

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 5: Membuat Bentuk dengan Potong & Tempel : Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL
• Siswa menggunakan pemahamannya akan berbagai bentuk untuk membuat kreasi binatang imajinasinya dalam bentuk kolase. Dalam proses membuat kolase, siswa juga akan berlatih menggunakan gunting dan lem dengan efektif.
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA
• Kreatif: Menghasilkan gagasan yang orisinal: <i>Saya tidak takut untuk membuat kesalahan karena saya tahu saya bisa belajar dari kesalahan tersebut.</i> • Bergotong Royong: Kolaborasi: Saya bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama; <i>Saya dapat berkoordinasi, menjadi pemimpin ataupun menjadi yang dipimpin.</i>
D. SARAN DAN 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 : • Pensil, atau alat gambar lain. • Gunting dan lem • Kertas warna, atau kertas koran, atau majalah bekas • Berbagai macam ukuran (besar, sedang, kecil) dari bentuk segitiga, segiempat, lingkaran dan oval. • Berbagai foto binatang
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
Elemen dan Sub-Elemen Capaian Mengalami • A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber. • A.2 Eksplorasi aneka media dan proses. Menciptakan • C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media (pensil/krayon). • C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media yang sesuai dengan tujuan tertentu. Merefleksikan • R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik. Tujuan Pembelajaran Kegiatan 5 • Siswa mampu berkreasi dan mampu memilih bentuk yang diperlukannya. • Siswa dapat mengidentifikasi nama-nama bentuk geometris dan bentuk organik. • Siswa dapat menggunakan lem dan gunting untuk membuat kolase.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
• Berkreasi dan mampu memilih bentuk yang diperlukannya. • Mengidentifikasi nama-nama bentuk geometris dan bentuk organik. • Menggunakan lem dan gunting untuk membuat kolase.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
- Bagian mana yang paling mudah kamu lakukan?
- Bagian mana yang dirasa tersulit bagimu? Bagaimana kamu mengatasi kesulitanmu?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Ajak siswa untuk mengobservasi gambar binatang seperti poin A dan membayangkan bentuk geometris apa yang membentuknya. Observasi juga gambar-gambar binatang lain, jika ada.
- Tunjukkan gambar di poin B, ajak siswa untuk mengidentifikasi bentuk apa yang mereka lihat. Apa yang bisa mereka ceritakan tentang warna-warnanya? Bagaimana tentang ukuran bentuk yang satu dengan bentuk yang lain?

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

- Jelaskan bahwa seorang seniman dapat menggunakan bentuk-bentuk sederhana untuk membuat karya. Masing-masing karya adalah unik, karena masing-masing seniman dapat menggunakan bentuk, ukuran dan penempatan yang berbeda pada karyanya.
- Jelaskan bagaimana menggunakan lem yang baik, yaitu dengan mengoleskannya tipis-tipis di sepanjang sisi bentuk, dan kemudian sedikit olesan di bagian tengah.
- Ajak siswa untuk mengobservasi bentuk-bentuk yang sudah disediakan guru. Jelaskan bahwa mereka akan membuat kolase dan membentuk seekor binatang imajinasi. Mereka dapat memilih bentuk-bentuk yang disediakan guru, menggabungkannya untuk membentuk binatang imajinasinya, dan kemudian menempelkannya pada kertas yang disediakan.
- Siswa dapat diminta untuk bekerja berpasangan untuk membuat kolase binatang imajinasinya. Motivasi siswa agar dapat saling mendengarkan pendapat rekannya, dan sepakat dalam pembagian kerja menyelesaikan karyanya.

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

Pertanyaan esensial

- Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
- Bagian mana yang paling mudah kamu lakukan?
- Bagian mana yang dirasa tersulit bagimu? Bagaimana kamu mengatasi kesulitanmu?

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

- Siswa dapat menggambar bentuk pada halaman berwarna dari majalah bekas, untuk kemudian digunting dan digunakan untuk membuat kolase binatang imajinasinya.

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!

A.



Gambar 4.5.1 Bentuk-Bentuk Geometris pada Beruang

Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020



Gambar 4.5.2 Quilt Dari Kain Perca Karya Dita W.Yolashasanti

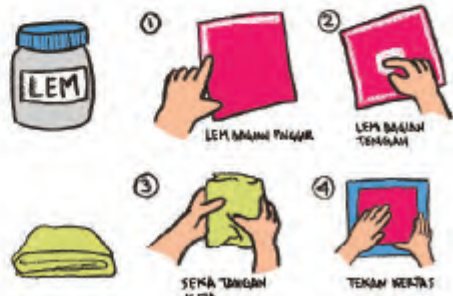
Sumber : @dita - www.instagram.com

B.



Gambar 4.5.3 Contoh Komposisi Aneka Bentuk

Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020



Gambar 4.5.4 Prosedur Menempel

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 kolase Ika Vantiani: Red Houses (2009)
- Karya kolase Resatio Adiputra: Currency Series (2017)
- Karya lukisan Paul Klee: Castle and Sun (1928)

D. GLOSARIUM

- Dalam proses membuat kolase, siswa juga akan berlatih menggunakan gunting dan lem dengan efektif

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.