



**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024
(PROTOTIPE)**

SEKOLAH DASAR (SD/MI)

Nama penyusun : _____
Nama Sekolah : _____
Mata Pelajaran : **Seni Rupa**
Fase B, Kelas / Semester : **IV (Empat) / I (Gasal)**

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

SENI RUPA FASE B SD KELAS 4

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	
Instansi	:	SD
Tahun Penyusunan	:	
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Seni Rupa
Fase / Kelas	:	B / IV (Empat)
Unit 2	:	Menggambar Sketsa
Materi Pembelajaran	:	Menggambar Sketsa Pakaian Pertemuan Ke-1 (2 X 35 Menit)
Alokasi Waktu	:	

B. KOMPETENSI AWAL

Capaian Pembelajaran :

1. **Mengalami:** Pada akhir fase B, peserta didik memahami unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu menyimpulkan hasil pengamatan dan pemahaman dua atau lebih unsur rupa dan satu prinsip desain.
2. **Merefleksikan:** Pada akhir fase B, peserta didik menilai karya dan penciptaan karya seni rupa dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang telah dipelajari.
3. **Berpikir dan Bekerja Artistik:** Pada akhir fase B, peserta didik menerapkan pengalamannya sebagai sumber gagasan dalam berkarya. Peserta didik mampu mengenali karakteristik khusus suatu alat dan bahan dasar yang tersedia di lingkungan sekitar, kemudian secara mandiri menggunakan alat dan bahan tersebut.
4. **Menciptakan:** Pada akhir fase B, peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan unsur garis, warna, bentuk dan bangun. Peserta didik menerapkan prinsip keseimbangan dalam menyusun unsur-unsur rupa yang digunakan.
5. **Berdampak:** Peserta didik memberikan respon terhadap kejadian sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan terkecilnya.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME Dan berakhlak mulia.
- Berkebhinnekaan global.
- Gotong royong.
- Mandiri.
- Bernalar kritis.
- Kreatif.

D. SARANA DAN PRASARANA

- Media pembelajaran antara lain buku atau bahan ajar, alat peraga, buku absen.
- Menyiapkan kertas HVS atau kertas gambar untuk peserta didik.

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Model pembelajaran dapat berupa model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan *cooperative learning*.

H. MATERI POKOK

Kegiatan Pembelajaran 1:

1. Menggambar Sketsa Pakaian
2. Menggambar Sketsa Cosplay

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi, siswa diharapkan mampu:

- Menggambar bangun datar simetris, seperti segitiga, lingkaran, dan persegi.
- Menggambar bidang-bidang asimetris sederhana.
- Menggambar sketsa yang terinspirasi dari pengalaman.
- Menggambar sketsa pakaian dengan proporsi yang tepat.
- Menggambar sketsa dengan komposisi yang seimbang.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Peserta didik dapat menggambar sketsa pakaian formal, kasual, set impian, dan kostum *cosplay* hewan dan tumbuhan.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Pernahkah kalian menggambar sketsa pakaian?
- Bagaimana cara menggambar sketsa pakaian?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Persiapan Mengajar

- a. Guru mempersiapkan ruang kelas agar tertata rapi sehingga peserta didik nyaman dan senang dalam belajar.

- b. Guru mempersiapkan media pembelajaran antara lain buku atau bahan ajar, alat peraga, buku absen.
- c. Pada kegiatan pembelajaran I ini, guru menyiapkan kertas HVS atau kertas gambar untuk peserta didik.

2. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- 1) Guru mengajak peserta didik untuk membaca doa terlebih dahulu sebelum belajar menurut agama masing-masing. Proses ini sebagai bentuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yaitu berakhlak mulia pada indikator Akhlak beragama yakni peserta didik menyadari bahwa kesehatan dan ilmu adalah pemberian-Nya.
- 2) Guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat sketsa sebagai alat peraga pembelajaran, seperti kertas, pensil, penghapus.
- 3) Peserta didik diminta untuk menggambar lima bidang datar asimetris dan lima bidang simetris di kertas gambar menggunakan pensil.

b. Kegiatan Inti (45 Menit)

- 1) Guru memberikan contoh sketsa pakaian melalui buku, foto, ataupun internet.
- 2) Guru menjelaskan materi pengantar awal tentang sketsa pakaian formal dan langkah-langkah menggambar sketsa pakaian formal.
- 3) Siswa diminta mengerjakan Tugas Individu 1 dengan menjawab beberapa pertanyaan dengan mandiri.
- 4) Siswa mengerjakan Tugas Individu 2 dengan menggambar sketsa pakaian formal seperti contoh.
- 5) Guru meminta siswa untuk berkelompok dengan teman sebangkunya, kemudian mencari pakaian formal untuk wanita dan laki-laki dari berbagai sumber.
- 6) Guru menjelaskan materi kedua yaitu menggambar pakaian kasual.
- 7) Siswa diminta untuk mengerjakan Tugas Individu 3 yaitu menggambar sketsa pakaian kasual.
- 8) Guru menjelaskan materi ketiga yaitu sketsa pakaian set impian.
- 9) Siswa diminta untuk mengerjakan Tugas Individu 4 yaitu menggambar sketsa pakaian set impian sesuai dengan imajinasi dan keinginan siswa.
- 10) Guru menjelaskan materi keempat berupa sketsa pakaian cosplay hewan dan tumbuhan endemik yang ada di Indonesia.
- 11) Siswa mengerjakan Tugas Individu 5 dengan menggambar sketsa cosplay hewan dan tumbuhan.
- 12) Guru meminta siswa untuk berkelompok dengan teman sebangkunya, kemudian mencari contoh sketsa cosplay hewan dan tumbuhan dari berbagai sumber.

c. Kegiatan penutup (15 Menit)

- 1) Guru menanyakan kembali kepada peserta didik “Apakah kalian sudah bisa menggambar sketsa?”
- 2) Guru mengapresiasi peserta didik karena bersikap baik selama mengikuti pembelajaran.

- 3) Guru menguatkan kembali bahwa berdoa, mendengarkan guru ketika menjelaskan, mengikuti pembelajaran dengan sikap yang baik adalah bagian dari nilai beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- 4) Guru juga menguatkan bahwa menyimak, memperhatikan, mengingat dan mencatat adalah bagian dari sikap mandiri dan berpikir kritis.

E. ASESMEN

Tabel 1.4 Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP = 2	Perlu Pembinaan TP = 1
Ketepatan Proporsi	Mampu menggambar sketsa pakaian dengan proporsi yang tepat secara konsisten.	Mampu menggambar sketsa pakaian dengan proporsi yang tepat.	Mampu menggambar sketsa pakaian namun beberapa masih ada sedikit proporsi yang kurang tepat.	Mampu menggambar sketsa pakaian namun sebagian besar proporsi masih kurang tepat.
Kesimbangan Komposisi	Mampu menggambar sketsa dengan komposisi yang seimbang secara konsisten.	Mampu menggambar sketsa dengan komposisi yang seimbang.	Mampu menggambar sketsa namun komposisi kurang seimbang.	Mampu menggambar sketsa namun sebagian besar komposisi kurang seimbang.
Keterangan pendukung	Mampu menambahkan keterangan pendukung sketsa yang sesuai secara konsisten.	Mampu menambahkan keterangan pendukung sketsa yang sesuai.	Mampu menambahkan keterangan pendukung sketsa namun masih ada sedikit belum sesuai.	Mampu menambahkan keterangan pendukung sketsa namun sebagian besar belum sesuai.

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Contoh pengayaan yang dapat dilakukan peserta didik.

Nama :

Kelas :

Silakan kalian kembangkan gambar berikut.

- Kalian dapat menambahkan lengan atau kerah.
- Kalian dapat menambahkan celana panjang atau pendek.
- Anak perempuan dapat menambahkan rok atau celana.
- Silakan warnai atau tambahkan gambar.



Contoh tugas remedial yang dapat dilakukan peserta didik.

Nama :

Kelas :

Berikut adalah contoh sketsa pakaian yang dapat kamu ikuti tahapannya. Namun, jika kamu memiliki cara yang berbeda untuk menggambar, silakan menggambar dengan cara kreatifmu.



Bila sketsanya sudah selesai, silakan berikan dekorasi. Kamu bisa memilih ornamen yang paling sesuai.

G. REFLEKSI

Refleksi dapat dilakukan guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan untuk menentukan bentuk atau cara proses pembelajaran pada pembelajaran berikutnya. Hal-hal yang perlu mendapat perhatian dalam refleksi guru antara lain sebagai berikut.

- “Pakaian jenis apa saja yang disukai oleh mayoritas peserta didik?”
- “Apakah peserta didik dapat menyelesaikan sketsa satu set pakaian impian mereka dengan baik?”
- “Apakah masih ada peserta didik yang belum mampu mengekspresikan gagasan mereka dalam bentuk sketsa?”

LAMPIRAN

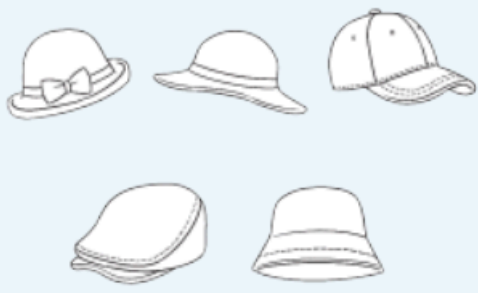
A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LKPD KELOMPOK

Berikut adalah contoh beberapa jenis pakaian. Gambarlah satu set pakaian impianmu (topi, atasan, bawahan, dan sepatu)! Ide dapat dikembangkan dari gambar di bawah ini atau gambar lainnya yang berasal dari imajinasimu sendiri.

Nama : _____

Kelas : _____



The illustrations show five different types of hats: a straw hat with a bow, a fedora-style hat, a baseball cap, a bucket hat, and a wide-brimmed hat. Below the hats are two different styles of shoes: a high-top sneaker and a low-top sneaker.

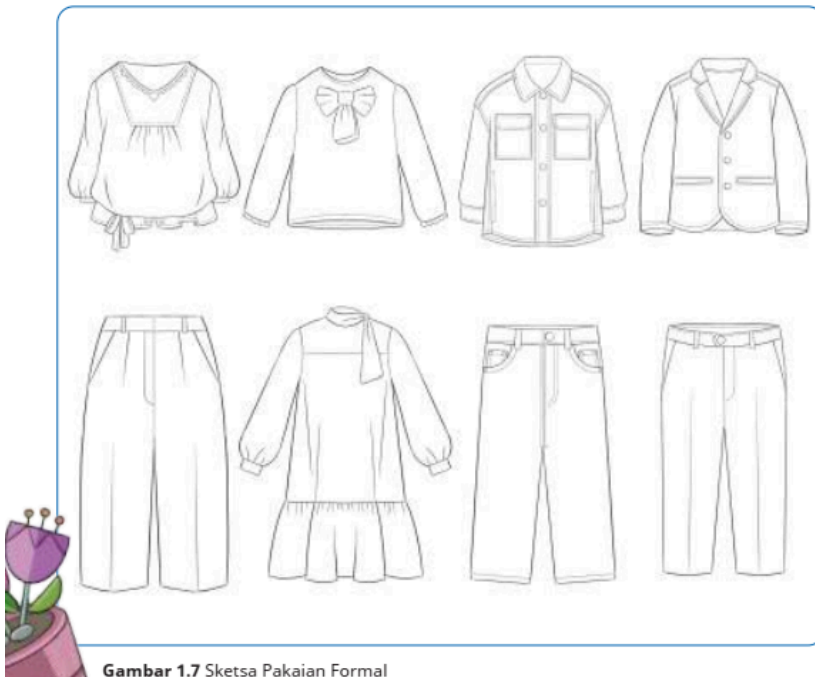


B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

a. Sketsa Pakaian Formal

Secara umum, terdapat beberapa pakaian formal atau resmi yang dapat digambar oleh peserta didik. Berikut ini adalah rekomendasi yang dapat dipilih maupun dikreasikan kembali. Pertama, kemeja yang berkerah. Untuk lebih mudah diimplementasikan, peserta didik dapat menggambar kemeja sekolah mereka. Kedua, rompi atau blazer. Guru dapat memberikan beberapa contoh gambar blazer. Ketiga, bawahan berupa celana dasar atau rok yang tidak terlalu banyak motifnya.

Selain itu, guru juga dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan ide mereka sendiri. Poin yang terpentingnya adalah pakaian formalnya bersifat minimalis, tidak terlalu banyak aksesoris dan bentuk-bentuk yang eksploratif.

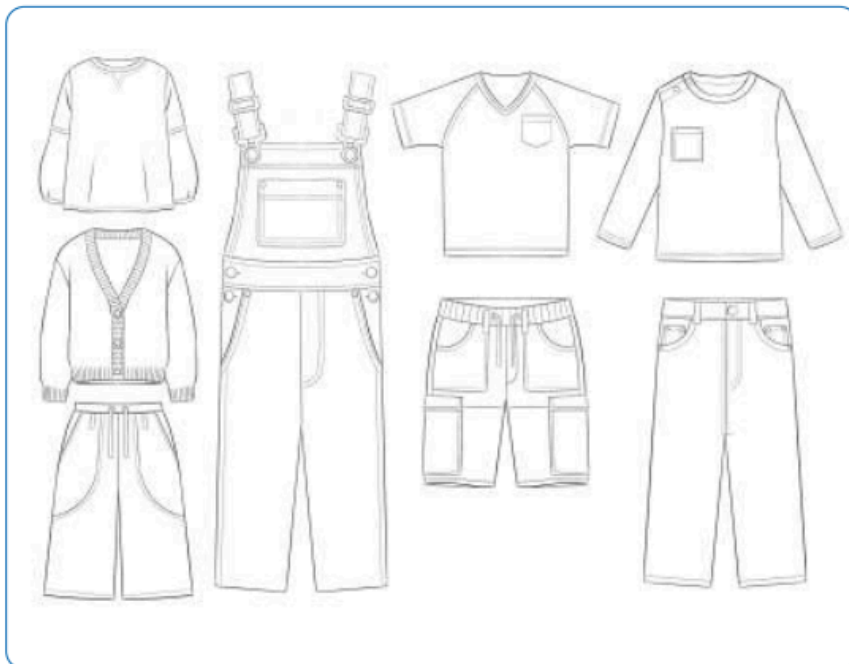


Gambar 1.7 Sketsa Pakaian Formal

b. Sketsa Pakaian Kasual

Pakaian kasual adalah pakaian yang cenderung santai, biasanya dipakai untuk kegiatan santai atau dipakai sehari-hari di rumah. Agar peserta didik mendapatkan gambaran yang lebih mudah mengenai definisi pakaian kasual, guru dapat menghubungkannya dengan pakaian bermain.

Terdapat beberapa jenis pakaian kasual yang dapat peserta didik jadikan ide dalam sketsa yang mereka buat, seperti kaus, celana pendek, jaket, rok bermotif, sweter. Pada sketsa pakaian kasual, dekorasi atau motifnya cenderung lebih fleksibel, sehingga peserta didik dapat melakukan banyak eksplorasi pada sketsa yang mereka buat, contohnya mereka dapat menambahkan objek seperti kartun hewan ataupun tumbuhan pada sketsa kaus yang mereka gambar.



Gambar 1.8 Sketsa Pakaian Kasual

c. Sketsa Satu Set Pakaian Impian

Berikut beberapa jenis pakaian impian yang dapat peserta didik gambar.

1. Kostum ulang tahun impian
2. Kostum pekerjaan impian: guru, seniman, dokter, pemadam kebakaran, chef, dan lain sebagainya.
3. Kostum piknik impian

Tiga contoh di atas hanyalah contoh saja, peserta didik dapat melakukan eksplorasi mandiri. Poin yang terpentingnya adalah peserta didik dapat mengekspresikan ide-ide mereka mengenai pakaian yang mereka impikan dan mendapatkan kesempatan seluas-luasnya untuk mengkreasikannya.



Gambar 1.9 Sketsa Satu Set Pakaian Impian

d. Sketsa Cosplay Hewan

Cosplay berasal dari kombinasi kata *costume* (kostum) dan *play* (bermain). *Cosplay* adalah kegiatan ketika seseorang menggunakan kostum yang menyerupai karakter khusus. Umumnya *cosplay* berupa peragaan kartun anime maupun karakter *video game*. Namun dalam hal ini peserta didik akan menggambar *cosplay* hewan.

Terdapat beberapa jenis hewan yang dapat peserta didik pilih untuk dijadikan objek gambar mereka, seperti hewan darat, hewan air, maupun hewan udara. Untuk memperkuat rasa kepemilikan terhadap fauna Indonesia, peserta didik dapat diajak untuk membuat *sketch* hewan endemik yang terdapat di lingkungan sekitar peserta didik ataupun hewan endemik yang mereka sukai meskipun berasal dari daerah lainnya di Indonesia.

Kata kunci yang data guru berikan kepada peserta didik adalah hewan endemik darat, hewan endemik air, ataupun hewan endemik udara.

Contoh hewan endemik Indonesia:

1. Sumatera - Harimau
2. Jawa - Elang
3. Kalimantan - Orang utan
4. NTT - Komodo
5. Sulawesi - Anoa
6. Jawa - Owa
7. Sumatera - Gajah



e. Sketsa *Cosplay* Tumbuhan

Terdapat beberapa jenis tumbuhan yang dapat peserta didik pilih untuk dijadikan objek gambar, seperti pohon, bunga, maupun buah. Untuk memperkuat rasa kepemilikan terhadap flora Indonesia, peserta didik dapat diajak untuk membuat sketsa tumbuhan endemik yang terdapat di lingkungan sekitar peserta didik ataupun tumbuhan endemik yang mereka sukai meskipun berasal dari daerah lainnya di Indonesia.

Contoh tumbuhan endemik Indonesia:

1. Riau - Nibung
2. Aceh - Bunga Jeumpa
3. Sumatera Barat - Andalas
4. Jambi - Pinang merah
5. Sumatera Utara - Kenanga
6. Kepulauan Riau - Sirih
7. Bengkulu - Raflesia

C. DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR PUSTAKA

- Boase, Petra. *50 Traditional Toys to Make*. London: Anness Publishing Ltd, 2015.
- Chapman, Laura H. *Discover Art 2/Teacher's Edition*. Massachusetts: Davis Publication Inc, 1985.
- Chapman, Laura H. *Discover Art 1/Teacher's Edition*. Massachusetts: Davis Publication Inc, 1987.
- Dewobroto. *Sketsa: Wujud Ekspresi Garis*. Kota: Aseni, 2002.
- Hendriyana, Husein. *Rupa Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2019.
- Hickman, Richard. *The Art and Craft of Pedagogy*. London: Continuum International Publishing Group, 2011.
- Holic, Diana. *Arts Activities for Children and Young People in Need*. London: Kingsley Publisher.
- Kartika, Dharsono Sony. *Seni Rupa Modern (edisi revisi)*. Bandung: Rekayasa Sains, 2017.
- Lowenfeld, Viktor dan W. Lambert Brittain. *Creative and Mental Growth*. New York: Macmilla, 1987.
- Sentance, Polly dan Bryan. *Craft Traditions of The World*. London: Thames and Hudson Ltd, 2009. Speight, Bev. *Fast Art*. UK: Octopus Publishing Ltd, 2018.
- Susanto, Mike. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah & Grakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagad Art House, 2012.
- Wachowiak, Frank dan Robert D. Clements. *Emphasis Art: A Qualitative Art Program for Elementary and Middle Schools*. Michigan: Longman, 2001.

Wexler, Alice. *Art Education Beyond the Classroom*. New York: Palgrave Macmillan, 2012.

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