

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..**
Materi : **Eksplorasi Komposisi**

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 dan mengeksplorasi ruang jauh, menengah dan dekat.

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.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa kalian pernah membuat pesawat dari kertas?
- Bagaimana cara agar pesawat itu terbang seimbang ?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

A. Pendahuluan (15 Menit)

- Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka.
- Doa bersama sebelum memulai pembelajaran.
- Apersepsi: Mengajak siswa untuk berbagi pengalaman mereka tentang apa yang mereka lihat di lingkungan sehari-hari (misalnya pohon, gedung, benda di rumah).
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran tentang mengenali elemen rupa.

B. Kegiatan Inti (90 Menit)

1. **Mindful Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh)**
 - Guru menjelaskan elemen rupa: warna, garis, dan bentuk.
 - Siswa melakukan pengamatan terhadap benda-benda di sekitar kelas atau sekolah.
 - Siswa diminta mencatat dan menggambar elemen rupa dari benda yang diamati. (30 Menit)
2. **Joyful Learning (Pembelajaran Menyenangkan)**
 - Siswa bermain "Tebak Bentuk" di mana mereka berkelompok dan menebak bentuk benda berdasarkan deskripsi dari temannya.
 - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi hasil pengamatan mereka. (20 Menit)
3. **Meaningful Learning (Pembelajaran Bermakna)**

- Siswa diminta membuat gambar sederhana menggunakan warna, garis, dan bentuk hasil pengamatan mereka.
- Guru memberikan panduan bagaimana memasukkan elemen ruang (jauh, menengah, dekat) dalam gambar mereka. (40 Menit)

C. Penutup (15 Menit)

- Refleksi: Guru bertanya kepada siswa tentang apa yang mereka pelajari hari ini.
 - Siswa menyebutkan elemen rupa yang mereka temukan di lingkungan mereka.
 - Penilaian: Guru mengamati keaktifan dan pemahaman siswa dalam menggambar elemen rupa.
 - Tindak lanjut: Siswa diminta melakukan pengamatan elemen rupa di rumah untuk dibahas di pertemuan berikutnya.
-

Pertemuan 2

A. Pendahuluan (15 Menit)

- Guru mengulang kembali penjelasan singkat tentang elemen rupa.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini tentang membuat karya seni 3D.

B. Kegiatan Inti (90 Menit)

1. **Mindful Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh)**
 - Siswa diberi bahan seperti kertas, kardus, dan lem untuk membuat karya seni 3D sederhana.
 - Guru memberikan instruksi tentang cara menggabungkan bentuk-bentuk dasar untuk membuat patung atau objek 3D. (30 Menit)
2. **Joyful Learning (Pembelajaran Menyenangkan)**
 - Siswa bekerja dalam kelompok untuk membuat karya 3D. Mereka diminta untuk menggabungkan elemen rupa yang mereka pelajari (warna, garis, dan bentuk) ke dalam karya mereka. (30 Menit)
3. **Meaningful Learning (Pembelajaran Bermakna)**
 - Setiap kelompok mempresentasikan hasil karya mereka, menjelaskan elemen rupa yang digunakan, serta bagaimana mereka menerapkan ruang jauh, menengah, dan dekat dalam karya.
 - Guru memberikan umpan balik dan apresiasi atas kreativitas dan usaha setiap kelompok. (30 Menit)

C. Penutup (15 Menit)

- Refleksi: Siswa diajak berbagi pengalaman mereka selama membuat karya 3D.
- Guru mengajukan pertanyaan reflektif: Apa yang kalian pelajari dari karya yang kalian buat?
- Penilaian: Guru mengamati proses kerja sama dan kreativitas siswa dalam menyelesaikan karya.
- Tindak lanjut: Siswa diminta membawa benda dari rumah untuk pengamatan di pertemuan berikutnya.

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 membaut pesawat kertas?		
2	Apakah kalian lihat sayap pesawat seimbang atau simetris?		

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. Amati benda-benda di sekitarmu, lalu gambarkan elemen rupa (warna, garis, dan bentuk) yang kamu temukan.
2. Gunakan elemen rupa tersebut untuk membuat karya seni sederhana (gambar 2D atau patung 3D).
3. Bekerjasamalah dengan kelompokmu untuk menyelesaikan tugas ini.

B. Soal

1. Sebutkan tiga elemen rupa yang kamu temukan dari pengamatanmu!
Jawaban:
 2. Gambarkan hasil pengamatanmu menggunakan warna, garis, dan bentuk!
 3. Buatlah sebuah patung sederhana dari bahan yang disediakan, jelaskan elemen rupa yang kamu gunakan!
-
1. Apa itu komposisi?
 2. Mengapa komposisi penting dalam seni rupa?
 3. Sebutkan beberapa unsur komposisi dalam seni rupa.
 4. Sebutkan beberapa jenis komposisi dalam seni rupa.
 5. Jelaskan ciri-ciri dari masing-masing jenis komposisi tersebut.
 6. Berikan contoh karya seni yang menggunakan jenis komposisi tertentu.
 7. Gunakan berbagai bahan seni rupa untuk membuat karya seni dengan komposisi yang menarik.
 8. Cobalah berbagai jenis komposisi dalam karya senimu.
 9. Perhatikan bagaimana komposisi dapat memengaruhi tampilan dan makna karya senimu.
 10. Bagikan karya senimu dengan teman-temanmu dan diskusikan bagaimana komposisi digunakan dalam karya tersebut.

LAMPIRAN 2

BAHAN AJAR



Gambar 2.4.1 Contoh bentuk simetris

Sumber : <http://krokotak.com/2013/01/cut-away-symmetrical-shapes/>

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

(.....)

(.....)