



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA (*Deep Learning*)

Nama Sekolah :

Nama Penyusun :

NIP :

Mata pelajaran : **Seni Rupa**

Fase A, Kelas / Semester : **II (Dua) / I (Ganjil)**

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI RUPA
BAB 1 : BERMAIN DENGAN GARIS, BIDANG, DAN WARNA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : Seni Rupa
Kelas / Fase / Semester: II / A / Ganjil
Alokasi Waktu : 8 JP (4 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran : 20.. / 20..

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik telah mampu memegang alat tulis dengan benar dan mengenali beberapa warna dan bentuk dasar (lingkaran, persegi) dari pengalaman di kelas 1 atau kehidupan sehari-hari.
- **Minat:** Sebagian besar peserta didik memiliki minat alami dalam kegiatan menggambar dan mewarnai sebagai bentuk ekspresi diri.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari lingkungan yang beragam, dengan paparan visual yang berbeda-beda terhadap objek, gambar, dan warna di sekitar mereka.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Memerlukan contoh visual yang jelas, seperti gambar, video, atau peragaan langsung dari guru mengenai jenis-jenis garis, bidang, dan penerapan warna.
 - **Auditori:** Membutuhkan penjelasan lisan yang sederhana dan berulang mengenai konsep dan instruksi kegiatan.
 - **Kinestetik:** Perlu terlibat langsung dalam aktivitas praktik seperti menarik garis, menggunting, menempel, dan mewarnai untuk memahami konsep secara mendalam.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual:** Memahami definisi dan pengelompokan unsur-unsur rupa dasar: garis (berdasarkan arah dan bentuk), bidang (beraturan/geometris dan tidak beraturan/organis), dan warna (kesan panas dan dingin).
 - **Prosedural:** Menerapkan cara membuat berbagai jenis garis, menyusun bidang menjadi sebuah komposisi (kolase), dan menggunakan kelompok warna panas/dingin dalam sebuah karya.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Unsur garis, bidang, dan warna ada di semua objek yang dilihat peserta didik setiap hari, mulai dari pakaian, mainan, bangunan, hingga alam sekitar. Pembelajaran ini membantu mereka menjadi lebih peka dan jeli dalam mengamati lingkungan.
- **Tingkat Kesulitan:** Rendah hingga sedang. Konsepnya mendasar, namun

membutuhkan pengembangan keterampilan motorik halus dan konsentrasi.

- **Struktur Materi:** Materi disusun secara berurutan mulai dari unsur paling dasar (garis), kemudian gabungan garis yang membentuk bidang, lalu pengenalan sifat warna, dan diakhiri dengan penggabungan ketiganya dalam sebuah karya.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:** Menumbuhkan kreativitas, ketelitian, kesabaran, kemandirian dalam berkarya, serta kemampuan menghargai keindahan ciptaan Tuhan dan karya orang lain.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik diajak mengagumi keindahan dan keteraturan bentuk serta warna pada makhluk hidup dan alam sebagai ciptaan Tuhan.
- **Kewargaan:** Membiasakan diri untuk menjaga kebersihan dan merawat alat-alat seni rupa yang digunakan bersama di kelas.
- **Penalaran Kritis:** Mampu mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan membedakan jenis-jenis garis, bidang, dan kelompok warna berdasarkan ciri-cirinya.
- **Kreativitas:** Menghasilkan karya orisinal dengan menggabungkan berbagai unsur rupa berdasarkan imajinasi dan hasil pengamatannya.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama dengan teman saat kegiatan eksplorasi, seperti saling menunjukkan hasil karya dan berbagi alat.
- **Kemandirian:** Mengerjakan tugas-tugas berkarya secara mandiri, mulai dari persiapan hingga penyelesaian karya.
- **Kesehatan:** Melatih motorik halus yang penting untuk keterampilan menulis dan menjaga postur tubuh yang baik saat menggambar.
- **Komunikasi:** Menceritakan dan menjelaskan karya yang dibuatnya menggunakan kosakata sederhana terkait unsur rupa.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase A, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **Mengalami (*Experiencing*)**
Mengenal dan menyebutkan unsur-unsur rupa dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.
- **Merefleksikan (*Reflecting*)**
Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri.
- **Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)**
Mengenal dan menguji coba alat dan/atau bahan yang dimiliki.
- **Menciptakan (*Making/Creating*)**
Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar..
- **Berdampak (*Impacting*)**
Menghasilkan karya seni rupa yang berdampak pada perasaan dirinya.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Matematika:** Mengenal bentuk-bentuk geometris (bidang beraturan) seperti segitiga, persegi, dan lingkaran.
- **Bahasa Indonesia:** Menggunakan dan memahami kosakata baru terkait seni rupa (misalnya: lengkung, bergelombang, melintang, tegak lurus).
- **Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS):** Mengamati bentuk (bidang tidak beraturan) dan warna yang ada di alam, seperti bentuk daun, awan, dan warna bunga.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu mengelompokkan unsur rupa (garis, bidang, dan warna) yang ada di lingkungan sekitar berdasarkan hasil pengamatannya untuk diwujudkan dalam sebuah karya sederhana.

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu mengidentifikasi dan membuat berbagai jenis garis berdasarkan arah dan bentuknya. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menggunakan bidang beraturan dan tidak beraturan dalam sebuah karya kolase. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menerapkan kelompok warna berkesan panas dan dingin pada sebuah gambar. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu menciptakan sebuah karya gambar yang menggabungkan unsur garis, bidang, dan warna secara terpadu. (2 JP)

D. INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat membedakan garis lurus, lengkung, dan bergelombang.
2. Peserta didik dapat membedakan bidang geometris dan organik.
3. Peserta didik dapat menyebutkan contoh warna panas dan warna dingin.
4. Peserta didik dapat membuat karya kolase dari potongan bidang.

5. Peserta didik dapat mewarnai gambar menggunakan palet warna panas atau dingin.
6. Peserta didik dapat menghasilkan sebuah karya gambar utuh yang menunjukkan pemahaman tentang garis, bidang, dan warna.

E. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Keindahan di Sekitarku: Mengenal Garis, Bidang, dan Warna dalam Benda dan Alam.

F. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Discovery Learning* (Pembelajaran Penemuan), *Project-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek Sederhana).
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk fokus dan mengamati dengan saksama detail garis, kontur bidang, dan nuansa warna pada objek di sekitarnya.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan konsep unsur rupa dengan benda-benda yang mereka kenal dan sukai, sehingga pembelajaran terasa relevan.
 - **Joyful Learning:** Pembelajaran dikemas melalui permainan, eksplorasi, dan kegiatan berkreasi yang menyenangkan sehingga menumbuhkan emosi positif terhadap belajar.
- **Metode Pembelajaran:** Demonstrasi, tanya jawab, praktik, penugasan, pameran kelas sederhana.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan contoh-contoh visual dari yang paling sederhana (garis dasar) hingga yang lebih kompleks (kombinasi garis dalam sebuah pola).
 - **Diferensiasi Proses:** Memberikan pilihan kepada peserta didik untuk menggunakan alat warna yang paling mereka kuasai (pensil warna atau krayon). Memberikan bantuan lebih intensif kepada peserta didik yang kesulitan dalam keterampilan motorik (misalnya, menggunting).
 - **Diferensiasi Produk:** Peserta didik diberi kebebasan untuk menentukan objek atau tema akhir dari karya mereka, selama karya tersebut memenuhi kriteria penggunaan unsur rupa yang dipelajari.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Mengajak peserta didik mengamati unsur rupa di lingkungan sekolah (taman, gedung, lapangan bermain).
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Orang tua diminta untuk mengajak anak mengamati bentuk dan warna saat di rumah atau di perjalanan.
- **Mitra Digital:** Menggunakan proyektor untuk menampilkan contoh karya seni dari seniman atau gambar-gambar dari internet yang relevan dengan topik.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Pengaturan tempat duduk yang fleksibel (bentuk U atau kelompok) untuk memudahkan interaksi dan demonstrasi.
 - Pencahayaan yang cukup untuk kegiatan menggambar dan mewarnai.
 - Dinding kelas dimanfaatkan sebagai area pajang karya (galeri kelas) untuk menumbuhkan apresiasi dan kebanggaan.
- **Ruang Virtual:**
 - Akses ke sumber belajar digital (video tutorial sederhana, galeri gambar online) yang ditampilkan melalui perangkat sekolah.
- **Budaya Belajar:**
 - Menciptakan suasana yang aman dan nyaman bagi peserta didik untuk berekspresi tanpa takut salah.
 - Membudayakan sikap saling menghargai karya teman dan memberikan umpan balik positif.
 - Menekankan bahwa proses berkreasi sama pentingnya dengan hasil akhir.

PEMANFAATAN DIGITAL

- Penggunaan proyektor/layar untuk menampilkan contoh karya seni yang menunjukkan penggunaan garis, bidang, dan warna secara dominan.
- Memutar video singkat tentang cara membuat kolase atau teknik mewarnai sederhana.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 70 MENIT)

Topik : Aku dan Garis Ajaib

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru menyapa peserta didik dan mengajak berdoa bersama.
- **Apersepsi:** Guru mengajak peserta didik bermain "Tunjuk Garis". Guru menyebutkan "garis lurus" dan peserta didik menunjuk benda di kelas yang memiliki garis lurus (misal: tepi meja, buku).
- **Pemantik:** Guru bertanya, "Kalau titik-titik disambung terus, jadi apa ya?" untuk mengarahkan ke konsep garis.
- **Tujuan:** Guru menyampaikan bahwa hari ini mereka akan belajar mengenal dan membuat berbagai macam garis yang seru.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Mengamati (Mindful):** Guru menunjukkan berbagai jenis garis (lurus, lengkung, bergelombang, zig-zag) melalui gambar atau goresan di papan tulis. Peserta didik diajak menirukan bentuk garis di udara dengan jari.
- **Menanya:** Guru memantik diskusi, "Garis lengkung mirip seperti apa ya? (pelangi, senyum)". "Garis zig-zag mirip apa? (gunung, gigi gergaji)".
- **Mencoba (Joyful):** Peserta didik berlatih membuat aneka jenis garis di buku gambar mereka. Guru memberikan kebebasan untuk bereksperimen.
- **Mengembangkan (Meaningful):** Guru menugaskan peserta didik untuk membuat sebuah gambar sederhana (misal: rumah, pohon, atau hewan) yang sebagian besar terbentuk dari satu jenis garis yang mereka pilih.

- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**

- **Proses:** Peserta didik yang sudah mahir dapat mencoba menggabungkan 2-3 jenis garis, sementara yang masih kesulitan dibimbing untuk menguasai satu jenis garis terlebih dahulu.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Guru bertanya, "Garis apa yang paling kamu suka buat hari ini? Kenapa?".
- **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan bahwa ada banyak sekali jenis garis di sekitar kita.
- **Tindak Lanjut:** Guru memberikan apresiasi untuk semua usaha peserta didik dan menginformasikan kegiatan pertemuan berikutnya tentang "bidang".
- **Penutup:** Salam dan doa penutup.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 70 MENIT)

Topik : Menyusun Dunia dari Potongan Bentuk

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru menyapa dan mengajak berdoa.
- **Apersepsi:** Guru menggambar beberapa garis yang saling bertemu di papan tulis hingga membentuk sebuah bidang (misalnya segitiga). Guru bertanya, "Kalau garis-garis bertemu, bisa jadi bentuk apa ya?".
- **Tujuan:** Guru menyampaikan bahwa hari ini mereka akan bermain dengan bentuk-bentuk dan menyusunnya menjadi gambar yang indah.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Mengamati (Mindful):** Guru memperkenalkan dua jenis bidang: bidang beraturan (geometris: lingkaran, persegi, segitiga) dan bidang tidak beraturan (organis: awan, daun, batu) melalui contoh gambar dan benda nyata.
- **Mencoba (Joyful):** Guru mendemonstrasikan cara membuat karya kolase. Peserta didik kemudian diberi kertas warna-warni untuk digunting menjadi berbagai bentuk bidang.
- **Berkreasi (Meaningful):** Peserta didik menempelkan potongan-potongan bidang tersebut di buku gambar untuk menciptakan sebuah komposisi gambar sesuai imajinasi mereka (misal: robot dari bentuk persegi, pemandangan dari bentuk organis).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Peserta didik bebas menentukan tema karyanya. Ada yang membuat objek konkret, ada yang membuat komposisi abstrak.
 - **Proses:** Bagi yang kesulitan menggunting, guru bisa menyediakan potongan bidang yang sudah jadi.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik diajak berkeliling sebentar (gallery walk) untuk melihat karya teman dan saling memberikan pujian.
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa semua benda terbentuk dari berbagai bidang.
- **Tindak Lanjut:** Guru meminta peserta didik mengamati warna-warna di rumah

dan memberitahukan pertemuan selanjutnya akan bermain dengan warna.

- **Penutup:** Salam dan doa penutup.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 70 MENIT)

Topik : Hangat dan Dinginnya Duniaku

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru menyapa dan mengajak berdoa.
- **Apersepsi:** Guru bertanya, "Apa yang kalian rasakan kalau melihat api? Warnanya apa ya? (merah, kuning)". "Kalau melihat laut atau hutan, rasanya bagaimana? (sejuk, dingin)".
- **Tujuan:** Guru menyampaikan bahwa hari ini mereka akan belajar tentang warna yang bisa memberi rasa hangat dan dingin.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Mengamati (Mindful):** Guru menjelaskan konsep warna panas (merah, oranye, kuning) dan warna dingin (biru, hijau, ungu) sambil menunjukkan contoh pada roda warna sederhana atau gambar.
- **Mengelompokkan:** Peserta didik diminta menyebutkan benda-benda di sekitar yang memiliki warna panas (matahari, jeruk) dan warna dingin (langit, daun).
- **Mewarnai (Joyful & Meaningful):** Guru memberikan sebuah gambar sederhana (misal: ikan dan laut, atau matahari dan langit). Peserta didik diminta untuk mewarnai objek utama (ikan/matahari) dengan kelompok warna panas, dan latar belakangnya (laut/langit) dengan kelompok warna dingin.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Peserta didik yang lebih cepat bisa menggambar sendiri objeknya, sementara yang lain menggunakan gambar yang disediakan guru.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Guru bertanya, "Bagaimana perasaanmu saat melihat bagian gambar yang berwarna panas? Bagaimana dengan yang berwarna dingin?".
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa warna dapat memengaruhi perasaan kita.
- **Tindak Lanjut:** Guru mengumumkan bahwa pertemuan berikutnya mereka akan membuat karya hebat dengan menggabungkan semua yang telah dipelajari.
- **Penutup:** Salam dan doa penutup.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 70 MENIT)

Topik : Karyaku, Duniaku!

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru menyapa dan mengajak berdoa.
- **Apersepsi:** Guru melakukan tanya jawab singkat untuk mengingat kembali materi tentang garis, bidang, dan warna panas/dingin.
- **Tujuan:** Guru menyampaikan bahwa hari ini adalah "Hari Berkreasi", di mana mereka akan membuat satu karya gambar lengkap menggunakan semua ilmu yang sudah didapat.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Merancang (Meaningful):** Peserta didik diminta memikirkan satu hal yang ingin mereka gambar (bebas: bisa hewan, pemandangan, mainan, atau abstrak).
- **Berkreasi (Joyful):** Peserta didik mulai menggambar karyanya. Guru mengingatkan untuk menggunakan:
 1. Berbagai jenis **garis** yang sudah dipelajari.
 2. Berbagai macam **bidang** (beraturan dan tidak beraturan).
 3. Pilihan kelompok **warna** (fokus pada kelompok warna panas atau dingin untuk membuat suasana).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Hasil karya akan sangat beragam sesuai imajinasi masing-masing, dan inilah tujuan utamanya. Penilaian fokus pada usaha dan penerapan konsep, bukan pada kemiripan dengan realitas.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi & Apresiasi:** Peserta didik memajang karyanya di meja masing-masing. Beberapa peserta didik diminta secara sukarela untuk menceritakan karyanya.
- **Rangkuman:** Guru memberikan apresiasi umum atas semua karya yang luar biasa dan menyimpulkan bahwa mereka sekarang sudah bisa "bermain" dengan garis, bidang, dan warna untuk menciptakan dunia mereka sendiri.
- **Tindak Lanjut:** Karya akan dipajang di galeri kelas selama seminggu.
- **Penutup:** Salam dan doa penutup.

H. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal pertemuan pertama, menanyakan "Siapa yang tahu ini garis apa?" sambil menggambar garis lurus dan lengkung.
- **Kuis Singkat:** Menunjukkan beberapa benda (buku, bola) dan meminta peserta didik menyebutkan bentuknya.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti "Warna biru termasuk kelompok warna apa ya?"
- **Diskusi Kelompok:** Mengamati partisipasi saat kegiatan apersepsi dan refleksi.
- **Observasi:** Guru mengamati proses kerja peserta didik selama kegiatan inti di setiap pertemuan, fokus pada:
 - Cara memegang alat tulis/warna.
 - Kemampuan mengikuti instruksi.
 - Antusiasme dan kreativitas saat berkarya.
 - Kemampuan menerapkan konsep (misalnya, benar-benar menggunakan warna dingin untuk area laut).
- **Produk (Proses):**
 - Hasil latihan membuat garis pada pertemuan 1.
 - Karya kolase pada pertemuan 2.
 - Hasil mewarnai pada pertemuan 3.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - Karya gambar akhir pada pertemuan 4 dinilai sebagai asesmen sumatif.
 - **Kriteria Penilaian:**
 1. **Penerapan Unsur Garis:** Karya menunjukkan penggunaan lebih dari satu jenis garis.
 2. **Penerapan Unsur Bidang:** Karya menunjukkan penggunaan bidang beraturan dan/atau tidak beraturan.
 3. **Penerapan Unsur Warna:** Karya menunjukkan pemahaman dalam menggunakan kelompok warna panas atau dingin secara konsisten.
 4. **Kreativitas dan Penyelesaian:** Ide yang orisinal dan karya diselesaikan dengan rapi sesuai kemampuan.
- **Praktik (Kinerja):**
 - Kemampuan peserta didik menceritakan secara singkat tentang karya akhirnya pada sesi refleksi pertemuan ke-4.
- **Tes Tertulis:** Tidak dilaksanakan, asesmen lebih ditekankan pada produk dan proses.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

....., ... 20..
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.