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)
Kegiatan10: Bentuk Besar Kecil dalam Arsitektur
Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (2 x 35 menit)

B. KOMPETENSI AWAL

- Siswa mengamati aneka bentuk dan ukuran pada sebuah bangunan

C. PROFILPELAJAR PANCASILA

- **Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia : A**khlak kepada alam; *Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadaplingkungan alam sekitar*

D. SARANADAN PRASARANA

- Lampu ruang kelas yang memadai
- Ruang kelas yang cukup luas

Sumber Belajar :

- 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.

Alat Bahan :

- Kertas/ Buku Gambar
- Pensil dan pewarna
- Alternatif : Kertas lipat berwarna, gunting dan perekat
- Gambar-gambar rumah adat Nusantara: http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/59.%20Isi%20dan%20Sampul%20Rumah%20Adat%20Nusantara.pdf

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal

F. MODEL PEMBELAJARAN

- 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

Mengalami

- C.2 Memilih, menggunakandan/atau menggabungkananeka media, bahan, alat,teknologi dan proses yangsesuai dengan tujuan karyanya.

Berpikir dan Bekerja Artistik

- BBA.1 Menghasilkan,mengembangkan,menciptakan, mereka ulangdan mengkomunikasikan idedengan menggunakan danmenghubungkan hasil prosesMengalami, Menciptakan danMerefleksikan.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 10

- Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Bangunan, Gedung, Rumah, Kediaman, Arsitek (orang yang merancang bangunan), Arsitektur (bentuk hasil rancangan bangunan).
- Siswa mengamati bentuk, bidang dan ukuran dalamsebuah bangunan.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Mereka belajarbahwa arsitektur merupakan bagian dari seni dan memiliki peran penting bagi kehidupan

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Bentuk geometris apa saja yang kamu gunakan dalam gambarmu?
- Dari mana kamu mendapatkan *inspirasi* gambarmu?
- Apa saja ruangan yang terdapat dalam bangunan ini?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Siswa mengamati aneka bentuk bangunan di lingkungan sekitar. Siswa mengenali bentuk geometris dan ukuran dalam sebuah bangunan, misalnya bujur sangkar, persegi panjang, segitiga, lingkaran atau setengah lingkaran
- Guru dapat berbagi bahan bacaan siswa mengenai rumah adat Nusantara dan mengajak siswa mencari tahu lebih banyak mengenai rumah adat Nusantara (opsional. Lihat lampiran kegiatan 11).
- Jelaskan bahwa setiap bangunan dibangun berdasarkan sebuah rencana sehingga semua ruangan, pintu dan jendela berada di tempat yang tepat. Orang yang merencanakan sebuah bangunan disebut sebagai Arsitek. Arsitek biasanya membuat gambar rancangan terlebih dahulu. Kemudian mereka membuat model kecil terlebih dulu untuk melihat kira-kira seperti apa tampak bangunannya.

Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

- Guru membuka pelajaran dengan mengucap 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

- Diskusikan dengan murid berbagai bentuk bagian sebuah bangunan (pintu, jendela, atap, tangga dll).
- Siswa menggambar bangunan yang mereka sukai. Siswa juga dapat diajak untuk mengeksplorasi rumah adat Nusantara.
- Guru mengingatkan siswa untuk memperhatikan ukuran bentuk yang mereka gunakan, agar proporsi bangunan dapat tergambar dengan baik. Ajak anak untuk mengobservasi, menilai karyanya sendiri dan menyesuaikannya jika perlu.
- Siswa mewarnai gambar yang mereka buat.
- Siswa membersihkan ruang kerja mereka dan memberi nama di bagian bawah karyanya.

3. Kegiatan Penutup

- Guru mengapresiasi seluruh pemaparan pengalaman aktivitas yangdisampaikan oleh setiap peserta didik.
- Guru memberikan klarifikasi atas seluruh pendapat yang disampaikan olehpeserta didik.
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikankesimpulan yang didapat dari proses pembelajaran tentang aktivitas.
- Setelah pembelajaran selesai, guru menutup pelajaran dan secarabergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untukmemimpin doa sebagai tanda berakhirnya pembelajaran.

Berpikir& Bekerja Artistik

Gallery walk: Display gambar bangunan yang dibuat siswa

Pertanyaan esensial

- Bentuk geometris apa saja yang kamu gunakan dalam gambarmu?
- Dari mana kamu mendapatkan inspirasi gambarmu?
- Apa saja ruangan yang terdapat dalam bangunan ini?

F. ASESMEN/ PENILAIAN

Penilaian

Penilaian dilakukan dengan cara mengevaluasi penguasaan pengetahuan atauketerampilan siswa dalam melalui karya yang dihasilkannya. Setiap karya diharapkanbersifat unik dan menunjukkan orisinalitas gagasan sesuai dengan karakter, kepribadian,minat, kemampuan dan konteks siswa. Guru hanya mengajarkan pengetahuan danketerampilan. Siswa diberi keleluasaan untuk menerjemahkan pengetahuan danketerampilannya 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 bentuktulisan dan gambar. Guru dan orangtua dapat meninjau kembali proses berpikir dankreasi siswa melalui jurnal visualnya.

2) Portofolio

Portofolio merupakan sarana siswa untuk berlatih mendokumentasikan, merawatdan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, siswa, orangtua dan guru dapatmelihat perkembangan dan kemajuan siswa. Hasil pengamatan ini dapat digunakansebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadiefektif.

3) Proyek

Proyek merupakan sarana siswa melakukan penelitian, penyelidikan, eksplorasidan/atau eksperimen terhadap suatu topik yang nyata dan relevan dalamkehidupan mereka sehari-hari. Proyek dapat dilakukan dalam kelompok kecil ataubesar dengan pembagian peran kerja. Guru dapat menilai presentasi akhir proyek,laporan dan keterlibatan siswa.

4) Demonstrasi

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.

5) Laporan

Siswa membuat laporan, esai atau bagan untuk menunjukkan pemahamannyamengenai suatu topik atau peristiwa tertentu.

6) Rubrik

Penilaian menggunakan rubrik atau tabel yang mencantumkan kriteriasukses tertentu.

7) Penilaian Pribadi atau Kelompok

Bersama dengan guru, siswa meninjau kembali karyanya/ karya temannya denganmenggunakan rubrik yang mencantumkan kriteria sukses yang jelas

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Siswa dapat membuat kolase rumah adat sederhana dari kertas origami. Mereka akan menggunting kertas origami aneka warna menjadi bentuk geometris yang diperlukan untuk membuat bentuk bangunan. Misalnya bujur sangkar, persegi panjang, segitiga, lingkaran atau setengah lingkaran.

Remedial

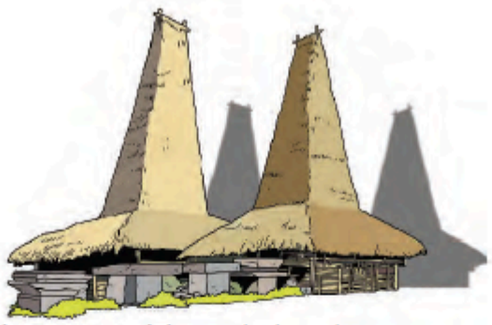
- Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mecapai CP

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :
Kelas :
Petunjuk!



Gambar 4.10.1 Uma Bokulu - Rumah Adat Sumba, Nusa Tenggara Timur

Sumber : Dokumen Kemdikbud 2020

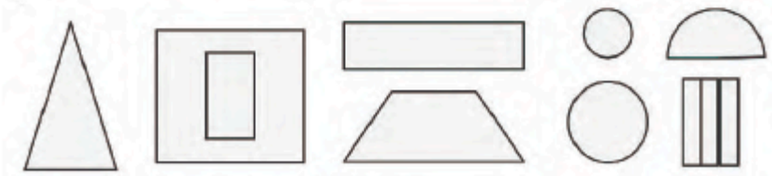


Gambar 4.10.2 Gedung Sate

Sumber : http://www.disporbud.jabarprov.go.id/wisata/detail-det.php?id=118

Lihatlah gambar bangunan di atas..

Apakah kamu bisa menemukan bentuk-bentuk geometris berikut?



Gambar 4.8.3 Contoh Bentuk-Bentuk Geometris

Sumber : Dokumen Kemdikbud 2020

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 Romero Britto: Star Wars (2011)
- Karya Jasper Johns: 0-9 (1960)
- Karya Abenk ALter: Sunday Crowd (2019)

D. GLOSARIUM

- Mereka belajarbahwa arsitektur merupakan bagian dari seni dan memiliki peran penting bagi kehidupan.Siswa dapat membuat gambar atau membuat kolase bentuk bangunan.

E. 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 Programfor Elementary and Middle Schools.* Michigan: Longman.

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