

**JURNAL HARIAN
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Institusi	: SDN
Kelas / Semester	: I (Satu) / II (Genap)
Tahun Pelajaran	: 20.. / 20..

Mata Pelajaran		Seni Rupa		
Kegiatan 11		Membuat Model Bangunan		
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi	Penilaian	Hari/Tanggal
1.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Bangunan, Gedung, Rumah, Kediaman, Arsitek (orang yang merancang bangunan), Arsitektur (bentuk hasil rancangan bangunan) dengan benar. 2. Peserta didik dapat mengolah bentuk dan merakit model 3 dimensi sederhana dengan tepat. 3. Peserta didik dapat menggunakan bahan-bahan bekas di sekitarnya dengan benar. 4. Peserta didik memahami bahwa model 3 dimensional dapat membantu perencanaan bangunan sebenarnya dengan tepat. 	Model Bangunan	Sikap, pengetahuan, keterampilan	
Kegiatan 12		Membuat Model Kota		
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi	Penilaian	Hari/Tanggal
1.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengidentifikasi bentuk alami/natural dan bentuk buatan manusia dengan tepat. 2. Peserta didik memahami bahwa dirinya dapat berperan merancang, merawat dan mengembangkan lingkungannya dengan tepat. 1. Peserta didik mampu mengatur model-model 3 dimensional sebuah bangunan menjadi model sebuah lingkungan kota dengan percaya diri. 	Model Kota	Sikap, pengetahuan, keterampilan	
Kegiatan 13		Lebih Jauh Tentang Garis		
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi	Penilaian	Hari/Tanggal
1.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Lengkung, Kurva, Bergelombang, Spiral, Garis Rangka/Outline dengan tepat. 2. Peserta didik mengidentifikasi garis dan bidang dalam sebuah gambar/lukisan dan alam sekitar dengan tepat. 3. Peserta didik dapat menggunakan garis lengkung dan bidang atau garis lurus dan bidang dalam karyanya dengan benar. 1. Peserta didik menciptakan karya menggunakan garis lengkung dan garis lurus dengan percaya diri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Garis Lengkung, Garis Lurus • Karya Seni Yang Dapat Dijadikan Referensi Visual: <ul style="list-style-type: none"> ■ Karya Paul Klee, Family Walk, 1930 ■ Karya Joan Miró, Painting, 1933 	Sikap, pengetahuan	

Kegiatan 14 : Tekstur dan Pola				
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi	Penilaian	Hari/Tanggal
1.	<ol style="list-style-type: none"> Peserta didik mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Tekstur, Kasar, Halus, Bergerigi, Berbulu, Licin dengan tepat. Peserta didik mampu mengenali dan menggunakan tekstur yang didapat dari lingkungan sekitar ke dalam karyanya dengan benar. 	Tekstur Bulu Serigala, Tekstur Karang, Tekstur Halus dan Berduri, Tekstur Licin, Tekstur Kasar Dinding	Sikap, pengetahuan	
Kegiatan 15 : Bentuk Pada Wajah				
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi	Penilaian	Hari/Tanggal
1.	<ol style="list-style-type: none"> Peserta didik mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Wajah, Muka, Rupa, Ekspresi, Karakteristik, Ciri-Ciri dengan tepat. Peserta didik mengenali persamaan dan perbedaan karakteristik wajahnya dan teman-teman sekelasnya dengan tepat. Peserta didik mampu mengenali bentuk dasar geometris/ non geometris dan menggunakan garis untuk menggambar atau membuat kolase untuk membuat potret wajah sendiri atau orang lain dengan tepat. 	Ekspresi pada wajah	Sikap, pengetahuan	
Kegiatan 16 : Observasi Hewan dan Tanaman				
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi	Penilaian	Hari/Tanggal
1.	<ol style="list-style-type: none"> Peserta didik mengamati dan mengenali karakteristik hewan tertentu dengan benar. Peserta didik mampu menuangkan pengalaman, pengamatan atau hasil tiruan bentuk ke dalam karya dengan percaya diri. Peserta didik mampu mengenali bentuk dasar geometris/ non geometris dan menggunakan garis untuk membuat karya 2 atau 3 dimensi dengan tepat. 	Ciri khas fisik hewan kesayangan	Sikap, pengetahuan	
Kegiatan 17 : Warna Primer dan Warna Sekunder				
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi	Penilaian	Hari/Tanggal
1.	<ol style="list-style-type: none"> Peserta didik mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Campur, Warna Primer, Warna Sekunder dengan percaya diri. Peserta didik dapat menggunakan krayon minyak dengan krayon dalam posisi tidur dan posisi berdiri dengan percaya diri. Peserta didik dapat mengeksplorasi proses pencampuran warna dan menemukan berbagai macam warna sebagai hasilnya dengan percaya diri. 	Warna Primer dan Warna Sekunder	Sikap, pengetahuan	
Kegiatan 18 : Membuat Campuran Warna Gelap dan Warna Terang				
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi	Penilaian	Hari/Tanggal
1.	<ol style="list-style-type: none"> Peserta didik mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Lukisan, Warna Terang, Warna Gelap, Outline 	Campuran Warna Gelap dan Warna Terang	Sikap, pengetahuan	

	(garis tebal yang memperjelas sebuah bentuk) dengan tepat			
	2. Peserta didik dapat melihat dan merasakan berbagai gradasi warna dengan percaya diri.			
	3. Peserta didik dapat membuat sebuah lukisan yang didominasi dengan warna terang, dan menggunakan warna gelap untuk detail bagian dengan percaya diri.			
Kegiatan 19 : Keindahan Dedaunan				
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi	Penilaian	Hari/Tanggal
1.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memahami perbedaan antara bentuk natural dan bentuk buatan manusia dengan benar. 2. Peserta didik mampu menuangkan pengalaman, pengamatan atau hasil imitasi bentuk ke dalam karya dengan percaya diri. 3. Peserta didik mampu membuat karya cetak dengan menggunakan pewarna basah dan bentuk natural dari dedaunan yang mereka pilih dengan percaya diri. 	Karya Cetak Dengan Pewarna Basah	Sikap, pengetahuan	
Kegiatan 20 : Temukan Inspirasi Karya Senimu				
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi	Penilaian	Hari/Tanggal
1.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Mixed Media (Media Campuran) dengan tepat. 2. Peserta didik mampu menuangkan pengalaman, pengamatan atau hasil tiruan bentuk ke dalam karya dengan percaya diri. 3. Peserta didik mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajarinya untuk membuat karya berdasarkan minat atau ketersediaan bahan di sekitarnya dengan percaya diri. 	Membuat Adonan Membuat Adonan, Merakit Mainan Rumah-rumahan	Sikap, pengetahuan	

, 20..
Mengetahui,	
Kepala Satuan Pendidikan	Guru Kelas I SD
.....
NIP.	NIP.