

MODUL AJAR SENI RUPA
Bab 4: Membuat Karya Seni Makrame Sederhana

INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Nama Penyusun	
Satuan Pendidikan	Sekolah Dasar (SD)
Tahun Ajaran	2025/2026
Mata Pelajaran	Seni Rupa
Jenjang/Kelas	SD / VI (Enam)
Fase	C
Bab/Topik	Bab 4 / Membuat Karya Seni Makrame Sederhana
Alokasi Waktu	8 Pertemuan (16 JP @35 menit)

B. Identifikasi Murid

Kategori	Deskripsi
Pengetahuan Awal	Peserta didik telah menguasai beberapa ikatan dan simpul dasar dari Bab 3. Mereka dapat membuat simpul-simpul tersebut secara terpisah. Tantangan berikutnya adalah menerapkan dan merangkai simpul-simpul tersebut secara sistematis untuk membentuk sebuah karya tiga dimensi yang utuh.
Minat	Setelah berlatih membuat simpul, minat peserta didik untuk menciptakan sebuah produk nyata sangat tinggi. Mereka antusias untuk melihat hasil akhir dari keterampilan yang telah mereka latih. Proyek membuat "boneka" atau karakter akan sangat menarik karena bersifat personal dan imajinatif.
Kebutuhan Belajar	Peserta didik membutuhkan proyek terstruktur dengan instruksi yang jelas, langkah demi langkah. Model pembelajaran berbasis proyek (<i>Project-Based Learning</i>) sangat cocok untuk memandu mereka dari tahap perencanaan, produksi, hingga evaluasi. Mereka juga membutuhkan bimbingan dalam hal

estimasi bahan (panjang tali) dan manajemen waktu.

C. Materi Pelajaran

Materi pembelajaran dalam bab ini adalah aplikasi terpadu dari bab sebelumnya:

1. **Perancangan Karya Makrame:** Menerjemahkan ide atau gagasan menjadi sebuah sketsa sederhana sebagai panduan kerja.
2. **Teknik Konstruksi Makrame:** Menggunakan Ikatan Jangkar sebagai fondasi, dan merangkai Simpul Ganda serta simpul lainnya untuk membentuk bagian-bagian karya (kepala, badan, tangan, kaki).
3. **Proses Pembuatan Boneka Makrame:** Mengikuti panduan langkah demi langkah untuk membuat sebuah karya makrame sederhana berbentuk boneka atau gantungan kunci.
4. **Finishing dan Dekorasi:** Menambahkan aksesoris atau detail (seperti manik-manik untuk mata, benang untuk rambut) untuk mempercantik dan memberikan karakter pada karya.

D. Dimensi Profil Lulusan

Dimensi	Elemen yang Dikembangkan
Gotong Royong	Kolaborasi: Meskipun proyek bersifat individual, peserta didik didorong untuk saling membantu, berbagi ide, dan memecahkan masalah bersama jika ada teman yang mengalami kesulitan teknis dalam proses pembuatan.
Kreatif	Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal: Peserta didik menerapkan keterampilan dasar untuk menciptakan sebuah produk yang memiliki sentuhan personal. Mereka bebas memilih warna tali dan menambahkan aksesoris sesuai kreativitas masing-masing.
Bernalar Kritis	Merefleksi Pemikiran dan Proses Berpikir: Peserta didik mengikuti serangkaian instruksi yang logis, memahami hubungan sebab-akibat ("jika simpul ini salah, maka bentuknya tidak akan sempurna"), dan mengevaluasi karyanya sendiri selama proses berlangsung untuk melakukan perbaikan.

E. Desain Pembelajaran

Komponen	Deskripsi
Capaian Pembelajaran (Fase C)	Peserta didik mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa.
Lintas Disiplin Ilmu	Kewirausahaan: Membuka wawasan bahwa karya kerajinan tangan seperti makrame memiliki nilai jual dan bisa menjadi produk kreatif

	untuk dijual di pasar sekolah. Matematika: Melakukan estimasi dan pengukuran panjang tali yang dibutuhkan untuk proyek.
Tujuan Pembelajaran	1. (Kognitif) Melalui studi contoh dan panduan, peserta didik mampu menyusun urutan langkah kerja untuk membuat sebuah karya makrame sederhana secara logis dan sistematis. 2. (Afektif) Melalui kerja proyek, peserta didik mampu menunjukkan sikap kreatif dan gotong royong dengan cara mempersonalisasi karyanya dan menawarkan bantuan kepada teman yang membutuhkan. 3. (Psikomotor) Melalui praktik berbasis proyek, peserta didik mampu menciptakan satu karya boneka makrame sederhana dengan menerapkan minimal dua jenis simpul secara terampil, benar, dan rapi.
Praktik Pedagogis (Pendekatan Deep Learning)	Model Pembelajaran: Project-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Proyek). Pendekatan: Deep Learning yang diwujudkan melalui: • Meaningful Learning: Proyek ini memberikan tujuan yang sangat konkret dan bermakna bagi peserta didik: mengubah tumpukan tali menjadi sebuah karya mainan atau hiasan yang bisa mereka miliki dan banggakan. • Joyful Learning: Suasana belajar dibuat seperti "workshop" atau "studio mainan". Adanya hasil akhir yang lucu dan bisa dimainkan membuat proses belajar menjadi sangat menyenangkan. • Mindful Learning: Peserta didik melatih konsentrasi dan ketelitian tingkat tinggi saat merangkai simpul demi simpul untuk membentuk bagian tubuh boneka. Mereka harus sadar akan setiap langkah agar tidak terjadi kesalahan.
Pemanfaatan Digital	Proyektor digunakan untuk menampilkan gambar langkah-langkah pembuatan boneka makrame secara besar dan jelas, sehingga dapat dilihat oleh seluruh kelas secara bersamaan.

PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER PERTEMUAN)

Blok 1: Perancangan dan Persiapan Proyek (Pertemuan 1-2)

Fokus: Merencanakan proyek "Boneka Makrame".

Pertemuan 1-2 (4 JP): "Kelahiran Sang Karakter Tali"

- **Kegiatan Awal (15 menit):**
 1. Guru menyapa dan melakukan review cepat tentang simpul-simpul yang paling penting untuk proyek ini (terutama Simpul Ganda).
 2. **Pertanyaan Mendasar (Essential Question):** Guru menunjukkan contoh boneka makrame yang sudah jadi dan bertanya, "**Karakter unik apa yang bisa kita ciptakan hanya dengan menggunakan tali dan simpul?**"
- **Kegiatan Inti (110 menit):**

1. **Pengenalan Proyek:** Guru menjelaskan secara detail proyek akhir yaitu membuat "Boneka Makrame" yang bisa dijadikan gantungan kunci atau hiasan.
2. **Merancang Rencana Proyek (*Design a Plan*):**
 - Peserta didik menerima lembar panduan proyek.
 - **Fase Sketsa:** Mereka membuat sketsa sederhana dari karakter yang ingin mereka buat. Apakah akan memiliki "rambut" panjang? Apakah akan memakai "baju" dengan warna berbeda?
 - **Fase Perencanaan Bahan:** Guru memandu peserta didik untuk menghitung dan memotong tali sesuai ukuran yang dibutuhkan, menyiapkan manik-manik, dan alat lainnya.
3. **Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*):** Guru bersama peserta didik menyepakati jadwal pengerjaan proyek untuk 6 pertemuan ke depan.
- **Kegiatan Penutup (15 menit):**
 1. Peserta didik menyimpan bahan-bahan mereka yang sudah dipotong dalam kantong proyek pribadi.
 2. **Refleksi:** "Tantangan apa yang kamu bayangkan akan muncul saat membuat boneka ini nanti?"

Blok 2: Produksi dan Penyelesaian (Pertemuan 3-8)

Fokus: Proses pembuatan karya langkah demi langkah.

Pertemuan 3-4 (4 JP): "Membentuk Kepala dan Badan"

Asesmen Formatif

- **Kegiatan Awal (10 menit):**
 1. Peserta didik menyiapkan alat dan bahan dari kantong proyek mereka.
 2. Guru mereview langkah pertama pembuatan boneka menggunakan gambar di proyektor.
- **Kegiatan Inti (120 menit):**
 1. **Pelaksanaan Proyek (*Monitor the Progress*):** Peserta didik mulai bekerja.
 2. **Langkah 1 & 2:** Membuat Ikatan Jangkar pada gantungan kunci, lalu mulai membentuk bagian kepala dan badan boneka menggunakan rangkaian Simpul Ganda.
 3. **Peran Guru sebagai Fasilitator (*Mindful Learning*):** Ini adalah fase krusial. Guru berkeliling dengan intensif, memberikan bimbingan teknis, membantu mengurai simpul yang salah, dan memastikan semua peserta didik dapat mengikuti ritme kerja. Peserta didik melatih fokus dan ketelitian.
- **Kegiatan Penutup (10 menit):**
 1. Peserta didik menunjukkan progres karya mereka (bagian kepala dan badan).
 2. Pembersihan dan penyimpanan karya.

Pertemuan 5-6 (4 JP): "Memberi Tangan dan Kaki"

- **Kegiatan Awal (10 menit):**
 1. Guru memberikan apresiasi atas kemajuan dari pertemuan sebelumnya.
 2. Review cepat langkah berikutnya: membuat tangan dan kaki.
- **Kegiatan Inti (120 menit):**
 1. **Pelaksanaan Proyek (*Lanjutan*):** Peserta didik melanjutkan pekerjaan mereka.
 2. **Langkah 3 & 4:** Membuat bagian tangan dan kaki, biasanya menggunakan variasi simpul yang lebih sederhana atau lilitan tali.

3. **Kolaborasi (*Gotong Royong*):** Peserta didik yang lebih cepat selesai didorong untuk membantu temannya yang masih mengerjakan bagian badan. Momen ini membangun suasana saling mendukung.

- **Kegiatan Penutup (10 menit):**

1. Hampir semua peserta didik seharusnya sudah menyelesaikan bentuk dasar boneka.
2. Guru mengingatkan untuk pertemuan berikutnya adalah tahap penyelesaian akhir.

Pertemuan 7-8 (4 JP): "Sentuhan Akhir & Pameran Karakter"

Asesmen Sumatif

- **Kegiatan Awal (15 menit):**

1. Guru menunjukkan berbagai contoh aksesoris (manik-manik, benang wol, spidol kain) dan memantik ide.
2. "Bagaimana caramu memberikan karakter unik pada bonekamu?"

- **Kegiatan Inti (90 menit):**

1. **Fase Finishing (*Kreatif*):** Peserta didik memberikan sentuhan akhir pada boneka mereka. Menempel mata, menggambar senyum, menambahkan rambut dari benang wol, dll. Ini adalah fase di mana orisinalitas setiap peserta didik paling terlihat.
2. **Menilai Hasil (*Assess the Outcome*):** "Pameran Karakter Tali" diselenggarakan.
3. **Presentasi "Show and Tell":** Setiap peserta didik maju ke depan, menunjukkan karyanya, memberikan nama untuk karakternya, dan menceritakan satu hal yang paling mereka sukai dari proses pembuatannya.

- **Kegiatan Penutup (35 menit):**

1. **Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*):** Guru memandu diskusi reflektif. "Apa bagian tersulit dari membuat boneka ini?", "Apa yang kamu pelajari tentang kesabaran?", "Bagaimana rasanya melihat tali berubah menjadi sebuah karakter?"
2. Guru memberikan umpan balik dan apresiasi untuk semua karya.
3. Peserta didik diperbolehkan membawa pulang hasil karya mereka.

ASESMEN

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
Asesmen Awal (Diagnostik)	Teknik: Tanya Jawab. Instrumen: Pertanyaan lisan untuk mengecek kembali pemahaman tentang fungsi Simpul Ganda sebagai pengisi bidang.
Asesmen Formatif (Proses)	Teknik: Observasi dan Penilaian Kinerja. Instrumen: Rubrik observasi guru selama proses produksi untuk menilai ketekunan, kemampuan mengikuti instruksi, dan cara mengatasi kesulitan.
Asesmen Sumatif (Akhir Bab)	Teknik: Penilaian Produk (Proyek). Instrumen: Rubrik penilaian "Boneka Makrame" yang menilai: 1. Keterampilan Teknis: Kerapian dan kebenaran simpul yang digunakan.

- | | |
|--|--|
| | <ol style="list-style-type: none"> 2. Penyelesaian Proyek: Kemampuan menyelesaikan karya sesuai panduan. 3. Kreativitas & Orisinalitas: Keunikan dalam memberikan sentuhan akhir dan karakter pada boneka. |
|--|--|

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Pengayaan:** Bagi peserta didik yang menyelesaikan boneka makrame dengan cepat dan rapi, mereka diberi tantangan untuk membuat "aksesoris" tambahan bagi boneka mereka menggunakan sisa tali, misalnya membuat topi kecil, syal, atau tas mungil.
- **Remedial:** Bagi peserta didik yang kesulitan menyelesaikan bentuk dasar boneka, guru memberikan pendampingan intensif. Proyek dapat disederhanakan, misalnya hanya membuat bagian kepala dan badan saja menjadi sebuah gantungan kunci sederhana, agar peserta didik tetap merasa berhasil menyelesaikan sebuah karya.

REFLEKSI DIRI

Refleksi Diri Peserta Didik

(Disampaikan secara lisan atau dengan lembar isian sederhana di akhir bab)

1. Bagian mana dari bonekaku yang paling aku banggakan?
2. Jika aku membuat boneka lagi, aku akan mencoba...
3. Apakah aku sudah cukup teliti dan sabar dalam proyek ini?
4. Aku belajar bahwa untuk membuat sesuatu yang bagus, diperlukan...

Refleksi Diri Pendidik

1. Apakah instruksi langkah demi langkah cukup jelas bagi semua peserta didik? Bagian mana yang paling sering menimbulkan pertanyaan?
2. Bagaimana saya mengelola kelas di mana kecepatan kerja peserta didik sangat bervariasi? Apakah strategi "yang cepat membantu yang lambat" berjalan efektif?
3. Apakah hasil akhir proyek sesuai dengan ekspektasi dan tujuan pembelajaran?
4. Melihat antusiasme peserta didik, proyek berbasis produk seperti apa lagi yang bisa saya kembangkan untuk bab-bab selanjutnya?