

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1

INFORMASI UMUM
A. IDENTITAS MODUL
<div>Penyusun :</div> <div>Instansi : SD</div> <div>Tahun Penyusunan : Tahun 2022</div> <div>Jenjang Sekolah : SD</div> <div>Mata Pelajaran : Seni Rupa</div> <div>Fase / Kelas : A / 1 (Satu)</div> <div>Kegiatan 9: Bentuk Huruf</div> <div>Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (2 x 35 menit)</div>
B. KOMPETENSI AWAL
<div><ul style="list-style-type: none">Siswa mengenali tipografi sederhana, mereka mengetahui bahwa sebuah huruf dapat dituliskan dengan berbagai cara atau gaya</div>
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA
<div><ul style="list-style-type: none">Kreatif: Menghasilkan gagasan yang orisinal : <i>Saya mencoba untuk tidak menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu. Saya dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal.</i></div>
D. SARAN DAN PRASARANA
<div><ul style="list-style-type: none">Lampu ruang kelas yang memadaiRuang kelas yang cukup luas<div>Sumber Belajar :</div><ul style="list-style-type: none">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.<div>Alat Bahan :</div><ul style="list-style-type: none">KertasPensil dan alat pewarnaAlat peraga berupa berbagai macam font yang sudah dicetak, majalah atau brosur iklan yang memiliki berbagai jenis font.</div>
E. TARGET PESERTA DIDIK
<div><ul style="list-style-type: none">Peserta didik reguler/tipikal</div>
F. MODEL PEMBELAJARAN
<div><ul style="list-style-type: none">Model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan Platform daring.</div>
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<div><div>Mengalami</div><ul style="list-style-type: none">A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.<div>Menciptakan</div><ul style="list-style-type: none">C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan.<div>Tujuan Pembelajaran Kegiatan 9</div><ul style="list-style-type: none">Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Huruf, Abjad, Alfabet, Fonts.Siswa mengenali bahwa huruf dapat dipresentasikan dalam berbagai bentuk.Siswa mampu merancang tulisan indah sederhana, dan menggunakan pola sederhana sebagai dekorasi.</div>
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<div><ul style="list-style-type: none">Membuat sebuah papan nama atau kartu ucapan sederhana yang menggunakan tulisan tangan mereka sendiri</div>
C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa jenis fonts yang kamu suka? Bagian apa yang paling kamu sukai dari fonts tersebut?
- Bagaimana perasaanmu jika seseorang membuat karya khusus untukmu?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Ajak siswa untuk melihat contoh-contoh tulisan yang dalam berbagai *font* (jenis huruf). Guru dapat mencetaknya, mengumpulkan gambar iklan dengan *font* yang berbeda-beda atau mengambil contoh *font* dari lingkungan sekitar (misalnya dari tulisan pada tas dan seragam siswa).
- Mintalah mereka untuk mengobservasi tulisan yang ada pada gambar, dan berdiskusi, bagaimana sebuah huruf tetap bisa dibaca sama meskipun bentuknya berbeda.
- Diskusikan dengan siswa, di antara semua contoh *font*, mana contoh yang paling mereka sukai dan mengapa? Apakah yang membuat sebuah *font* menarik?

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

- Siswa membuat sebuah papan nama dari kertas (sebaiknya karton/manila) untuk menuliskan namanya. Papan nama ini dapat ditaruh di atas meja siswa masing-masing, dapat digunakan untuk membantu guru/tamu yang belum hafal nama semua siswa.
- Siswa menuliskan namanya dengan font yang disukainya, pastikan ukurannya cukup besar dan dapat dibaca dari jarak 3 meter.
- Siswa memberikan elemen dekorasi di dalam setiap huruf atau di sekeliling kertas. Gunakan pengetahuan tentang pola menggunakan garis, bentuk dan warna yang sudah mereka ketahui sebelumnya.

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

Berpasangan dan berbagi:

Siswa dibagi berpasangan lalu mereka saling memberikan pendapat mengenai hasil karya satu sama lainnya.

Pertanyaan esensial

- Apa jenis fonts yang kamu suka? Bagian apa yang paling kamu sukai dari fonts tersebut?
- Bagaimana perasaanmu jika seseorang membuat karya khusus untukmu?

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 menggunting bentuk huruf yang mereka buat dan menempelkannya di atas kertas berwarna lain, sebelum kemudian mereka menambahkan elemen dekorasi lain berupa pola.
- Siswa dapat membuat papan nama untuk anggota keluarganya atau teman lainnya, jika waktu dan alat bahan masih memungkinkan.

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!

Apa yang bisa kamu amati dari bentuk-bentuk huruf di bawah ini?



Dengan kreatifitas dan imajinasi, bentuk huruf dapat digabungkan dengan bentuk binatang.



Gambar 4.9.1 Contoh Bentuk Huruf
Sumber : Dokumen Kemdikbud 2022

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

- Membuat sebuah papan nama ataukartu ucapan sederhana yang menggunakan tulisan tangan mereka sendiri

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.