



**MODUL AJAR PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK
KURIKULUM MERDEKA**

SEKOLAH DASAR (SD/MI)

Nama penyusun: _____
Nama Sekolah: _____
Mata pelajaran : Seni Rupa
Fase /Kelas : A / 1(Satu)
Semester : 2(Genap)

MODUL AJAR SENI RUPASD 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 12:	Membuat Model Kota
Alokasi Waktu	: 2 kali pertemuan (2x2x35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">Siswa mendiskusikan bagaimana keindahan kota mempengaruhi kebahagiaan mereka.Siswa membuat model tata letak kota sederhana dengan menggunakan model bangunan yang telah dibuat sebelumnya	
C. PROFILPELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia : Akhlak kepada alam; <i>Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar</i>	
D. SARANADAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">Lampu ruang kelas yang memadaiRuang 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">Model 3 dimensional dari kegiatan sebelumnya (lihat Kegiatan 11)Semua peralatan dari kegiatan sebelumnya Perekat (lihat Kegiatan 11)Potongan “pita” kertas dalam berbagai ukuran(dibuat oleh guru)Alas berupa lembar kardus besar atau area lantai untuk membuat tata kotaAlat tambahan jika diperlukan : sedotan, ranting, kerikil,lempung, pasir 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>Mengalami</p> <ul style="list-style-type: none">A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses. <p>Menciptakan</p> <ul style="list-style-type: none">C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya. <p>Tujuan Pembelajaran Kegiatan 12</p> <ul style="list-style-type: none">Siswa mengidentifikasi bentuk alami/natural dan bentuk buatan manusia.Siswa memahami bahwa dirinya dapat berperan merancang, merawat dan mengembangkan lingkungannya.Siswa mampu mengatur model-model 3 dimensional sebuah bangunan menjadimodel sebuah lingkungan kota.	

B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none">• Mereka belajar bahwa sebuah model dapat membantu perencanaan bangunan yang sesungguhnya. Mereka dapat membuat gambar rumah dan model rumah dari karton atau barang daur ulang atau bahan lain yang tersedia disekitar.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none">• Bagian mana dari kota ini yang menurutmu paling menyenangkan? Apa yang membuatmu merasa demikian?• Apa yang membuatmu meletakkan bangunan A di sebelah bangunan B? (misalnya : Apa yang membuatmu meletakkan bangunan sekolah di sebelah taman? Mengapa tidak di sebelah rumah sakit?)• Apakah kamu menyukai kota yang kalian buat?• Tiap tahun Indonesia memberikan piala Adipura untuk kota terbersih. Bayangkan kota itu pasti bebas sampah.• Lingkungannya indah dan rapi. Udaranya bersih untuk dihirup. Kota yang bersih adalah kota yang sehat.• Bagaimana dengan kotamu? Apakah kamu turut menjaga kebersihankotamu?
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<div>Eksplorasi<ul style="list-style-type: none">• Sebisa mungkin ajak siswa untuk mengamati aneka bentuk bangunan di lingkungan sekitar. Ajak mereka mencari bentuk alami/natural seperti pohon, awan atau bebatuan. Bentuk alami adalah segala bentuk ciptaan Tuhan. Kemudian, ajak mereka untuk mencari bentuk yang dibangun oleh manusia. Bantu siswa untuk membedakan antara tempat yang alami (misalnya hutan dan air terjun) dan tempat yang dibangun oleh manusia (misalnya kebun binatang dan air mancur).• Ajak siswa untuk melihat aneka bangunan, rambu-rambu dan lampu jalanan atau jembatan sebagai seni. Mereka dianggap sebagai seni karena manusia merancang setiap garis, bentuk, bidang, warna, tekstur dan pola perulangannya. Bentuk alami/natural biasanya tidak dianggap sebagai seni karena tidak diciptakan oleh manusia.• Rumah, gedung perkantoran, rumah sakit dan rumah ibadah memiliki ciri-ciri dan fungsi yang berbeda. Kota yang baik adalah kota yang memperhatikan kebutuhan seluruh warganya dan membuat kota tersebut nyaman untuk ditinggali. Sebagai warga negara yang baik, semua orang memiliki peran untuk merancang, merawat dan mengembangkan lingkungannya.• Siswa berdiskusi di kelas tentang model sebuah kota, tentang bagaimana beberapa bangunan di dalam kota saling berhubungan. Siswa dapat berbagi pengalaman tentang setting kota atau desa yang pernah dialaminya sendiri atau dilihatnya di dalam film (misalnya Lego Movie).</div> <div>Kegiatan Pembelajaran<div>1. Kegiatan Pembuka<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>2. Kegiatan Inti<ul style="list-style-type: none">▪ Siswa dibagi dalam kelompok @4-5 orang. Mereka kemudian membuat rencana sebuah kota ke dalam gambar atau dengan menggunakan plastisin. Ajak siswa untuk memperhatikan besar dan kecilnya ukuran bangunan, jarak antar bangunan, bagaimana hubungan bangunan yang satu dengan yang lain, lokasi taman/ ruang terbuka, jalan dan jembatan jika ada.▪ Bagikan model bangunan siswa yang telah diselesaikan di kegiatan sebelumnya. Sediakan waktu sekitar 10 menit bagi para siswa untuk dapat mengatur model bangunan mereka ke dalam denah model kota yang telah anda sediakan. Bantu siswa untuk dapat menempelkan model bangunannya ke alas yang tersedia.▪ Peragakan bagaimana siswa dapat memotong dan menggunakan “pita kertas” yang telah anda sediakan sebagai pintu, jendela atau ruas jalan.</div></div>

- Siswa membersihkan ruang kerja mereka dan memberi nama di bagian bawah karyanya. Anda dapat langsung memberikan penilaian saat siswa mengerjakan atau sesaat segera setelah selesai.

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

Display hasil akhir model kota kelas anda dan ajak siswa untuk memberikan nama bagi model kota karya mereka. Diskusikan bagaimana kenyamanan kota karya mereka berdasarkan tata letaknya.

Pertanyaan esensial

- Bagian mana dari kota ini yang menurutmu paling menyenangkan? Apa yang membuatmu merasa demikian?
- Apa yang membuatmu meletakkan bangunan A di sebelah bangunan B? (misalnya : Apa yang membuatmu meletakkan bangunan sekolah di sebelah taman? Mengapa tidak di sebelah rumah sakit?)
- Apakah kamu menyukai kota yang kalian buat?
- Tiap tahun Indonesia memberikan piala Adipura untuk kota terbersih. Bayangkan kota itu pasti bebas sampah.
- Lingkungannya indah dan rapi. Udaranya bersih untuk dihirup. Kota yang bersih adalah kota yang sehat.
- Bagaimana dengan kotamu? Apakah kamu turut menjaga kebersihan kotamu?

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.

<p>4) Demonstrasi</p> <p>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.</p> <p>5) Laporan</p> <p>Siswa membuat laporan, esai atau bagan untuk menunjukkan pemahamannyamengenai suatu topik atau peristiwa tertentu.</p> <p>6) Rubrik</p> <p>Penilaian menggunakan rubrik atau tabel yang mencantumkan kriteriasukses tertentu.</p> <p>7) Penilaian Pribadi atau Kelompok</p> <p>Bersama dengan guru, siswa meninjau kembali karyanya/ karya temannya denganmenggunakan rubrik yang mencantumkan kriteria sukses yang jelas</p>
G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL
<p>Pengayaan</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa yang sudah selesai terlebih dahulu dapat membuat beberapa tambahan seperti model pohon, bangku taman, lampu, orang,hewan, kendaraan, dsb. <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 mecapai CP
LAMPIRAN
A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)
<p style="text-align: center;">LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)</p> <p>Nama :</p> <p>Kelas :</p> <p>Petunjuk!</p>



Gambar 4.12.1 Perkampungan Warna-Warni

Sumber: Silas Bolath - www.unaplanb.com

Lihatlah model bangunan yang telah kamu buat.


Bangunan apakah itu?

Apakah bangunan itu memiliki pintu dan jendela?

Sekarang ayo bekerja bersama kelompokmu.


Aturlah letak model bangunan yang telah kalian buat.

Bangunlah model sebuah kota bersama kelompokmu.



Gambar 4.12.2 Model Kota Dari Bahan Bekas

Sumber: <http://www.kemendikbud.go.id/49977-ditunjuk-bekas-kemasan-untuk-juga-bisa-jadi-mahasiswa-apa-menggunakan-here>



Gambar 4.12.3 Contoh Denah Kota

Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2020

Beri jalan dan atur jarak antar bangunan.

Agar kotamu indah dan menyenangkan

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. GLOSARIUM

Membuat model tata letak kota sederhana dengan menggunakan model bangunan yang telah dibuat sebelumnya.

D. 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 Program for Elementary and Middle Schools*. Michigan: Longman.

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