

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 6: Bentuk dalam Topeng Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL
Siswa mendiskusikan mengapa orang menciptakan dan memakai topeng. Mereka akan mengidentifikasi fitur-fitur yang terdapat dalam sebuah topeng, kemudian menciptakan topeng manusia atau hewan dengan bahan yang tersedia.
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA
Berkebinekaan Global: Mengetahui dan menghargai budaya: Saya mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karyaseni di tingkat lokal, regional, nasional, dan global. Bernalar Kritis: Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan: Saya dapat menggunakan kosakata seni (simetri); Saya menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni.
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 : - Pensil, atau alat gambar lain. - Gunting dan lem - Kertas warna, atau kertas koran, atau majalah bekas - Template topeng di bagian mata. Guru bisa menyiapkannya dulu sejumlah anak sebelum kelas dimulai.
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
Elemen dan Sub-Elemen Capaian Mengalami - A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber. - A.2 Eksplorasi aneka media dan proses. - A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa . Menciptakan - C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media (pensil/krayon). - C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media yang sesuai dengan tujuan tertentu. Tujuan Pembelajaran Kegiatan 6 - Siswa mengenal berbagai macam topeng dari Indonesia. - Siswa mengenal konsep simetri. - Siswa menggunakan teknik lipat, gunting dan tempel untuk membuat topeng kertas.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
- Mengenal berbagai macam topeng dari Indonesia. - Mengenal konsep simetri. - Menggunakan teknik lipat, gunting dan tempel untuk membuat topeng kertas.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Saat melihat berbagai jenis topeng dari berbagai budaya:

- Apa yang kamu lihat? Apa yang kamu pikirkan? Apa yang ingin kamu tanyakan?
- Apa perbedaan yang kamu amati? Apa persamaan yang kamu amati?

Saat melakukan proses kreatif:

- Bagian mana yang terasa paling mudah dalam proses pembuatan karyamu?
- Bagian mana yang terasa sulit?
- Bagaimana strategimu untuk mengatasi kesulitan tersebut? Apa yang kamu rasakan setelah kamu berhasil mengatasi bagian yang tersulit dalam proses berkaryamu?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Dengan melihat beberapa contoh topeng dari berbagai daerah di Indonesia, ajak siswa untuk berdiskusi dengan menggunakan strategi Lihat, Pikir, Tanya. Apa fungsi topeng-topeng tersebut? Bagaimana topeng tersebut dibuat? Apakah warna dan bentuknya memiliki arti tertentu?
- Ajak anak untuk memperhatikan sisi kiri dan sisi kanan dari topeng. Tutup salah satu sisi topeng. Apa kira-kira yang bisa kamu perkirakan di sisi yang satunya?

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

- Jelaskan pada siswa bahwa mereka akan membuat topeng dengan bentuk simetri. Mereka akan menggambar dan menggunting sendiri bentuk-bentuk yang akan digunakan untuk topeng.
- Contohkan pada siswa untuk melipat kertas, menggambar bentuk, dan mengguntingnya.
- Siswa mempraktekkan aktivitas mempersiapkan bentuk-bentuk untuk membuat topeng simetris.
- Siswa menempelkan bentuk-bentuk yang sudah disiapkan pada template topeng. Ajak mereka untuk memperhatikan warna, ukuran dan penempatan masing-masing bentuk tersebut, agar mendapatkan bentuk topeng yang artistik

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

Pertanyaan esensial

Saat melihat berbagai jenis topeng dari berbagai budaya:

- Apa yang kamu lihat? Apa yang kamu pikirkan? Apa yang ingin kamu tanyakan?
- Apa perbedaan yang kamu amati? Apa persamaan yang kamu amati?

Saat melakukan proses kreatif:

- Bagian mana yang terasa paling mudah dalam proses pembuatan karyamu?
- Bagian mana yang terasa sulit?
Bagaimana strategimu untuk mengatasi kesulitan tersebut? Apa yang kamu rasakan setelah kamu berhasil mengatasi bagian yang tersulit dalam proses berkaryamu?

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 keterampilannya 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

- Ajak siswa untuk bereksplorasi dengan bentuk-bentuk organik. Bentuk organik yang bagaimana yang mudah digambar? Mudah digunting? Mudah ditempel?

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!

A. Ragam topeng tradisional dari Indonesia:



Gambar 4.6.1 Topeng Bali

Sumber : <https://panduanpelajar.id/files/2015/01/7-Topeng-Bali-budaya-indonesia.jpg>



Gambar 4.6.2 Topeng Dayak

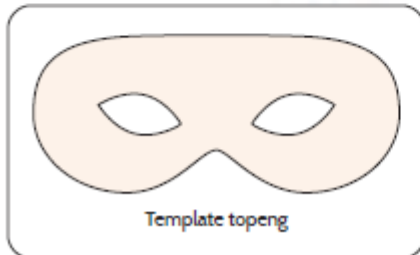
Sumber : <http://kemilauwarungpalemba.blogspot.com/2015/01/7jenis-jenis-topeng-masyarakat.html>



Gambar 4.6.3 Topeng Suksesi Perang Jawa

Sumber : <https://www.papung.com/id/free-gag-braga>

B. Berkreasi membuat topeng



Template topeng

Gambar 4.6.4 Prosedur dan Hasil Membuat Topeng Simetris

Sumber : <https://www.kemdikbud.go.id>



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 Georgia O'Keeffe: Cow's Skull: Red, White, and Blue (1931)
- Karya-karya lukisan arang Heather Hansen: Emptied Gestures (2013)
- Karya Maya Hayuk: Big Bang Breakthrough 2 (2013)

D. GLOSARIUM

- Mengidentifikasi fitur-fitur yang terdapat dalam sebuah topeng, kemudian menciptakan topeng manusia atau hewan dengan bahan yang tersedia

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.