



**MODUL AJAR PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK
KURIKULUM PROTOTIPE
/ KURIKULUM PARADIGMA BARU 2022**

SEKOLAH DASAR (SD/MI)

Nama penyusun : _____
Nama Sekolah : _____
Mata pelajaran : **Seni Rupa**
Fase / Kelas : **A / 1 (Satu)**
Semester : **1 (Ganji)**

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 1	: Seni di Sekitarku
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> Siswa berdiskusi mengenai aneka karya seni dan alasan mereka menciptakan karya seni 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> Kreatif : <i>Saya dapat menghasilkan karya dan tindakan yang original.</i> Mandiri : <i>Regulasi: Saya percaya diri dalam mengekspresikan ide saya melalui seni.</i> 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> Lampu ruang kelas yang memadai Ruang kelas yang cukup luas <p>Sumber Belajar :</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>Alat Bahan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Pensil/krayon/arang/pulpen/spidol dan lain-lain; murid dipersilahkan memilih dan mencoba alat yang berbeda saat berkreasi. Guru dapat mempersiapkan beberapa benda artistik sebagai tambahan stimulus bagi murid 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik reguler/tipikal 	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> 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	
<p>Elemen dan Sub-Elemen Capaian Mengalami</p> <ul style="list-style-type: none"> A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber, A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi serupa. <p>Menciptakan</p> <ul style="list-style-type: none"> C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan berbagai media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan tertentu. <p>Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu mengasosiasikan definisi “indah” atau “artistik” dari benda-benda di sekitarnya. Siswa mampu mendokumentasikan hasil pengamatannya. Siswa percaya diri dalam memilih alat dalam proses dalam berkreasi 	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik akan mengeksplorasi cara menggunakan media yang tersedia (mungkin pensil, krayon, pensil warna, spidol, kapur atau media lainnya) 	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
<ul style="list-style-type: none"> Apa yang membuat kreasimu berbeda dengan kreasi orang lain? Apa yang membuatmu memilih alat tertentu untuk membuat kreasi dari apa yang kamu amati? 	
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Kegiatan ini merupakan pre-asesmen. Tanpa memberikan banyak arahan tentang elemen seni, guru dapat melihat seberapa jauh murid sudah dapat mengekspresikan elemen seni ke dalam kreasinya. 	

- Definisi “indah” atau “artistik” memiliki asosiasi yang berbeda-beda bagi setiap orang. Pada kegiatan ini murid diajak untuk mengamati dengan lebih detail dan menemukan sisi artistik dari benda-benda di sekitarnya.
- Dalam menggambar hasil pengamatan, alat yang digunakan bisa fleksibel. Pensil atau pulpen biasanya tersedia. Jika ingin memberikan kesempatan murid untuk mengeksplorasi berbagai alat lain, pastikan agar siswa memiliki waktu untuk mencoba atau untuk guru untuk memberikan model.

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

- Ajak siswa untuk memilih benda yang artistik di sekitarnya.
- Diskusikan dengan murid alasan mereka memilih benda tersebut.
- Diskusikan definisi dari artistik berdasarkan benda-benda yang dipilih murid.
- Ajak siswa untuk melihat elemen garis pada benda yang dipilihnya.
- Murid menggambar hasil pengamatannya pada kertas.

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

Gallery walk

Para siswa mendisplay gambar-gambarnya. Berikan kesempatan untuk mereka saling memberikan pendapat atau pertanyaan.

Pertanyaan esensial

- Apa yang membuat kreasimu berbeda dengan kreasi orang lain?
- Apa yang membuatmu memilih alat tertentu untuk membuat kreasi dari apa yang kamu amati?

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 menggunakan kosakata seni dalam mendeskripsikan garis yang digunakan dalam gambar.
- Siswa bisa mencoba untuk mengamati orang dan menggambarnya. Bisa berpasangan dengan teman untuk menjadi model gambar.

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) Ke-1

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Seni ada di sekitarmu.
 Amati, rasakan dan alami.
 Selalu ada sisi yang spesial dan artistik.
 Bahkan dari benda-benda yang biasa kamu lihat sehari-hari.



Gambar 4.1.1 Permen

Sumber : Sharon McCutcheon - www.sharonmccutcheon.com



Gambar 4.1.2 Dinding Batu

Sumber : Sharon McCutcheon - www.sharonmccutcheon.com



Gambar 4.1.3 Lemari Buku
Sumber: Daringpost - www.daringpost.com



Gambar 4.1.4 Lapak Penjual Buah
Sumber: Backlog Septia - www.unaplab.com



Gambar 4.1.5 Pemandangan Pancawati, Bogor
Sumber: Dokumen Kemdikbud 2020

Kamu bisa membuat kreasi dari apa yang kamu amati.
 Walaupun mengamati benda yang sama, kreasimu pasti akan berbeda dari kreasi orang lain.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Ke-2

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Lihatlah gambar boks berikut ini.
 Kemudian pejamkan mata Anda.
 Bayangkan boks ini berisi benda paling indah yang pernah Anda lihat.
 Benda apakah itu?
 Seperti apa bentuknya?

Bagaimana warnanya?
 Apakah permukaannya kasar atau halus?
 Apakah benda tersebut memiliki bau?



Masih pejamkan mata Anda.
 Sekarang bayangkan Anda akan memasukkan foto sebuah pemandangan terindah yang pernah anda lihat ke dalam boks ini.
 Pemandangan apakah itu?
 Di manakah Anda melihat pemandangan tersebut?
 Bagaimana perasaan Anda ketika melihat pemandangan itu?


Terakhir,
 Bayangkan Anda akan memasukkan beberapa lembar kertas ke dalam boks ini.
 Setiap kertas berisi satu kata sifat.
 Kata-kata sifat tersebut adalah kata sifat yang ingin Anda rasakan dan alami melalui pelajaran Seni Rupa.
 Kata-kata sifat tersebut adalah kata sifat yang juga ingin Anda tanamkan pada siswa Anda melalui pelajaran Seni Rupa.

Nilai

Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK
<p>Bacaan Guru</p> <p>Kata-kata apa saja yang Anda masukkan?</p> <p>Kreativitas?</p> <p>Apresiasi?</p> <p>Keindahan?</p> <p>Kepercayaan diri?</p> <p>Kemanusiaan?</p>
<p>Sekarang, perlahan Anda akan membuka mata.</p> <p>Tarik napas dalam-dalam dan hembuskan perlahan.</p> <p>Bagaimana pengalaman Anda barusan?</p>
<p>Kami mengucapkan selamat apabila Anda merasa nyaman dengan pengalaman barusan.</p> <p>Kami juga mengucapkan selamat apabila Anda merasa tidak nyaman dengan pengalaman barusan karena Anda sudah berani mengambil resiko dan bersedia merasa tidak nyaman.</p> <p>Dua hal itu adalah langkah awal yang sangat baik menuju kreativitas.</p>
<p>Boks ini adalah bekal Anda untuk sepanjang tahun ajaran berikut.</p> <p>Setiap kali Anda merasakan kebuntuan atau kelelahan,</p> <p>buka kembali boks ini untuk mendapatkan energi dan ide-ide baru.</p> <p>Anda boleh mengganti isinya setiap saat Anda merasa mendapatkan ide atau pengalaman estetika baru yang menurut Anda lebih sesuai untuk disimpan.</p>
<p>Sekali lagi,</p> <p>Kami mengucapkan selamat belajar dan berbagi bersama siswa-siswi Anda!</p>
C. KARYA SENI YANG DAPAT DIJADIKAN REFERENSI VISUAL
<ul style="list-style-type: none">▪ Karya lukisan Basoeki Abdullah: Siblings (1971)▪ Karya patung Dolorosa Sinaga: Sufi Dancer (2013)▪ Karya lukisan Yayoi Kusama: Pumpkin (1990)▪ Karya macrame Agnes Hansella: Mountain (Bali, 2020)
D. GLOSARIUM
<ul style="list-style-type: none">▪ Mengenai aneka karya seni dan alasan mereka menciptakan karya seni
E. DAFTAR PUSTAKA
<p>Chapman, Laura H. 1985. <i>Discover Art 2/Teacher's Edition</i>. Massachusetts: Davis Publication Inc.</p> <p>Chapman, Laura H. 1987. <i>Discover Art 1/Teacher's Edition</i>. Massachusetts: Davis Publication Inc.</p> <p>Lowenfeld, Viktor dan W. Lambert Brittain. 1987. <i>Creative and Mental Growth</i>. New York: Macmillan.</p> <p>Wachowiak, Frank dan Robert D. Clements. 2001. <i>Emphasis Art: A Qualitative Art Program for Elementary and Middle Schools</i>. Michigan: Longman.</p> <p>Wood, Chip. 1997. <i>Yardsticks: Children in the Classroom Ages 4-14</i>. USA: Northeast Foundation for Children.</p>

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1

INFORMASI UMUM
A. IDENTITAS MODUL
<div> <div>Penyusun</div> <div>:</div> <div>.....</div> </div> <div> <div>Instansi</div> <div>:</div> <div>SD</div> </div> <div> <div>Tahun Penyusunan</div> <div>:</div> <div>Tahun 2022</div> </div> <div> <div>Jenjang Sekolah</div> <div>:</div> <div>SD</div> </div> <div> <div>Mata Pelajaran</div> <div>:</div> <div>Seni Rupa</div> </div> <div> <div>Fase / Kelas</div> <div>:</div> <div>A / 1 (Satu)</div> </div> <div> <div>Kegiatan 2</div> <div>:</div> <div>Aneka Garis</div> </div> <div> <div>Alokasi Waktu</div> <div>:</div> <div>1 Pertemuan (2 x 35 menit)</div> </div>
B. KOMPETENSI AWAL
<div> <div></div> <div>Siswa mengidentifikasi aneka garis yang terdapat di sekitar mereka</div> </div>
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA
<div> <div></div> <div> <div> <div>Kreatif:</div> <div>Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal: <i>Saya dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan.</i></div> </div> <div> <div>Bernalar Kritis:</div> <div>Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan: Saya dapat menggunakan kosakata seni.</div> </div> </div> </div>
D. SARANA DAN PRASARANA
<div> <div> <div></div> <div>Lampu ruang kelas yang memadai</div> </div> <div> <div></div> <div>Ruang kelas yang cukup luas</div> </div> <div> <div>Sumber Belajar :</div> <div> <div>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.</div> </div> </div> <div> <div>Alat Bahan :</div> <div> <div>Kertas</div> <div>Pensil/krayon</div> <div>Jendela bidik (<i>viewfinder</i>). Cara membuatnya: siapkan bekas kotak susu atau kotak makanan. Potong seperti bentuk di bawah ini.</div> </div> </div> <div>  </div> </div>
E. TARGET PESERTA DIDIK
<div> <div></div> <div>Peserta didik reguler/tipikal</div> </div>
F. MODEL PEMBELAJARAN
<div> <div></div> <div>Model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan Platform daring.</div> </div>
KOMPENEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<div> <div>Elemen dan Sub-Elemen Capaian</div> <div>Mengalami Menciptakan</div> <div> <div>C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media (pensil/krayon).</div> </div> <div>Merefleksikan</div> <div> <div>R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik</div> </div> </div> <div> <div>Tujuan Pembelajaran Kegiatan 2</div> </div>

<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu mengidentifikasi berbagai jenis garis, pada gambar ataupun pada benda-benda di sekitarnya. Siswa dapat menggambar sebuah pohon dengan menggunakan beberapa macam garis. Siswa membandingkan dan mengambil kesimpulan tentang arti garis tipis dan garis tebal yang ditemukan pada pohon.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> Garis dibagi berdasarkan bentuknya menjadi lurus, bergelombang, zigzag, spiral, melingkar, lengkung. Garis juga dibagi berdasarkan arahnya menjadi vertikal, horizontal dan diagonal. Mereka akan menerapkan pengertian tentang garis tersebut ke dalam sebuah karya 2 dimensi, dan membandingkan media yang berbeda untuk menggambar garis.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none"> Apa perbedaan cara membuat garis tipis dan garis tebal? Bagaimana kamu dapat membandingkan ranting yang tebal dan ranting yang tipis?
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<div> <div>Eksplorasi</div> <ul style="list-style-type: none"> Ingatkan agar siswa percaya diri dan bangga akan karyanya sendiri. Setiap siswa unik, sehingga gambar yang dihasilkan masing-masing orang pun unik. </div> <div> <div>Kegiatan Pembelajaran</div> <div> <div>1. Kegiatan Pembuka</div> <ul style="list-style-type: none"> 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. </div> <div> <div>2. Kegiatan Inti</div> <ul style="list-style-type: none"> Ajak siswa untuk membaca tulisan pada modul murid. Bandingkan gambar-gambar yang diberikan. Fokus perhatian pada elemen garis. Apa persamaannya? Apa perbedaannya? Ajak siswa untuk menggunakan jendela bidik yang telah dipersiapkan. Biarkan mereka berkeliling untuk mencari berbagai jenis garis dari benda-benda di sekitar mereka. Jelaskan bahwa siswa akan memperlihatkan pemahamannya tentang garis dengan menggambar sebuah pohon. Bisa pohon imajinatif, ataupun pohon realistis. Ingatkan siswa untuk menggunakan seluruh area kertas, menggunakan garis yang bervariasi untuk menggambar bagian akar, batang, dahan, ranting. Tambahkan detail lainnya jika perlu: rumput, burung, tupai, awan. </div> <div> <div>3. Kegiatan Penutup</div> <ul style="list-style-type: none"> 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. </div> </div> <div> <div>Berpikir & Bekerja Artistik</div> <div> <div>Gallery walk</div> <p>Para siswa mendisplay gambar-gambarnya. Berikan kesempatan untuk mereka saling memberikan pendapat atau pertanyaan.</p> </div> <div> <div>Pertanyaan esensial</div> <ul style="list-style-type: none"> Apa perbedaan cara membuat garis tipis dan garis tebal? Bagaimana kamu dapat membandingkan ranting yang tebal dan ranting yang tipis? </div> </div>

F. ASESMEN / PENILAIAN
<p>Penilaian</p> <p>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.</p> <p>Beberapa metode penilaian yang dapat digunakan antara lain:</p> <p>1) Jurnal Visual/ Buku Sketsa</p> <p>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.</p> <p>2) Portofolio</p> <p>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.</p> <p>3) Proyek</p> <p>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.</p> <p>4) Demonstrasi</p> <p>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.</p> <p>5) Laporan</p> <p>Siswa membuat laporan, esai atau bagan untuk menunjukkan pemahamannya mengenai suatu topik atau peristiwa tertentu.</p> <p>6) Rubrik</p> <p>Penilaian menggunakan rubrik atau tabel yang mencantumkan kriteria sukses tertentu.</p> <p>7) Penilaian Pribadi atau Kelompok</p> <p>Bersama dengan guru, siswa meninjau kembali karyanya/ karya temannya dengan menggunakan rubrik yang mencantumkan kriteria sukses yang jelas</p>
G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL
<p>Pengayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> Ajak siswa untuk membayangkan dirinya sebagai sebuah pohon. Apa yang terjadi ketika pohon tumbuh? Bayangkan biji di dalam tanah tumbuh menjadi tunas, muncul ke permukaan tanah, makin lama makin tinggi, dahan dan rantingnya pun makin besar/ Bayangkan pohon tersebut menyapa matahari pagi yang memberinya sinar untuk tumbuh. Bayangkan apa yang terjadi saat hujan datang, atau angin sepoi-sepoi tibatiba berubah menjadi angin yang besar. Bayangkan binatang-binatang yang hidup dan bermain di sekitar pohon itu. <p>Remedial</p> <ul style="list-style-type: none"> 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)
<p align="center">LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)</p> <p>Nama :</p> <p>Kelas :</p> <p>Petunjuk!</p> <p>Yuk amati elemen garis pada gambar-gambar berikut ini.</p> <p>Dapatkah kamu menemukan garis lurus?</p>

Garis lengkung? Garis spiral? Garis tebal dan tipis?



Gambar 4.2.1 Garis Spiral Pada Moluska

Sumber: Kevin Bergen - www.unsplash.com



Gambar 4.2.2 Garis Lengkung Tebal dan Tipis Pada Pohon

Sumber: Mike Toyer - www.unsplash.com



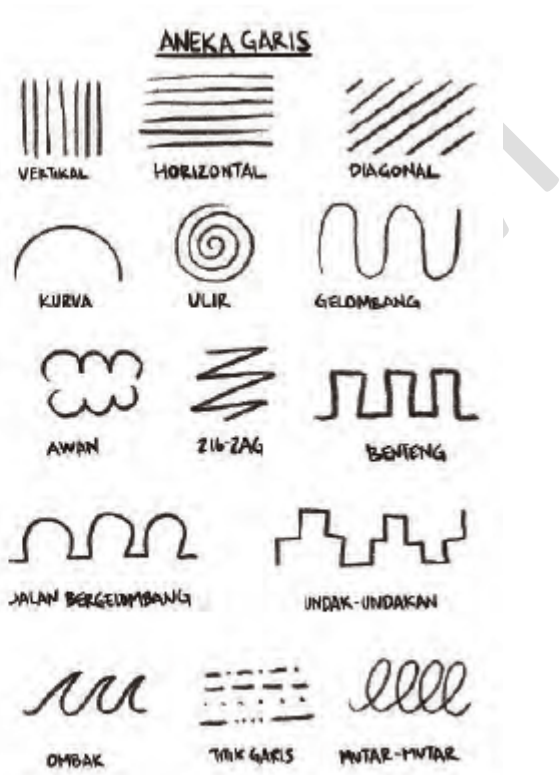
Gambar 4.2.3 Garis Bergelombang Horizontal dan Diagonal

Sumber: Lina Wifite - www.unsplash.com



Gambar 4.2.4 Garis Lurus dan Lengkung, Vertikal dan Diagonal

Sumber: Thang Shaya - www.unsplash.com



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 Adi Dharma aka stereoflow: Beats and Pieces (2017)
- Karya lukisan Barli Sasmitawinata: Dua Gadis (2000)
- Karya lukisan Krasner: Untitled (1948)

D. GLOSARIUM
<ul style="list-style-type: none">▪ Menerapkan pengertian tentang garis tersebut ke dalam sebuah karya 2 dimensi, dan membandingkan media yang berbeda untuk menggambar garis
E. DAFTAR PUSTAKA
<p>Chapman, Laura H. 1985. <i>Discover Art 2/Teacher's Edition</i>. Massachusetts: Davis Publication Inc.</p> <p>Chapman, Laura H. 1987. <i>Discover Art 1/Teacher's Edition</i>. Massachusetts: Davis Publication Inc.</p> <p>Lowenfeld, Viktor dan W. Lambert Brittain. 1987. <i>Creative and Mental Growth</i>. New York: Macmillan.</p> <p>Wachowiak, Frank dan Robert D. Clements. 2001. <i>Emphasis Art: A Qualitative Art Program for Elementary and Middle Schools</i>. Michigan: Longman.</p> <p>Wood, Chip. 1997. <i>Yardsticks: Children in the Classroom Ages 4-14</i>. USA: Northeast Foundation for Children.</p>

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 3	: Garis yang Menunjukkan Gerakan
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> Siswa membentuk persepsi dan menggambarkan kualitas garis (misalnya tebal, tipis atau rapat, renggang) dengan cara menghubungkannya dengan suara atau gerakan tertentu. Mereka kemudian membuat gambar menggunakan berbagai macam garis sebagai bentuk respon terhadap musik tertentu. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> Mandiri: Regulasi: Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati. Kreatif: Menghasilkan gagasan dan karya yang orisinal: Saya mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide sendiri; Saya dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni. 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> Lampu ruang kelas yang memadai Ruang kelas yang cukup luas <p>Sumber Belajar :</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>Alat Bahan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Kertas Pensil/krayon/arang/pulpen/spidol dan lain-lain ; murid dipersilahkan memilih dan mencoba alat yang berbeda saat berkreasi. Beberapa jenis lagu dengan irama yang bervariasi: keroncong, dangdut, rock, klasik, gamelan, dll. 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik reguler/tipikal 	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> 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	
<p>Elemen dan Sub-Elemen Capaian Mengalami</p> <ul style="list-style-type: none"> A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber. A.2 Eksplorasi aneka media dan proses. <p>Menciptakan</p> <ul style="list-style-type: none"> C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media (pensil/krayon). C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media yang sesuai dengan tujuan tertentu. <p>Tujuan Pembelajaran Kegiatan 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu merasakan arah dan gerakan yang direpresentasikan oleh garis. Siswa mengeksplorasi garis dalam hubungannya dengan musik dan perasaan. 	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
<ul style="list-style-type: none"> Siswa untuk menelusuri garis yang ada pada gambargambar pada modul murid 	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
<ul style="list-style-type: none"> Bentuk garis seperti apakah yang dirasakan? Apakah garis tersebut statis atau dinamis? 	

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Ajak siswa untuk menelusuri garis yang ada pada gambar-gambar pada modul murid.
- Bentuk garis seperti apakah yang dirasakan? Apakah garis tersebut statis atau dinamis?
- Ajak siswa untuk membayangkan bentuk garis yang terbentuk dari gerakan seperti kertas yang melayang di udara, ikan yang berenang di kolam, ular yang merayap pada pasir, dan lain-lain. Benda-benda lain apakah di sekelilingmu yang bisa kamu gambarkan gerakannya dengan beberapa macam garis?

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

- Siapkan kertas. Sediakan berbagai macam alat gambar yang dapat dipilih oleh anak. Jenisnya usahakan beragam, dari yang bisa membuat garis dengan berbagai macam ketebalan, dan garis dengan berbagai macam warna.
- Berikan penjelasan pada siswa bahwa akan ada beberapa jenis musik yang didengarkan bersama-sama.
- Dengan menutup mata saat mendengarkan lagu tertentu, ajak siswa untuk membayangkan bagaimana bentuk garis yang terbentuk dengan irama tersebut. Variasikan dengan beberapa lagu lainnya.
- Minta siswa untuk membuka mata. Perdengarkan kembali lagu-lagu tersebut, lalu ajak mereka untuk menggambarannya di kertas. Persilakan anak untuk mengganti alat gambarnya, jika mereka merasa perlu menggantinya agar garis yang digambar sesuai dengan irama musik yang didengar.

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

Integrasi Seni Rupa dan Seni Tari:

Ajak siswa untuk menari mengikuti musik, dan membayangkan jejak garis-garis apa yang terbentuk, Minta mereka untuk membandingkan garis-garis yang mungkin terbentuk oleh tarian yang diiringi oleh musik gamelan Bali, dibandingkan dengan musik seruling Sunda.


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:

<div><div><div>1) Jurnal Visual/ Buku Sketsa</div><div>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.</div></div><div><div>2) Portofolio</div><div>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.</div></div><div><div>3) Proyek</div><div>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.</div></div><div><div>4) Demonstrasi</div><div>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.</div></div><div><div>5) Laporan</div><div>Siswa membuat laporan, esai atau bagan untuk menunjukkan pemahamannya mengenai suatu topik atau peristiwa tertentu.</div></div><div><div>6) Rubrik</div><div>Penilaian menggunakan rubrik atau tabel yang mencantumkan kriteria sukses tertentu.</div></div><div><div>7) Penilaian Pribadi atau Kelompok</div><div>Bersama dengan guru, siswa meninjau kembali karyanya/ karya temannya dengan menggunakan rubrik yang mencantumkan kriteria sukses yang jelas</div></div></div>
<div>G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL</div> <div><div><div>Pengayaan</div><div>Jika memungkinkan untuk menyediakan krayon dan cat air, siswa dapat mencoba teknik <i>wax-resistant</i> (tahan lilin). Gunakan krayon untuk menggambar garis-garis tersebut. Setelah itu, sapukan cat air. Amati apa yang terjadi dengan cat air pada bagian garis yang digambar dengan krayon.</div></div><div><div>Remedial</div><div>Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP</div></div></div>
<div>LAMPIRAN</div> <div><div>A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)</div><div><div>LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)</div><div><div>Nama :</div><div>Kelas :</div><div>Petunjuk!</div><div>Lihatlah semua garis ini. Semua menunjukkan gerakan. Mari gerakkan jari atau tanganmu mengikuti garisnya. Garis seperti apa yang kamu rasakan? Sekarang pejamkan matamu. Dengarkan lagu yang diputarkan gurumu. Gerakkan tanganmu mengikuti irama lagu. Garis seperti apa yang kamu dapatkan?</div></div></div></div>




Gambar 4.3.1 Rambut Bergelombang

Sumber: Paul Sineset - www.unsplash.com




Gambar 4.3.2 Lengkung Ombak

Sumber: Matthew Hume - www.unsplash.com




Gambar 4.3.3 Asap Vertikal dan Diagonal

Sumber: Dan Hartfield - www.unsplash.com



Gambar 4.3.4 Gerakan Ombak

Sumber: Adam Aizm - www.unsplash.com



Gambar 4.3.4 Garis Bergerak Dari Satu Titik ke Titik Lainnya

Sumber: Dokumen Kependidikan 2020

<div> <div> Nilai </div> <div> </div> </div>	<div> <div> Paraf Orang Tua </div> <div> </div> </div>
--	--

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 Zaky Arifin: Conundrum #1 (2014)
- Karya-karya ilusi optik seniman Bridget Riley: Descending (1965-1966)
- Karya Wassily Kandinsky: Transverse Line (1923)
- Karya Kartika Affandi: Fishing Boat Perahu Eretan (1993)

D. GLOSARIUM

- Membuat gambar menggunakan berbagai macam garis sebagai bentuk respon terhadap musik tertentu

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.

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 4	: Garis Membuat Bentuk
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> Siswa membentuk persepsi tentang bagaimana garis lurus dan garis lengkung membuat bentuk geometris dan bentuk organik. Mereka kemudian menerapkan aneka bentuk ke dalam sebuah karya 2 dimensi sambil mengidentifikasi jenis garis dan ukuran bentuk yang digambarnya. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> Kreatif: Menghasilkan karya dan tindakan yang original: <i>Saya dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan.</i> Mandiri: Regulasi Diri: <i>Saya dapat menyelesaikan tugastugas dalam waktu yang telah disepakati.</i> 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> Lampu ruang kelas yang memadai Ruang kelas yang cukup luas <p>Sumber Belajar :</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>Alat Bahan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Kertas warna, atau kertas koran, atau majalah bekas. Pensil, atau alat gambar lain. Foto rumah atau truk atau mobil, sebagai alat peraga. Lebih baik jika dapat melakukan pengamatan langsung. 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik reguler/tipikal 	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> Model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan Platform daring. 	
KOMPEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<p>Elemen dan Sub-Elemen Capaian Mengalami</p> <ul style="list-style-type: none"> A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber. A.2 Eksplorasi aneka media dan proses. <p>Menciptakan</p> <ul style="list-style-type: none"> C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media (pensil/krayon). C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media yang sesuai dengan tujuan tertentu. <p>Tujuan Pembelajaran Kegiatan 4</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa memahami bahwa berbagai jenis bentuk dibentuk oleh berbagai macam garis. Siswa dapat mengidentifikasi nama-nama bentuk geometris (segitiga, segiempat, lingkaran, oval, trapesium) dan bentuk organik. 	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
<ul style="list-style-type: none"> Memahami bahwa berbagai jenis bentuk dibentuk oleh berbagai macam garis. Mengidentifikasi nama-nama bentuk geometris (segitiga, segiempat, lingkaran, oval, trapesium) dan bentuk organik 	

<p>C. PERTANYAAN PEMANTIK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya? • Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?
<p>E. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jelaskan pada siswa, bahwa jika sebuah garis bergerak dari sebuah titik A, berjalan kemana-mana terlebih dahulu dan kemudian kembali lagi ke titik A, maka ia akan membuat sebuah bentuk. • Ajak siswa untuk mengamati dan menebak, apakah yang membuat bentuk geometris dan bentuk organik berbeda? • Minta siswa untuk menutup mata dan membayangkan rumahnya. Angkat tangan dan sebutkan benda apa yang ia ingat, saat guru menyebutkan nama-nama bentuk. Misalnya: saat guru menyebutkan “segiempat”, maka siswa bisa menyebutkan “pintu” atau ”TV” atau “talenan”. <p>Kegiatan Pembelajaran</p> <p>1. Kegiatan Pembuka</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. <p>2. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa membuat gambar imajinasi tentang rumah atau truk. Mereka dapat memilih dengan memberikan alasannya masing-masing. Motivasi mereka untuk menggunakan berbagai macam jenis garis dan berbagai macam bentuk. ▪ Bantu siswa untuk menggambarkan pengamatan dan pengalamannya secara detail, termasuk menggambar benda-benda yang kecil seperti pegangan pintu, pot bunga, bumper, lampu belakang, lubang bahan bakar dll. <p>3. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. <p>Berpikir & Bekerja Artistik</p> <p>Pertanyaan esensial</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya? ▪ Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?
<p>F. ASESMEN / PENILAIAN</p> <p>Penilaian</p> <p>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.</p> <p>Beberapa metode penilaian yang dapat digunakan antara lain:</p> <p>1) Jurnal Visual/ Buku Sketsa</p> <p>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.</p> <p>2) Portofolio</p>

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

Guru dapat memberikan tantangan lebih dengan:

- Mengintegrasikan kegiatan berhitung, misalnya: “Coba atur agar bentuk geometris yang kamu gambar lebih banyak daripada bentuk organik,”
- Mengamati kain tenun tradisional, lalu mengajak anak untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk geometris pada elemen dekoratif kain tenun tersebut.

Remedial

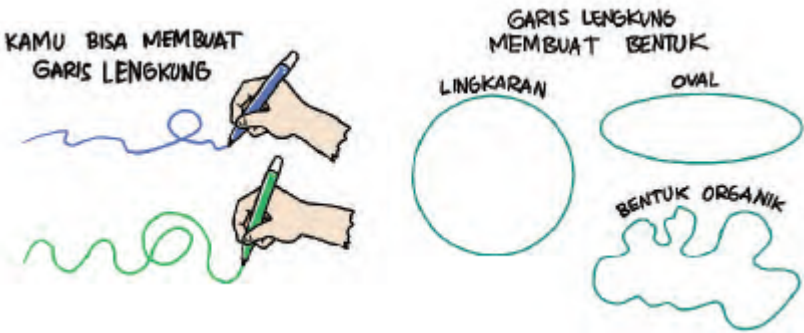
- Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP

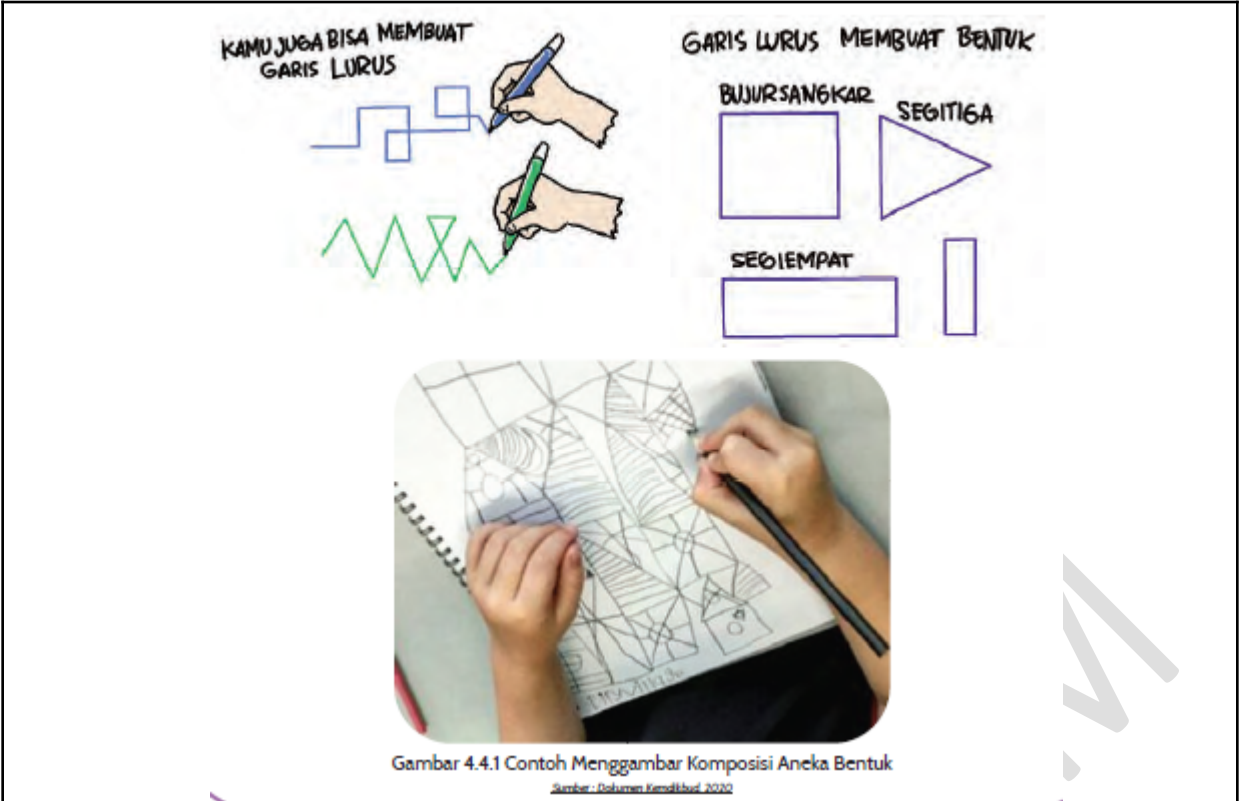
LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :
Kelas :
Petunjuk!





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
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Motif pada ubin klasik Jogja ▪ Karya Piet Mondrian: Broadway Boogie Woogie (1942-1943) ▪ Karya-karya WPAP (Wedha Pop-Art Portrait) dari inspirasi karya Wedha Abdul Rashid ▪ Karya Krasner: Blue Square (1939-1943)
C. GLOSARIUM
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menerapkan aneka bentuk ke dalam sebuah karya 2 dimensi sambil mengidentifikasi jenis garis dan ukuran bentuk yang digambarnya.
D. DAFTAR PUSTAKA
Chapman, Laura H. 1985. <i>Discover Art 2/Teacher’s Edition</i> . Massachusetts: Davis Publication Inc. Chapman, Laura H. 1987. <i>Discover Art 1/Teacher’s Edition</i> . Massachusetts: Davis Publication Inc. Lowenfeld, Viktor dan W. Lambert Brittain. 1987. <i>Creative and Mental Growth</i> . New York: Macmillan. Wachowiak, Frank dan Robert D. Clements. 2001. <i>Emphasis Art: A Qualitative Art Program for Elementary and Middle Schools</i> . Michigan: Longman. Wood, Chip. 1997. <i>Yardsticks: Children in the Classroom Ages 4-14</i> . USA: Northeast Foundation for Children.

GURUYES.COM