknik menggambar dan melukis untuk menciptakan kesan ruang dalam karya senimu.
 8. Cobalah berbagai jenis kesan ruang dalam karya senimu.
 9. Perhatikan bagaimana kesan ruang dapat memengaruhi suasana dan makna karya senimu.
10. Bagikan karya senimu dengan teman-temanmu dan diskusikan bagaimana kesan ruang digunakan dalam karya tersebut.

LAMPIRAN 2

BAHAN AJAR

Swafoto

Zaman sekarang, kita dengan mudah menemukan penggunaan telepon genggam di mana-mana. Umumnya telepon genggam saat ini memiliki kamera. Dengan kelengkapan ini, sangat mudah bagi kita untuk mengabadikan suatu peristiwa. Kita bahkan dengan mudah mengambil swafoto.

Swafoto atau yang dikenal dengan istilah *selfie* adalah kegiatan mengambil foto diri sendiri tanpa bantuan orang lain. Karena kita mengambil foto diri sendiri, maka jarang sekali kita dapat mengambil gambar seluruh tubuh. Umumnya, swafoto hanya menampakkan wajah hingga bahu saja. Ini karena jarak kamera begitu dekat dengan kita, hanya berjarak sepanjang lengan kita saja.

Pada zaman dahulu, saat telepon genggam atau bahkan kamera belum ditemukan, para pelukis dunia sudah melakukan kegiatan sejenis swafoto. Mereka melukis dirinya sendiri. Caranya mereka menggunakan cermin dan melukis langsung apa yang mereka lihat di cermin.

Dapatkah kamu menggambar dirimu sendiri?

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 di tempati 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 realistik, tetapi menggunakan bentuk, warna, dan tekstur untuk menyampaikan ide atau perasaan.
- **Konkret:** Seni rupa yang menggambarkan objek nyata secara realistik.
- **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

(.....)

(.....)