MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun • : SD Instansi

Tahun Penyusunan : Tahun 2022

Jenjang Sekolah : SD

: Seni Rupa Mata Pelajaran Fase / Kelas : A / 1 (Satu) Kegiatan 7: Warna, Garis dan Bentuk

Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (2 x 35 menit)

B. KOMPETENSI AWAL

• Siswa mendiskusikan perencanaan penggunaan garis, bentuk dan warna dalam sebuahkarya. Mereka akan menciptakan sebuah karya atau desain dan merencanakan warna.

C. PROFILPELAJAR PANCASILA

- Kreatif: Menghasilkan karya dan tindakan yang original: Saya dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni.
- Bernalar Kritis: Refleksi proses berpikir : Saya memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar; Saya melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaansaya.

D. SARANADAN 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 yang memiliki warna panas, warna dingin dan warna netral.
- Spidol hitam, untukmemperjelas bentuk

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 danproses.
- A.3 Mengamati, merekam danmengumpulkan pengalaman daninformasi rupa.

Menciptakan

 C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka mediayang sesuai dengan tujuantertentu. Merefleksikan

R.1 Menghargai dan memahamipengalaman estetik danpembelajaran artistik.

Berpikir dan Bekerja Artistik

BBA.4 Meninjau dan memperbarui karya pribadi.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 7

- Siswa mengerti kosakata bentuk dan garis, nama-nama warna, warna panas, warna dingin dan warna netral, juga kosakata "tumpang tindih", dan dapat mengaplikasikan pemahamannya ke dalam karya.
- Siswa dapat melakukan refleksi akan karyanya, membuat alternatif karya, dan membandingkannya.
- Siswa dapat memilih warna ataupun karya yang ingin digunakan, dan dapatmenyebutkan alasannya.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

• Menciptakan sebuah karya atau desain dan merencanakan warna

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa judul karyamu?
- Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
- Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yangmenjadi inspirasimu?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Guru memulai diskusi dengan bertanya pada siswa akan pengertian mereka tentang warna panas, warna dingin dan warna netral. Guru dapat menggunakan lembar peraga untuk sebagai alat bantu visual bagi siswa, juga untuk meninjau pengetahuan siswa akan nama-nama warna. Bantu siswa mengasosiasikan warna panas atau dingin dengan benda-benda yang terasa panas (misalnya api, lampu, matahari) dan terasa dingin (misalnya air, anggur, langit malam)
- Guru meminta anak melihat sekelilingnya dan kemudian mengidentifikasi warna panas, warna dingin dan warna netral yang mereka lihat.

Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

- Guru membuka pelajaran dengan mengucap 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 menggambar dan mewarnai di sebidang kertas, mereka perlu memenuhi seluruh bidang kertas.
- Siswa menggambar berbagai macam garis dan bentuk. Motivasi siswa untuk berani menggunakan berbagai macam ukuran bentuk dan untuk menggambar garis dan bentuk yang tumpang tindih.
- Siswa bisa diberi kertas yang kedua, lalu ia bisa mengulang proses di atas sekali lagi.
- Minta siswa untuk membandingkan kertas pertama dan kertas keduanya, yang mana yang lebih artistik? Mengapa? Setelah siswa memilih, mereka bisa meneruskannya dengan mewarnai.
- Berikan siswa pilihan untuk mewarnai karya yang dipilihnya dengan salah satu kategori: warna panas, warna dingin atau warna netral.

3. Kegiatan Penutup

- Guru mengapresiasi seluruh pemaparan pengalaman aktivitas yangdisampaikan oleh setiap peserta didik.
- Guru memberikan klarifikasi atas seluruh pendapat yang disampaikan olehpeserta didik.
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikankesimpulan yang didapat dari proses pembelajaran tentang aktivitas.
- Setelah pembelajaran selesai, guru menutup pelajaran dan secarabergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untukmemimpin doa sebagai tanda berakhirnya pembelajaran.

Berpikir& Bekerja Artistik

Pertanyaan esensial

- Apa judul karyamu?
- Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
- Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?

Berikan lembar refleksi pada siswa, dimana ia bisa menuliskan nama-namaberbagai macam garis, bentuk dan warna yang ia gunakandalam karyanya. Ia juga bisa menuliskan jawaban dari pertanyaan-pertanyaanesensial saat ia sudah menyelesaikan karyanya.

F. ASESMEN/ PENILAIAN

Penilaian

Penilaian dilakukan dengan cara mengevaluasi penguasaan pengetahuan atauketerampilan siswa dalam melalui karya yang dihasilkannya. Setiap karya diharapkanbersifat unik dan menunjukkan orisinalitas gagasan sesuai dengan karakter, kepribadian,minat, kemampuan dan konteks siswa. Guru hanya mengajarkan pengetahuan danketerampilan. Siswa diberi keleluasaan untuk menerjemahkan pengetahuan danketerampilannya 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 bentuktulisan dan gambar. Guru dan orangtua dapat meninjau kembali proses berpikir dankreasi siswa melalui jurnal visualnya.

2) Portofolio

Portofolio merupakan sarana siswa untuk berlatih mendokumentasikan, merawatdan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, siswa, orangtua dan guru dapatmelihat perkembangan dan kemajuan siswa. Hasil pengamatan ini dapat digunakansebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadiefektif.

3) Proyek

Proyek merupakan sarana siswa melakukan penelitian, penyelidikan, eksplorasidan/atau eksperimen terhadap suatu topik yang nyata dan relevan dalamkehidupan mereka sehari-hari. Proyek dapat dilakukan dalam kelompok kecil ataubesar dengan pembagian peran kerja. Guru dapat menilai presentasi akhir proyek,laporan dan keterlibatan siswa.

4) Demonstrasi

Siswa menunjukan penguasaannya mengenai suatu topik atau kemampuannyamengerjakan suatu keterampilan tertentu di depan audiens tertentu (misalnyakelas, sekolah atau umum). Audiens dapat memberikan umpan balik terhadaptampilan tersebut.

5) Laporan

Siswa membuat laporan, esai atau bagan untuk menunjukkan pemahamannyamengenai suatu topik atau peristiwa tertentu.

6) Rubrik

Penilaian menggunakan rubrik atau tabel yang mencantumkan kriteriasukses tertentu.

7) Penilaian Pribadi atau Kelompok

Bersama dengan guru, siswa meninjau kembali karyanya/ karya temannya denganmenggunakan rubrik yang mencantumkan kriteria sukses yang jelas

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

• Siswa dapat membuat gambar objek favoritnya (misalnya binatang, tanaman, roket, atau ilustrasi dari buku cerita anak yang biasa ia baca) dan kemudian mewarnainya dengan warna panas atau warna dingin. iswa dapat bekerjasama untuk memajang karya-karya mereka sesuai kategori warna panas, warna dingin atau warna netral.

Remedial

 Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mecapai CP

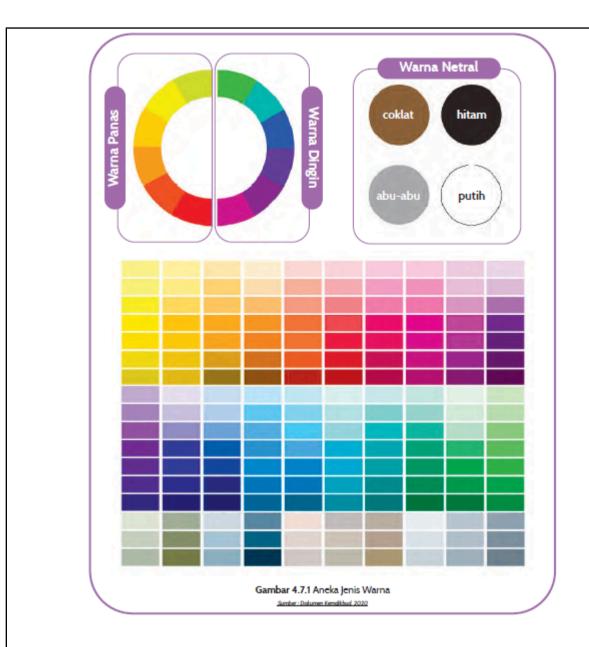
LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama:
Kelas:
Petunjuk!

Nama-nama warna



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 Affandi: Three Moods (1966)
- Warna netral: Karya Ichsan Harja: Portable Chicken Cages at Cockfigthing Market Semarang (2016)
- Warna netral: Karya Arin Dwihartanto Sunaryo: Merapi Volcanic Ash Series (2013)
- Warna panas: Kazuya Sakai: Red Waves in Matsushima (1976)
- Warna panas: Gustav Klimt: Portrait of Adele Bloch-Bauer (1903-1907)
- Warna dingin: Pablo Picasso: The Old Guitarist (1903-1904)
- Warna dingin: Monet (Japanese Bridge (1899)

D. GLOSARIUM

Mereka akan menciptakan sebuah karya atau desain dan merencanakan warna

E. DAFTAR PUSTAKA

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

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

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 Programfor Elementary and Middle Schools*. Michigan: Longman.

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