# MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1

### INFORMASI UMUM

# A. IDENTITAS MODUL

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 jugaakan berlatih menggunakan gunting dan lem dengan efektif.

## C. PROFILPELAJAR PANCASILA

- Kreatif: Menghasilkan gagasan yang orisinal: Saya tidak takut untuk membuat kesalahan karena saya tahu saya bisa belajar dari kesalahan tersebut.
- **Bergotong Royong:** Kolaborasi: Saya bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama; *Saya dapat berkoordinasi, menjadi pemimpinataupun menjadi yang dipimpin.*

## 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:

- 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 PembelajaranKegiatan 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 membuatkolase.

### 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 kamumengatasi 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 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

- Jelaskan bahwa seorang seniman dapat menggunakanbentuk-bentuk sederhana untuk membuat karya. Masing-masingkarya adalah unik, karena masing-masing senimandapat menggunakan bentuk, ukuran dan penempatan yangberbeda pada karyanya.
- Jelaskan bagaimana menggunakan lem yang baik, yaitudengan mengoleskannya tipis-tipis di sepanjang sisibentuk, dan kemudian sedikit olesan di bagian tengah.
- Ajak siswa untuk mengobservasi bentuk-bentuk yangsudah disediakan guru. Jelaskan bahwa mereka akanmembuat kolase dan membentuk seekor binatangimajinasi. Mereka dapat memilih bentuk-bentuk yangdisediakan guru, menggabungkannya untuk membentukbinatang imajinasinya, dan kemudian menempelkannyapada kertas yang disediakan.
- Siswa dapat diminta untuk bekerja berpasangan untukmembuat kolase binatang imaginasinya. Motivasi siswaagar dapat saling mendengarkan pendapat rekannya, dansepakat dalam pembagian kerja menyelesaikan 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

# 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 kamumengatasi kesulitanmu?

# 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 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 mecapai CP

### **LAMPIRAN**

## A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

# LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :
Kelas:
Petunjuk!



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 jugaakan 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 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.