

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 3

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	:
Instansi	: SD
Tahun Penyusunan	:
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Fase / Kelas	: B / 3 (Tiga)
Kegiatan 1	: Eksplorasi Bentuk Melalui Teknik Cetak
Alokasi Waktu	: 2 pertemuan (2x35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
Siswa mengeksplorasi teknik cetak dengan berbagai ketersediaan bahan yang ada di sekitar. Siswa membuat cap atau stempel untuk membuat pola dari kain tradisional daerah masing-masing.	
C. PROFILPELAJAR PANCASILA	
- Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia - Berkebinekaan Global - Bergotong Royong - Mandiri - Bernalar Kritis - Kreatif	
D. SARANADAN PRASARANA	
- Lampu ruang kelas yang memadai - Ruang kelas yang cukup luas Sumber Belajar : - Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022 Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas 3 Penulis: Rizki Raindriati. Alat Bahan : - Kardus bekas dipotong-potong ukuran 5x5cm hingga 10x10 cm - Lem (lebih disukai lem putih/PVA) - Tali goni/benang kasur/plastisin - Cat tempera/tinta bak/cat yang pekat - Alternatif : styrofoam bekas, bagian bergelombang pada kardus (kupas kardus terlebih dahulu), bubble wrap, spons, dan lain-lain.	
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 A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber. A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses. Menciptakan C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media. Tujuan Pembelajaran Kegiatan 6 - Mengamati, mengenali dan mengidentifikasi elemen rupa (warna, garis, dan bentuk) di lingkungan sekitarnya. - Menggunakan dan menerapkan hasil pengamatan atau pengalaman kesehariannya pada karya 2 atau 3 dimensi.	

- Mengenal, memahami dan menggunakan alat, bahan dan prosedur yang tepat dalam penciptaan karyanya.
- Menjelaskan mengenai elemen rupa, alat, bahan, teknik atau prosedur berdasarkan pengamatan terhadap sebuah karya 2 atau 3 dimensi dengan menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Kemampuan memahami dan menggunakan alat, bahan dan prosedur yang tepat dalam penciptaan karyanya.
- Kemampuan menciptakan cap\stempel dengan bahan sekitar

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa fungsi dari cap\stempel dalam karya seni cetak?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Siswa mendiskusikan mengenai pola geometris pada kain tradisional dari daerah mereka masing-masing. Mereka diminta untuk mengamati bentuk geometris yang ada pada kain.
- Siswa memilih pola geometris yang mereka inginkan, kemudian mereka akan membuat desain stempel mereka pada permukaan kardus ukuran 5x5. Siswa akan membuat gambar geometris sederhana seperti segitiga, lingkaran, oval dll. Mereka dapat menggabungkan gambar-gambar tersebut menjadi desain yang lebih rumit.
- Guru dapat berbagi cerita mengenai teknik stempel telah digunakan sejak 2000 tahun yang lalu sebagai bagian dari identitas diri yang sah. Stempel merupakan bagian dari teknik cetak yang paling awal ditemukan. Stempel menggunakan prinsip bidang positif dan negatif. Bidang yang dibuang merupakan bidang negatif, sementara bidang yang tetap merupakan bidang positif. Kita kemudian mengaplikasikan warna pada bidang positif. Warna tersebut menempel pada permukaan yang dicap.

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

Aktivitas

- Setelah membuat desain stempel yang mereka inginkan, siswa akan menempelkan tali/benang/plastisin pada kardus. Informasikan pada siswa bahwa mereka perlu membiarkan lem mengering selama kurang lebih 5 menit. Sambil menunggu, siswa dapat membuat bentuk geometris lainnya untuk digabungkan kemudian.
- Setelah rekatan tali/benang/plastisin kering, siswa akan mengaplikasikan cat pada tali/benang/plastisin. Kemudian dengan hati-hati, siswa akan menempelkan kardus tersebut pada kertas. Bagian tali yang dicat tadi akan meninggalkan bentuk pada kertas. Siswa dapat bereksperimen dengan posisi dan kombinasi stempel untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan.
- Siswa menuliskan nama dan membersihkan ruang kerjanya.

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

Dalam sebuah kelas, mungkin saja terdapat hasil karya cetak dari alat atau bahan yang berbeda-beda. Berikan kesempatan pada perwakilan pengguna setiap bahan untuk berbagi pengalaman menggunakan alat dan bahan tersebut.

Refleksi Guru

- Benda apa saja yang dapat saya gunakan untuk kegiatan ini?
- Apakah penggunaan suatu benda tertentu dapat membantu saya menjaga kebersihan kelas atau lingkungan?
- Apakah saya memberikan kebebasan bagi siswa saya untuk mengeksplorasi aneka bahan yang tersedia? Atau saya mengarahkan siswa untuk mengikuti cara saya?

F. ASESMEN/ PENILAIAN

Asesmen			
Belum Memenuhi Standar 0-49	Menuju Standar 50-74	Memenuhi Standar 75-94	Melampaui Standar 95-100
Stempel tidak mengikuti bentuk yang dibuat siswa.	Stempel sebagian mengikuti bentuk yang dibuat siswa.	Stempel mengikuti seluruh bentuk yang dibuat siswa.	Stempel mengikuti bentuk yang dibuat siswa dan menunjukkan detail.
Siswa konsisten memerlukan bantuan saat mendesain dan membuat stempel.	Siswa kadang memerlukan bantuan saat mendesain atau membuat stempel.	Siswa mampu secara mandiri mendesain atau membuat stempel sederhana.	Siswa mampu secara mandiri mendesain atau membuat stempel yang menunjukkan detail.
Stempel belum menunjukkan bentuk yang jelas/ bentuk tidak dapat dikenali.	<50% teman sekelas siswa dapat mengenali bentuk stempel yang dibuat.	51-90% teman sekelas siswa dapat mengenali bentuk stempel yang dibuat.	90-100% teman sekelas siswa dapat mengenali bentuk stempel yang dibuat.

G. KEGIATAN ALTERNATIF DAN PENGAYAAN

- Siswa juga dapat menggunakan wadah styrofoam yang umumnya digunakan untuk wadah makanan. Minta siswa untuk mencucinya terlebih dahulu dengan sabun dan dikeringkan.
- Siswa akan menggambar menggunakan pensil pada bagian yang tidak terkena minyak. Ingatkan siswa agar tidak menekan terlalu keras untuk menghindari bolong atau rusak.
- Aplikasikan pewarna basah pada bagian tersebut dengan merata. Kemudian tempelkan kertas atau buku secara hati-hati pada styrofoam tersebut. Angkat kertas/buku dengan cepat agar pewarna tidak tersapu dan menutupi gambar.
- Siswa juga dapat bereksperimen dengan kardus bekas.
 - Kupas salah satu sisi kardus sehingga terlihat bagian yang bergelombang.
 - Potong atau sobek kardus sesuai kehendak.
 - Aplikasikan pewarna basah pada bagian yang bergelombang tersebut. Kemudian tempelkan potongan bentuk dari kertas gelombang tersebut secara hati-hati pada kertas atau buku tersebut. Angkat cepat potongan bentuk itu dengan hati-hati.
- Siswa dapat membuat stempel dari plastisin. Setelah membentuk stempel tersebut, mereka akan mengaplikasikan pewarna basah pada bagian yang menonjol. Kemudian mereka akan membubuhkan cap stempel tersebut pada kertas/buku gambar.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

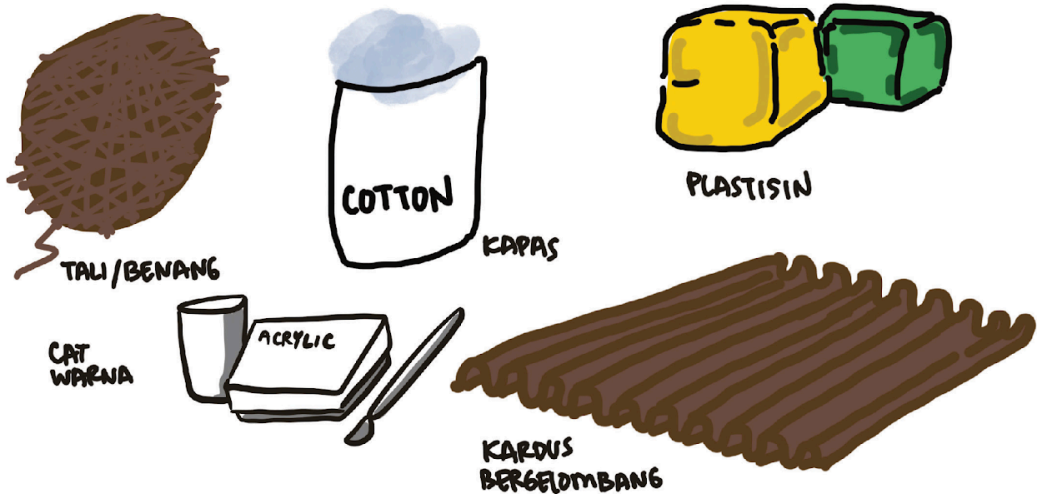
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

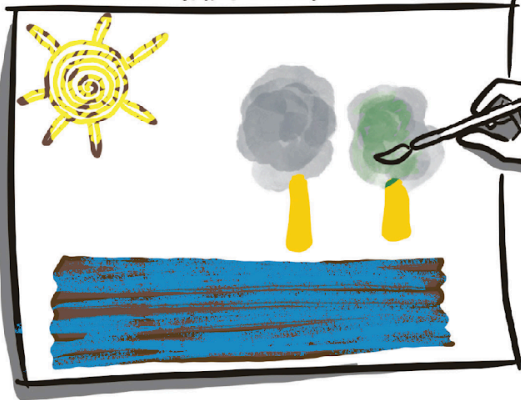
Kelas :

Petunjuk!

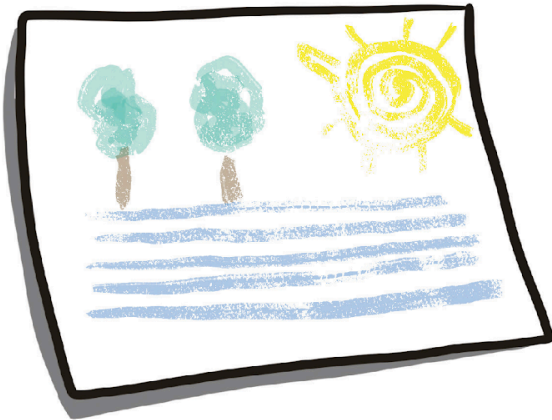
① PERSIAPKAN ALAT DAN BAHAN



② BERKREASI MENGGUNAKAN BAHAN YANG ADA, KEMUDIAN WARNAILAH



③ LAPISI DENGAN KERTAS LAIN, TEKAN-TEKAN AGAR RATA



<table border="1"><tr><th>Nilai</th></tr><tr><td> </td></tr></table>	Nilai		<table border="1"><tr><th>Paraf Orang Tua</th></tr><tr><td> </td></tr></table>	Paraf Orang Tua	
Nilai					
Paraf Orang Tua					
B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK					
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022 Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas 3 Penulis: Rizki Raindriati ISBN 978-602-244-346-9 (jil.lengkap) ISBN 978-602-244-668-2 (jil.3)					
C. GLOSARIUM					
▪ Mengeksplorasi teknik cetak dengan berbagai ketersediaan bahan yang ada di sekitar.					
D. DAFTAR PUSTAKA					
Chapman, Laura H. 1985. <i>Discover Art 2/Teacher's Edition</i> . Massachusetts: DavisPublication Inc. Chapman, Laura H. 1987. <i>Discover Art 1/Teacher's Edition</i> . Massachusetts: Davis PublicationInc. Lowenfeld, Viktor dan W. Lambert Brittain. 1987. <i>Creative and Mental Growth</i> . New York:Macmillan. Wachowiak, Frank dan Robert D. Clements. 2001. <i>Emphasis Art: A Qualitative Art Programfor Elementary and Middle Schools</i> . Michigan: Longman. Wood, Chip. 1997. <i>Yardsticks: Children in the Classroom Ages 4-14</i> . USA: NortheastFoundation for Children.					