MODUL AJAR

SENI RUPA

SD FASE A
KELAS 1
Semester 2



OLEH
HELMI LESTARI, S.Pd.SD
SD Negeri Tambakprogaten

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	**: HELMI LESTARI, S.Pd.SD**
Instansi	**: SD Negeri Tambakprogaten**
Tahun Penyusunan	**: Tahun 2022**
Jenjang Sekolah	**: SD**
Mata Pelajaran	**: Seni Rupa**
Fase / Kelas	**: A / 1 (Satu)**
Kegiatan 12	**: Membuat Model Kota**
Alokasi Waktu	**: 2 kali pertemuan (2x2x35 menit)**

B. KOMPETENSI AWAL

- Siswa mendiskusikan bagaimana keindahan kota mempengaruhi kebahagiaan mereka.
- Siswa membuat model tata letak kota sederhana dengan menggunakan model bangunan yang telah dibuat sebelumnya

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

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

D. SARANA 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 :

- Model 3 dimensional dari kegiatan sebelumnya (lihat Kegiatan 11)
- Semua peralatan dari kegiatan sebelumnya Perekat (lihat Kegiatan 11)
- Potongan “pita” kertas dalam berbagai ukuran(dibuat oleh guru)
- Alas berupa lembar kardus besar atau area lantai untuk membuat tata kota
- Alat tambahan jika diperlukan : sedotan, ranting, kerikil,lempung, pasir dll

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.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.

Menciptakan

- C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.
- C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 12

- Siswa mengidentifikasi bentuk alami/natural dan bentuk buatan manusia.
- Siswa memahami bahwa dirinya dapat berperan merancang, merawat dan mengembangkan lingkungannya.
- Siswa mampu mengatur model-model 3 dimensional sebuah bangunan menjadimodel sebuah lingkungan kota.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Mereka belajar bahwa sebuah model dapat membantu perencanaan bangunan yang sesungguhnya. Mereka dapat membuat gambar rumah dan model rumah dari karton atau barang daur ulang atau bahan lain yang tersedia disekitar.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Bagian mana dari kota ini yang menurutmu paling menyenangkan? Apa yang membuatmu merasa demikian?
- Apa yang membuatmu meletakkan bangunan A di sebelah bangunan B? (misalnya : Apa yang membuatmu meletakkan bangunan sekolah di sebelah taman? Mengapa tidak di sebelah rumah sakit?)
- Apakah kamu menyukai kota yang kalian buat?
- Tiap tahun Indonesia memberikan piala Adipura untuk kota terbersih. Bayangkan kota itu pasti bebas sampah.
- Lingkungannya indah dan rapi. Udaranya bersih untuk dihirup. Kota yang bersih adalah kota yang sehat.
- Bagaimana dengan kotamu? Apakah kamu turut menjaga kebersihankotamu?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Sebisa mungkin ajak siswa untuk mengamati aneka bentuk bangunan di lingkungan sekitar. Ajak mereka mencari bentuk alami/natural seperti pohon, awan atau bebatuan. Bentuk alami adalah segala bentuk ciptaan Tuhan. Kemudian, ajak mereka untuk mencari bentuk yang dibangun oleh manusia. Bantu siswa untuk membedakan antara tempat yang alami (misalnya hutan dan air terjun) dan tempat yang dibangun oleh manusia (misalnya kebun binatang dan air mancur).
- Ajak siswa untuk melihat aneka bangunan, rambu-rambu dan lampu jalanan atau jembatan sebagai seni. Mereka dianggap sebagai seni karena manusia merancang setiap garis, bentuk, bidang, warna, tekstur dan pola perulangannya. Bentuk alami/natural biasanya tidak dianggap sebagai seni karena tidak diciptakan oleh manusia.
- Rumah, gedung perkantoran, rumah sakit dan rumah ibadah memiliki ciri-ciri dan fungsi yang berbeda. Kota yang baik adalah kota yang memperhatikan kebutuhan seluruh warganya dan membuat kota tersebut nyaman untuk ditinggali. Sebagai warga negara yang baik, semua orang memiliki peran untuk merancang, merawat dan mengembangkan lingkungannya.
- Siswa berdiskusi di kelas tentang model sebuah kota, tentang bagaimana beberapa bangunan di dalam kota saling berhubungan. Siswa dapat berbagi pengalaman tentang setting kota atau desa yang pernah dialaminya sendiri atau dilihatnya di dalam film (misalnya Lego Movie).

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

- Siswa dibagi dalam kelompok @4-5 orang. Mereka kemudian membuat rencana sebuah kota ke dalam gambar atau dengan menggunakan plastisin. Ajak siswa untuk memperhatikan besar dan kecilnya ukuran bangunan, jarak antar bangunan, bagaimana
- hubungan bangunan yang satu dengan yang lain, lokasi taman/ ruang terbuka, jalan dan jembatan jika ada.
- Bagikan model bangunan siswa yang telah diselesaikan di kegiatan sebelumnya. Sediakan waktu sekitar 10 menit bagi para siswa untuk dapat mengatur model bangunan mereka ke dalam denah model kota yang telah anda sediakan. Bantu siswa untuk dapat menempelkan model bangunannya ke alas yang tersedia.
- Peragakan bagaimana siswa dapat memotong dan menggunakan "pita kertas" yang telah anda sediakan sebagai pintu, jendela atau ruas jalan.
- Siswa membersihkan ruang kerja mereka dan memberi nama di bagian bawah karyanya. Anda dapat langsung memberikan penilaian saat siswa mengerjakan atau sesaat segera setelah selesai.

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 Gallery walk

Display hasil akhir model kota kelas anda dan ajak siswa untuk memberikan nama bagi model kota karya mereka. Diskusikan bagaimana kenyamanan kota karya mereka berdasarkan tata letaknya.

Pertanyaan esensial

- Bagian mana dari kota ini yang menurutmu paling menyenangkan? Apa yang membuatmu merasa demikian?
- Apa yang membuatmu meletakkan bangunan A di sebelah bangunan B? (misalnya : Apa yang membuatmu meletakkan bangunan sekolah di sebelah taman? Mengapa tidak di sebelah rumah sakit?)
- Apakah kamu menyukai kota yang kalian buat?
- Tiap tahun Indonesia memberikan piala Adipura untuk kota terbersih. Bayangkan kota itu pasti bebas sampah.
- Lingkungannya indah dan rapi. Udaranya bersih untuk dihirup. Kota yang bersih adalah kota yang sehat.
- Bagaimana dengan kotamu? Apakah kamu turut menjaga kebersihankotamu?

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 menunjukan 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 yang sudah selesai terlebih dahulu dapat membuat beberapa tambahan seperti model pohon, bangku taman, lampu, orang,hewan, kendaraan, dsb.

Remedial

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

Tambakprogaten, 9 Juli 2022

Mengetahui,	
Kepala SD Negeri Tambakprogaten	Guru Kelas 1
MULYONO, S.Pd., MM.Pd	**HELMI LESTARI, S.Pd.SD.**
NIP. 19701224 199303 1 004	NIP. 19820611 200701 2 009

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :
Kelas :
Petunjuk!



Gambar 4.12.1 Perkampungan Warna-Warni
Sumber : Silar Basah - www.snapsh.com

Lihatlah model bangunan yang telah kamu buat.

Bangunan apakah itu?

Apakah bangunan itu memiliki pintu dan jendela?

Sekarang ayo bekerja bersama kelompokmu.

Aturlah letak model bangunan yang telah kalian buat.

Bangunlah model sebuah kota bersama kelompokmu.



Gambar 4.12.2 Model Kota Dari Bahan Bekas
Sumber : https://www.kompas.id/499273-barang-bekas-kemasan-obat-juga-bisa-jadi-mainan-anak-asal-manfaatnya.html



Gambar 4.12.3 Contoh Denah Kota
Sumber : Dokumen Kemdikbud 2020

Beri jalan dan atur jarak antar bangunan.

Agar kotamu indah dan menyenangkan

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. GLOSARIUM

Membuat model tata letak kota sederhana dengan menggunakan model bangunan yang telah dibuat sebelumnya.

D. 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.

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	**: HELMI LESTARI, S.Pd.SD**
Instansi	**: SD Negeri Tambakprogaten**
Tahun Penyusunan	**: Tahun 2022**
Jenjang Sekolah	**: SD**
Mata Pelajaran	**: Seni Rupa**
Fase / Kelas	**: A / 1 (Satu)**
Kegiatan 13	**: Lebih Jauh Tentang Garis**
Alokasi Waktu	**: 1 pertemuan (2x35 menit)**

B. KOMPETENSI AWAL

- Siswa mengamati aneka garis lurus dan lengkung dalam sebuah karya seni

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Kreatif: Menghasilkan gagasan yang orisinal; Saya dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil.

Kreatif: Menghasilkan karya dan tindakan yang original; *Saya mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru. Saya mencoba untuk tidak menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu.*

Bernalar Kritis : Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan; *Saya belajar tentang seniman yang berbeda dan periode waktu dalam sejarah seni.*

D. SARANA 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 :

- Kertas
- Pensil dan alat pewarna

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.

KOMPNEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Mengalami

- A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.

Menciptakan

- C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan
- C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 13

- Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Lengkung, Kurva, Bergelombang, Spiral, Garis Rangka/Outline.
- Siswa mengidentifikasi garis dan bidang dalam sebuah gambar/lukisan dan alam sekitar.
- Siswa dapat menggunakan garis lengkung dan bidang atau garis lurus dan bidang dalamkaryanya.
- Siswa menciptakan karya menggunakan garis lengkungdan garis lurus.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Mereka diminta untuk mengembangkan sebuah garis menjadi bentuk yang mereka inginkan dan mereka dapat secara singkat menjelaskan bagaimana proses mereka mendapatkan gagasannya.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Jenis garis apakah yang paling kamu suka?
- Bagaimana segitiga/segi empat terbentuk? Bagaimana bentuk bunga ini terjadi?
- Apa bentuk awan yang kamu lihat?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Siswa mencari contoh-contoh garis lurus dan lengkung di sekitar mereka.

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 dalam kegiatan kali ini, siswa diminta membuat dua buah gambar. Pada gambar pertama, siswa menggunakan banyak garis dan bidang lurus (tidak harus menggunakan penggaris). Pada gambar kedua, siswa menggunakan banyak garis dan bidang lengkung.
- Siswa dapat mengisi beberapa bidang yang terbentuk dengan pola tertentu.
- Peragakan bagaimana siswa sebaiknya menggunakan pewarna mereka dengan efisien dan aman. Mereka akan menggunakan pewarna tersebut untuk membuat garis kerangka (outline).
- Siswa membersihkan ruang kerja mereka dan memberi nama di bagian bawah karyanya. Guru dapat langsung memberikan penilaian saat siswa mengerjakan atau sesaat segera setelah selesai.

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

Berbagi: Siswa yang menyukai garis lurus akan mempresentasikan karyanya bersama-sama, kemudian bergantian dengan siswa yang menyukai garis lengkung.

Pertanyaan esensial

- Jenis garis apakah yang paling kamu suka?
- Bagaimana segitiga/segi empat terbentuk? Bagaimana bentuk bunga ini terjadi?
- Apa bentuk awan yang kamu lihat?

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 menunjukan 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 yang sudah selesai terlebih dahulu dapat mencoba membuat garis dengan menggunakan tangan yang bukan dominan untuk bekerja (misalnya, jika biasa menggunakan tangan kanan, maka dapat menggunakan tangan kiri). Apa yang dirasakan saat membuat garis dengan tangan yang bukan dominan?
- Selain kegiatan menggambar/melukis, siswa dapat menggunakan tali, lempung, plastisin atau batang tanaman rambat yang fleksibel agar bisa dibentuk menjadi garis lurus atau garis lengkung.

Remedial

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

Tambakprogaten, 9 Juli 2022

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Tambakprogaten

Guru Kelas 1

MULYONO, S.Pd., MM.Pd
NIP. 19701224 199303 1 004

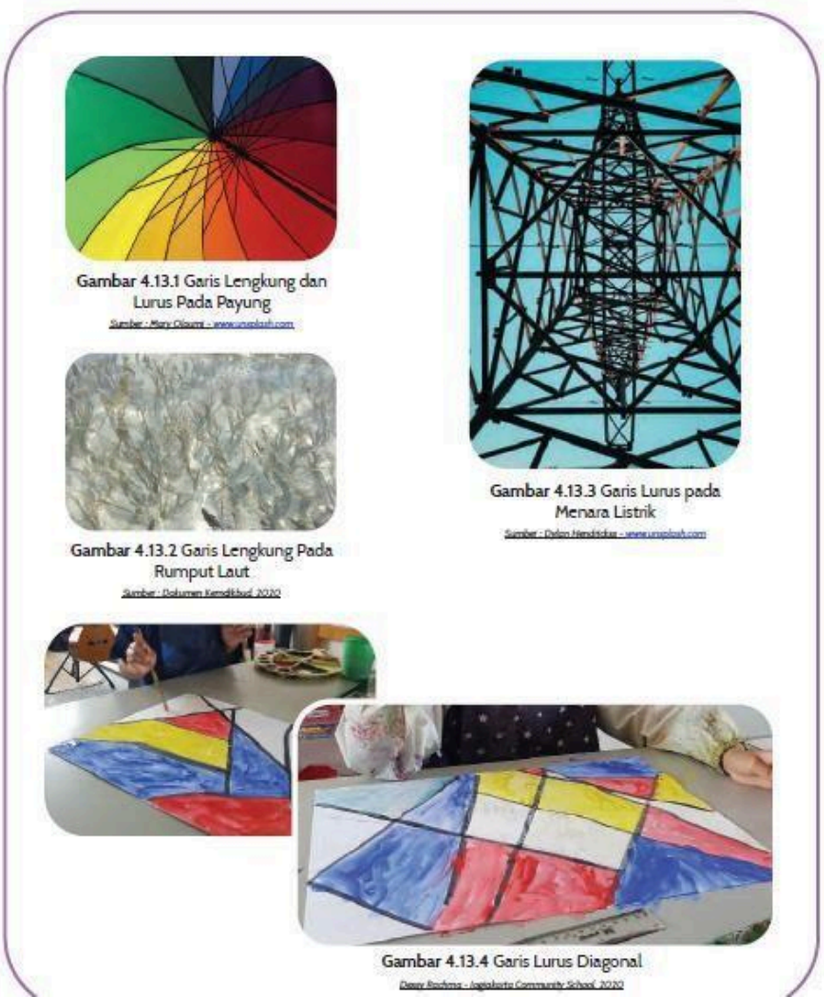
HELMI LESTARI, S.Pd.SD.
NIP. 19820611 200701 2 009

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :
Kelas :
Petunjuk!



Gambar 4.13.1 Garis Lengkung dan Lurus Pada Payung
Sumber : Mary Oliveira - www.unsplash.com

Gambar 4.13.2 Garis Lengkung Pada Rumput Laut
Sumber : Dokumen Kemdikbud 2020

Gambar 4.13.3 Garis Lurus pada Menara Listrik
Sumber : Dokpri Kemdikbud - www.unsplash.com

Gambar 4.13.4 Garis Lurus Diagonal
Dewy Rochma - Jogjakarta Community School 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 Paul Klee, Family Walk, 1930
- Karya Joan Miró, Painting,1933

D. GLOSARIUM

Mereka diminta untuk mengembangkan sebuah garis menjadi bentuk yang mereka inginkan dan mereka dapat secara singkat menjelaskan bagaimana proses mereka mendapatkan gagasannya.

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.

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	**: HELMI LESTARI, S.Pd.SD**
Instansi	**: SD Negeri Tambakprogaten**
Tahun Penyusunan	**: Tahun 2022**
Jenjang Sekolah	**: SD**
Mata Pelajaran	**: Seni Rupa**
Fase / Kelas	**: A / 1 (Satu)**
Kegiatan 14	**: Tekstur dan Pola**
Alokasi Waktu	**: 1 pertemuan (2x35 menit)**

B. KOMPETENSI AWAL

- Siswa diajak untuk mengamati bagaimana setiap benda memiliki tekstur yang berbeda

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Bernalar Kritis: Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan: *Saya mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni.*

Bernalar Kritis: Refleksi pemikiran dan proses berpikir; *Saya memikirkan strategi agar cara saya belajar dan berkarya bisa lebih baik.*

D. SARANA 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 :

- Kertas
- Pewarna kering berupa pensil, pensil warna atau krayon.
- Benda apapun yang bertekstur kasar

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.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.

Menciptakan

- C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan aneka aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan dan keluwesan yang makin meningkat.
- C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 14

- Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Tekstur, Kasar, Halus, Bergerigi, Berbulu, Licin.
- Siswa mampu mengenali dan menggunakan tekstur yang didapat dari lingkungan sekitar ke dalam karyanya

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Mereka diminta mencari benda yang memiliki tekstur kasar dan kemudian memindahkan kesan tekstur ke media 2 dimensi tersebut melalui teknik gosok atau membuat tekstur

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Darimana kamu mendapatkan tekstur untuk karyamu?
- Apakah pilihan warnamu dapat memperlihatkan teksturdengan jelas?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Ajak siswa untuk bermain “Berburu Tekstur”, dengan cara mencari benda-benda dengan tekstur yang berbeda-beda di sekitarnya. Guru juga dapat menyediakan beberapa pilihan benda seperti batu, ranting, daun atau benda bertekstur lainnya. Siswa meraba benda-benda tersebut dan mengkategorikannya ke dalam tekstur kasar atau halus.
- Guru dapat menyediakan lembaran berisi hasil gosokan pada permukaan bertekstur kasar. Misalnya hasil gosokan koin atau sol sepatunya pada kertas.
- Berikan contoh bagaimana mendapatkan tekstur dengan teknik menggosok tersebut. Letakkan benda bertekstur kasar tepat di bagian bawah gambar yang akan diwarnai. Kemudian warnai bagian tersebut dengan menggunakan pensil warna atau krayon.

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

- Siswa akan membuat sebuah gambar. Minta mereka untuk membuat gambarnya cukup besar dan berada di tengah kertas. Tujuannya agar mereka memiliki ruang cukup luas untuk menunjukkan hasil gosokan teksturnya.
- Setelah menggambar, mereka akan mewarnai bagian yang diinginkan dengan cara menerapkan tekstur seperti yang telah ditunjukkan 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

Gallery walk: Display hasil karya siswa dan berikankesempatan mereka untuk saling memberikan umpan balik atau pertanyaan.

Pertanyaan esensial

- Darimana kamu mendapatkan tekstur untuk karyamu?
- Apakah pilihan warnamu dapat memperlihatkan tekstur dengan jelas?

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 dankreasi 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 menunjukan penguasaannya mengenai suatu topik atau kemampuannya mengerjakan suatu keterampilan tertentu di depan audiens tertentu (misalnyakelas, 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

- Untuk kegiatan pendahuluan, siswa dapat melakukan permainan menebak benda. Mereka akan melakukannya dengan mata tertutup kemudian menebak benda berdasarkan bentuk dan teksturnya.
- Siswa dapat mewarnai kertas secara acak terlebih dahulu, kemudian mengguntingnya menjadi bentuk-bentuk yang diinginkan dan dirangkai menjadi kolase .

Remedial

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

Tambakprogaten, 9 Juli 2022

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Tambakprogaten

Guru Kelas 1

MULYONO, S.Pd., MM.Pd
NIP. 19701224 199303 1 004

HELMI LESTARI, S.Pd.SD.
NIP. 19820611 200701 2 009

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Apakah kamu dapat menebak tekstur benda-benda berikut ini?
Benda apa yang permukaannya terasa kasar?
Benda apa yang permukaannya terasa halus?
Coba raba benda-benda di sekitarmu.
Bagaimana tekstur mereka?



Gambar 4.14.1 Tekstur Bulu Serigala



Gambar 4.14.2 Tekstur Karang di Palabuhan Ratu, Jawa Barat



Gambar 4.14.3 Tekstur Halus dan Berduri Pohon Kaktus



Gambar 4.14.4 Tekstur Licin Kain Satin



Gambar 4.14.5 Tekstur Kasar Dinding

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 patung Nyoman Nuarta: Ku Yakin Sampai Di Sini (2012)
- Karya macrame Agnes Hansella
- Karya perhiasan Klar Access

D. GLOSARIUM

Mereka diminta mencari benda yang memiliki tekstur kasar dan kemudian memindahkan kesan tekstur ke media 2 dimensi tersebut melalui teknik gosok atau membuat tekstur dengan mengulang garis atau bentuk tertentu.

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.

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	**: HELMI LESTARI, S.Pd.SD**
Instansi	**: SD Negeri Tambakprogaten**
Tahun Penyusunan	**: Tahun 2022**
Jenjang Sekolah	**: SD**
Mata Pelajaran	**: Seni Rupa**
Fase / Kelas	**: A / 1 (Satu)**
Kegiatan 15	**: Bentuk Pada Wajah**
Alokasi Waktu	**: 1 pertemuan (2x35 menit)**

B. KOMPETENSI AWAL

- Siswa mengenali bentuk-bentuk dasar yang terdapat dalam fitur yang membedakan wajah seseorang dengan yang lainnya. Misalnya hidung merupakan gabungan segitigadan lingkaran

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Bernalar Kritis: Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan: *Saya mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni.*

Bernalar Kritis: Refleksi pemikiran dan proses berpikir; *Saya memikirkan strategi agar cara saya belajar dan berkarya bisa lebih baik.*

D. SARANA 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 :

- Kertas
- Pensil dan alat pewarna
- Alternatif : kertas warna,gunting, lem dan kertas

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.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.
- A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.

Menciptakan

- C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 15

- Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Wajah, Muka, Rupa, Ekspresi, Karakteristik, Ciri-Ciri.
- Siswa mengenali persamaan dan perbedaan karakteristik wajahnya dan teman-teman sekelasnya.
- Siswa mampu mengenali bentuk dasar geometris/non geometris dan menggunakan garis untuk menggambar atau membuat kolase untuk membuat potret wajah sendiri atauorang lain.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Mereka menggambar atau membuat kolase untuk membuat potret wajah sendiri atau orang lain

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Bagian mana dari badanmu yang paling kamu sukai?
- Apakah yang membedakan wajahmu dengan teman-teman yang lain? Siapakah orang yang karakteristik wajahnya paling mirip denganmu?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Siswa akan berdiskusi berpasangan. Mereka bergantian menyebutkan ciri fisik dirinya. Siswa hanya boleh menggunakan kata yang berhubungan dengan garis, bentuk atau bidang dan warna (contoh : saya memiliki wajah bulat telur, rambut saya ikal, hidung saya lancip/bulat dll). Mereka dilarang menyebutkan kata sifat seperti bagus, jelek, biasa-biasa saja dll yang bersifat penilaian pribadi.
- Siswa akan berbagi dengan pasangan diskusinya mengenai hal-hal yang mereka sukai dari dirinya sendiri.
- Guru akan memandu pengarahan mengenai diskusi sebelumnya. *Apa yang menjadikan seseorang unik, berbeda dengan yang lainnya? Semua orang diciptakan Tuhan sempurna apa adanya. Bahkan jika ada kemampuan yang berbeda dari yang lainnya, misalnya tidak dapat melihat, mendengar atau berjalan seperti kebanyakan orang.* Guru dapat meminta 2-3 siswa untuk berbagi mengenai hal-hal yang mereka sukai dari dirinya sendiri

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

- Siswa menggambar atau membuat kolase untuk membuat potret wajah sendiri atau orang lain.
- Siswa dapat memulai dari bentuk wajah mereka. *Apakah bulat? Oval? Sedikit persegi atau berbentuk seperti hati?*
- Siswa diminta menggambarkan wajahnya sendiri dan/atau anggota keluarganya.
- Siswa menambahkan detail dan mewarnai gambarnya.
- Siswa membersihkan ruang kerja mereka dan memberi nama di bagian bawah karyanya. Anda dapat langsung memberikan penilaian saat siswa mengerjakan atau sesaat segera setelah selesai.

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

Gallery walk: Display hasil karya siswa dan berikan kesempatan mereka untuk saling memberikan umpan balik atau pertanyaan.

Pertanyaan esensial

- Bagian mana dari badanmu yang paling kamu sukai?
- Apakah yang membedakan wajahmu dengan teman-teman yang lain? Siapakah orang yang karakteristik wajahnya paling mirip denganmu?

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 menunjukan penguasaannya mengenai suatu topik atau kemampuannya mengerjakan suatu keterampilan tertentu di depan audiens tertentu (misalnyakelas, 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 menggunakan teknik kolase untuk membuat bentuk-bentuk dalam wajah. Mereka akan menggunting kertas lipat dengan warna yang berbeda-beda untuk setiap bagian wajah.

Remedial

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

Tambakprogaten, 9 Juli 2022

Mengetahui,	
Kepala SD Negeri Tambakprogaten	Guru Kelas 1
MULYONO, S.Pd., MM.Pd	**HELMI LESTARI, S.Pd.SD.**
NIP. 19701224 199303 1 004	NIP. 19820611 200701 2 009

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :
Kelas :
Petunjuk!



Gambar 4.15.1 Membuat Kolase Wajah
Sumber : Dokumen Kemdikbud 2020

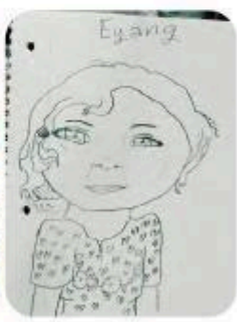
Membuat gambar wajah:



Gambar 4.15.2 Foto Keluarga karya Samarra Zhafira
Sumber : Dokumen Kemdikbud 2020



Gambar 4.15.3 Wajahku karya Kemas Akhyaar
Sumber : Dokumen Kemdikbud 2020



Gambar 4.15.4 Eyang karya Samarra Zhafira
Sumber : Dokumen Kemdikbud 2020

Nilai	**Paraf Orang Tua**

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Bagaimana Perasaanmu Hari ini?





Gambar 4.15.4 Aneka Emosi

Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

C. GLOSARIUM

- Karya lukisan Barli Sasmitawinata: Gadis Desa (1998)
- Karya lukisan Jeihan Sukmantoro: Wajah
- Karya lukisan Frida Kahlo: Self-Portrait with Thorn Necklace and Hummingbird (1940)
- Karya kolase Ernest Crichlow: Woman in Yellow Dress (1980)

D. KARYA SENI YANG DAPAT DIJADIKAN REFERENSI VISUAL

- Mereka menggambar atau membuat kolase untuk membuat potret wajah sendiri atau orang lain

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.

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	**: HELMI LESTARI, S.Pd.SD**
Instansi	**: SD Negeri Tambakprogaten**
Tahun Penyusunan	**: Tahun 2022**
Jenjang Sekolah	**: SD**
Mata Pelajaran	**: Seni Rupa**
Fase / Kelas	**: A / 1 (Satu)**
Kegiatan 16	**: Observasi Hewan dan Tanaman**
Alokasi Waktu	**: 1 pertemuan (2x35 menit)**

B. KOMPETENSI AWAL

- Siswa mendiskusikan mengenai hewan kesayangan mereka. Apa ciri khas fisik hewan-hewan tersebut yang membuatnya berbeda dengan hewan lain?

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- **Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia :** Akhlak kepada alam; Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar. *Saya ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan.*

D. SARANA 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 :

- Kertas
- Pensil dan alat pewarna
- Alternatif : plastisin, lempung/tanah liat atau adonan playdough dari tepung dan minyak.

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.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.

Menciptakan

- R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 16

- Siswa mengamati dan mengenali karakteristik hewan tertentu.
- Siswa mampu menuangkan pengalaman, pengamatan atau hasil tiruan bentuk ke dalam karya.
- Siswa mampu mengenali bentuk dasar geometris/non geometris dan menggunakan garis untuk membuat karya 2 atau 3 dimensi.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Mereka menggambar atau melukis atau membentuk hewan kesayangan mereka dengan menggunakan media yang dipilih.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah hewan favoritmu? Apa yang membuatmu menyukainya?
- Apa ciri-ciri hewan tersebut?
- Dimana hewan tersebut hidup?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Kegiatan ini memungkinkan untuk didesain sebagai Integrasi Seni dan Sains.
- Ajak siswa untuk menyebutkan sebanyak-banyaknya hewan berkaki dua dan berkaki empat yang mereka ketahui. Diskusikan dengan siswa apa saja ciri-ciri hewan berkaki dua dan berkaki empat yang telah mereka sebutkan. *Apa saja persamaan dan perbedaan keduanya? Apakah ada perbedaan diantara sesama hewan-hewan yang berkaki dua atau berkaki empat itu sendiri? Apakah siswa memiliki hewan peliharaan atau hewan yang mereka sukai? Apakah yang membuatnya menyukai hewan tersebut? Apakah warnanya? Bentuknya?*
- Siswa juga dapat bermain tebak hewan dengan menyebutkan ciri-cirinya.

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

- Siswa membuat sebuah karya 2 dimensi (gambar atau lukisan) atau 3 dimensi (menggunakan plastisin) tentang hewan yang mereka sukai.
- Siswa dapat menambahkan gambar latar belakang tempat dan waktu di karya 2 dimensi mereka. Mereka dapat mewarnainya dengan jenis pewarna yang mereka sukai.
- Jika guru memilih membuat karya 3 dimensi, sebaiknya dibuat dalam ukuran kecil (A5) agar memudahkan siswa untuk bekerja cepat. Gunakan bahan kardus agar kertas mampu menahan beban plastisin/lempung dan cat. Mintalah siswa untuk menggunakan celemek atau kaos bekas untuk menjaga kebersihan seragam mereka.
- Siswa membersihkan ruang kerja mereka dan memberi nama di bagian bawah karyanya. Guru dapat langsung memberikan penilaian saat siswa mengerjakan atau sesaat segera setelah selesai.

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

Gallery walk: Display hasil karya siswa dan berikan kesempatan mereka untuk saling memberikan umpan balik atau pertanyaan.

Pertanyaan esensial

- Apakah hewan favoritmu? Apa yang membuatmu menyukainya?
- Apa ciri-ciri hewan tersebut?
- Dimana hewan tersebut hidup?

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 menunjukan 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 menggunakan tahapan berkarya yang sama dengan mengganti objeknya menjadi tanaman. Akan lebih baik jika siswa bisa melakukan observasi langsung dengan melihat, meraba, mencium tanaman tersebut.

Remedial

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

Tambakprogaten, 9 Juli 2022

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Tambakprogaten

Guru Kelas 1

MULYONO, S.Pd., MM.Pd
NIP. 19701224 199303 1 004

HELMI LESTARI, S.Pd.SD.
NIP. 19820611 200701 2 009

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :
Kelas :
Petunjuk!

Tuhan menciptakan manusia, hewan dan tumbuhan.
Berbeda-beda bentuk, ukuran dan warnanya.
Ayo kita mengamati hewan dan tanaman di sekelilingmu!
Hewan yang paling kamu suka?
Seperti apa bentuknya? Berapa jumlah kakinya?
Bagaimana warnanya?
Apa yang membuatmu menyukainya?
Tanaman apa yang kamu suka?
Seperti apa bentuknya? Bagaimana warnanya? Di mana kamu melihatnya?
Ayo, kita jaga dan rawat hewan dan tanaman di sekitar kita!



Gambar 4.16.1 Anjing dan Kucing



Gambar 4.16.2 Pohon Kelapa



Gambar 4.16.3 Bunga Matahari



Gambar 4.16.4 Bunga Jengger Ayam (Celosia Argentea)



Gambar 4.16.5 Ayam

Nilai

Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Bacaan Guru

Observasi Hewan dan Tanaman

Beberapa spesies satwa liar terancam punah setiap harinya. Tidak kurang dari 500 spesies hewan liar diperkirakan akan punah dalam satu sampai dua dekade ke depan. Meski tidak pernah bersinggungan langusng dengan satwa-satwa tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sesungguhnya kepunahan satu spesies memiliki efek domino dalam ekosistem. Punahnya satu spesies akan memengaruhi kualitas hidup atau bahkan keberlangsungan hidup spesies lainnya.

Tercatat 782 satwa dari berbagai spesies termasuk dalam kategori dilindungi karena populasinya yang kurang dari 1000 atau bahkan kurang dari 250 ekor. Penyebab utama kepunahan satwa umumnya adalah rusaknya habitat satwa akibat pengalihan fungsi hutan, eksploitasi ataupun polusi. Berikut adalah beberapa hewan yang dilindungi oleh Pemerintah Indonesia melalui Peraturan Pemerintah no.7 tahun 1999 tentang Pengawetan Jenis Tumbuhan dan Satwa :



Gambar 4.16.6 Harimau Sumatera

Sumber : Henry Alkhalik - https://www.worldpopulation.com/2/harimau-sumatera-terbaik-perlindungan-sumatera-dihentikan/-/2/2139681.html/

Harimau Sumatera (terdapat 400-500 ekor di Bukit Barisan dan Way Kambas, Lampung dan Leuser, Aceh serta Kerinci Seblat, Sumatera Barat)

Orangutan

(200 ekor terdapat di Sumatera dan 57350 ekor di Kalimantan)



Gambar 4.16.7 Orangutan

Sumber : Dellert - https://en.wikipedia.org/wiki/Orangutan

Badak Bercula Satu (terdapat 40-50 ekor di Ujung Kulon, Jawa Barat) dan Badak Bercula Dua (terdapat sekitar 80 ekor di Bukit Barisan dan Way Kambas, Lampung dan Leuser, Aceh)



Gambar 4.16.8 Badak Jawa

Sumber : http://indra.vsan.bkt.go.id/album/3.9/html



Gambar 4.16.9 Badak Bercula Dua

Sumber : @spendidfilms - www.youtube.com



Anoa atau Sapiutan (terdapat kurang dari 1000 ekor di Poso, Sulawesi dan P. Buton)

Gambar 4.16.10 Anoa/Sapiutan

Sumber : www.mazwell.org.uk

Elang Jawa (terdapat 600-1000 ekor, mulai dari daerah pantai Ujung Kulon, Jawa Barat hingga Meru Betiri, Jawa Timur)



Gambar 4.16.10 Elang Jawa

Sumber : Flip Penston - https://id.wikipedia.org/wiki/Elang_Jawa



Gambar 4.16.12 Komodo

Sumber : Sergey Uryadnikov - www.shutterstock.com

Komodo (terdapat 2.800 ekor di Pulau Komodo dan 1.040 ekor di Pulau Rinca. Keduanya di Nusa Tenggara Timur)

- *Disarikan dari berbagai sumber oleh penulis*

C. KARYA SENI YANG DAPAT DIJADIKAN REFERENSI VISUAL

- Karya Shirley Sherwood: Plant Portraits from the Shirley Sherwood Collection of Contemporary Botanical Art
- Karya Albert Louis Van den Berghen: Bronze Relief of a Buffalo (1893)
- Karya Irsam: Anak Gembala (1981)
- Karya-karya dari Indonesian Society of Botanical Artists

D. GLOSARIUM

- Mereka menggambaratau melukis atau membentuk hewan kesayangan mereka dengan menggunakan media yang dipilih.

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.

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	**: HELMI LESTARI, S.Pd.SD**
Instansi	**: SD Negeri Tambakprogaten**
Tahun Penyusunan	**: Tahun 2022**
Jenjang Sekolah	**: SD**
Mata Pelajaran	**: Seni Rupa**
Fase / Kelas	**: A / 1 (Satu)**
Kegiatan 17	**: Warna Primer dan Warna Sekunder**
Alokasi Waktu	**: 1 pertemuan (2x35 menit)**

B. KOMPETENSI AWAL

- Siswa mengidentifikasi warna primer dan sekunder

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Kreatif: Menghasilkan karya dan tindakan yang original: Saya mencoba untuk tidak menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu; Saya mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal.

Bergotong Royong: Kolaborasi: *Saya berpartisipasi dalam diskusi kelas.*

Bergotong Royong: Berbagi: Saya menggunakan alat bahan bersama dengan benar dan menyimpannya kembali pada tempatnya; *Saya berbagi materi dengan teman sekelas saya; Saya berbagi informasi tentang riset saya tentang seni.*

D. SARANA 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 :

- Kertas
- Krayon minyak (Oil Pastel)
- Pewarna makanan dengan warna merah, kuning dan biru
- Botol-botol kaca (seperti bekas selai) untuk wadah eksperimen mencampur warna.

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan Platform daring.

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Mengalami

- A.2 Eksplorasi aneka media danproses.
- A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.

Menciptakan

- C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi danproses yang sesuai dengan tujuan karyanya.

Merefleksikan

- R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 17

- Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Campur, Warna Primer. Warna Sekunder.
- Siswa dapat menggunakan krayon minyak dengan krayon dalam posisi tidur dan posisi berdiri.
- Siswa dapat mengeksplorasi proses pencampuran warna dan menemukan berbagai macam warna sebagai hasilnya.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Mereka mempelajari prosedur pencampuran warna dengan menggunakan media kering seperti krayon minyak dan media basah seperti cat atau pewarna makanan.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah ada hubungannya antara Warna Primer, Sekunder, Warna Panas, Warna Dingin dan Warna Netral?
- Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?
- Apa yang bisa dianggap sebagai keberhasilan dari karya ini?Apa yang belum?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Ajak siswa untuk memperhatikan diagram warna. Minta mereka untuk memperhatikan sekeliling mereka dan menyebutkan jenis warna yang mereka lihat.
- Guru mempersiapkan botol-botol kaca dan membagi siswa ke dalam kelompok kecil @4-5 orang. Minta mereka untuk mencoba mencampur warna primer untuk mendapatkan warna sekunder. Bangun diskusi untuk menekankan pentingnya eksperimen dan observasi. Siswadapat mengemukakan pendapatnya secara bergiliran dan temannya bisa menyatakan setuju atau tidak setuju.

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

- Guru memberikan model bagaimana menggunakan krayon dalam posisi tidur dan posisi berdiri.
- Pada kertas yang dibagikan, siswa menggunakan krayon dalam posisi tidur dan membubuhkan warna primer kedalam 3 baris seperti yang diilustrasikan di gambar A.Setelah itu siswa akan menumpuk warna dengan warna primer ke dalam 3 kolom

seperti yang diilustrasikan digambar B.

- Ajak siswa untuk memperhatikan proses yang merekalakukan. Jika semua siswa menggunakan warna primer yangsama, apakah setiap orang kemudian akan mendapatkan warna sekunder yang sama? Mengapa?
- Siswa dapat mengulang proses ini beberapa kali. Kemudian mereka dapat menggunting kotak-kotak warna tersebut dan mengelompokkannya. Apa yang bisa diobservasi saat warna-warna tersebut dikelompokkan?

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 Model Rotasi

Stasiun

Saat siswa sedang melakukan proses kreatifnya, minta siswa untuk bergantian berkeliling kelas dan mengobservasi apa yang sedang dilakukan temannya. Mereka dapat memberikan pujian yang spesifik. Minta siswa untuk tidak memberikan komentar negatif, tapi mereka perlu memberikan pertanyaan untuk mengklarifikasi apa yang mereka lihat.

Pertanyaan Esensial:

- Apakah ada hubungannya antara Warna Primer, Sekunder,Warna Panas, Warna Dingin dan Warna Netral?
- Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yangmenjadi inspirasimu?
- Apa yang bisa dianggap sebagai keberhasilan dari karya ini?Apa yang belum?

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 menunjukan 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 kemudian dapat menggunakan potongan-potongan kertas warna tersebut menjadi kolase yang imajinatif. Mereka dapat melengkapi kolase tersebut dengan alat gambar lain yang mereka miliki.

Remedial

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

Tambakprogaten, 9 Juli 2022

Mengetahui,	
Kepala SD Negeri Tambakprogaten	Guru Kelas 1
MULYONO, S.Pd., MM.Pd	**HELMI LESTARI, S.Pd.SD.**
NIP. 19701224 199303 1 004	NIP. 19820611 200701 2 009

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :
Kelas :
Petunjuk!



Gambar 4.17.1 Warna Primer dan Sekunder
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 lukisan Robert Delaunay: Rhythm (1912)
- Karya lukisan Bunga Yuridespita: Space and Memories(2017)

D. GLOSARIUM

Mereka mempelajari prosedur pencampuran warna dengan menggunakan media kering seperti krayon minyak dan media basah seperti cat atau pewarna makanan.

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.

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	**: HELMI LESTARI, S.Pd.SD**
Instansi	**: SD Negeri Tambakprogaten**
Tahun Penyusunan	**: Tahun 2022**
Jenjang Sekolah	**: SD**
Mata Pelajaran	**: Seni Rupa**
Fase / Kelas	**: A / 1 (Satu)**
Kegiatan 18	**: Membuat Campuran Warna Gelap dan Warna Terang**
Alokasi Waktu	**: 1 pertemuan (2x35 menit)**

B. KOMPETENSI AWAL

- Siswa mengidentifikasi warna gelap dan terang dalam sebuah karya seni

C. PROFILPELAJAR PANCASILA

Kreatif: Menghasilkan karya yang orisinal: *Saya dapat menghubungkan gagasan gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni.*

Bernalar Kritis: Memproses informasi dan gagasan: *Saya menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni.*

Mandiri: Regulasi diri: *Saya dapat bersabar, karena saya memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu untuk menyelesaikannya.*

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
- Krayon minyak (Oil Pastel)
- Pewarna makanan dengan warna merah, kuning dan biru
- Botol-botol kaca (seperti bekas selai) untuk wadah eksperimen mencampur warna.

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.2 Eksplorasi aneka media dan proses.
- A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.

Menciptakan

- C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Merefleksikan

- R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.

Berpikir dan Bekerja Artistik

- BBA.2 Memiliki kepekaan untukmerespon dan menyambut tantangan dan kesempatan dilingkungannya.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 18

- Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Lukisan, Warna Terang, Warna Gelap, Outline (garis tebal yang memperjelas sebuah bentuk)
- Siswa dapat melihat dan merasakan berbagai gradasi warna.
- Siswa dapat membuat sebuah lukisan yang didominasi dengan warna terang, dan menggunakan warna gelap untuk detail bagian.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Mereka mempelajari prosedur pencampuran untuk menciptakan warna gelap dan terang dengan menggunakan media kering (krayon atau pensil warna) ataupun basah (cat atau pewarna makanan).

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Bagaimana sikap ini juga bisa diaplikasikan di area pelajaran lain dan juga di dalam kehidupan sehari-hari.?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Tunjukkan beberapa karya seni yang bisa dijadikan referensi bagi siswa. Diskusikan di kelas. Apakah kamu melihat warna terang? Jika ada, apakah fungsi garis hitam tebal pada lukisan tersebut?
- Persiapkan siswa untuk bekerja dengan pewarna basah. Jelaskan karakteristik pewarna yang akan digunakan (lihat bagian pengenalan alat dan bahan di bagian awal panduan khusus). Siapkan akses pada air untuk kegiatan membersihkan diri setelah kegiatan.
- Guru memberikan contoh bagaimana mencampur warna menjadi warna lebih gelap (lihat langkah-langkahnya pada gambar). Proses ini juga bisa dilakukan secara berlawanan. Dimulai dengan memilih satu warna, lalu menambahkan warna putih sedikit-sedikit.
- Ajak siswa untuk berani mencoba mencampur warna sendiri dan membuat koleksi warna pada kertasnya. Apakah warnanya menjadi lebih terang? Atau terlalu terang? Apa yang perlu disesuaikan?
- Ingatkan siswa untuk menjaga agarnya kuasnya dibersihkan terlebih dahulu sebelum mengambil warna cat yang lain. Air di dalam wadah air pun harus selalu bersih.
- Siswa dapat menciptakan warna favoritnya dan memberi nama yang unik padanya atau memberi keterangan tentang apa yang ia asosiasikan dengan warna favorit tersebut (lihat ilustrasi).

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 pada siswa bahwa mereka akan berbagi warna di dalam kelompoknya. Jelaskan juga pada siswa bahwa ia perlu bersabar untuk menunggu warna yang sebelumnya kering, sebelum ia bisa mewarnai warna selanjutnya yang bersisian dengan warna pertama. Sisa bisa menggunakan buku atau kipas untuk mengipasi karyanya agar cepat kering.

- Minta siswa untuk menggunakan warna-warna terang dalam membuat lukisannya. Mereka bisa menentukan sendiri topiknya. Ia juga bisa memilih untuk tidak memiliki topik, sehingga ia akan bermain dengan bentuk-bentuk yang berdampingan dan berbeda warna pada karya yang dibuatnya.
- Setelah seluruh bagian kertas tertutup warna, biarkan sampai seluruh bagian kertas mengering. Setelah itu siswa bisa mengakses cat warna hitam untuk menggambarkan detail-detail bagian pada lukisannya, dengan menggunakan kuas yang kecil agar lebih mudah dikontrol.
- Ajak siswa untuk bekerja sama membersihkan area kerjanya, jangan ada air yang tertinggal di lantai untuk menghindari kejadian terpeleset.

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 bekerja dengan cat untuk menghasilkan karya seni, siswa belajar untuk meluangkan waktu cukup dan tidak terburu-buru, agarhasil akhirnya nanti bisa berkualitas baik. Diskusikan dengan siswa,bagaimana sikap ini juga bisa diaplikasikan di area pelajaran lain danjuga di dalam kehidupan sehari-hari.

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 menunjukan 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 mencoba membuat gradasi warna dimana ia dapat membuat batas antara warna menjadi kabur.

Remedial

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

Tambakprogaten, 9 Juli 2022

Mengetahui,	
Kepala SD Negeri Tambakprogaten	Guru Kelas 1
MULYONO, S.Pd., MM.Pd	**HELMI LESTARI, S.Pd.SD.**
NIP. 19701224 199303 1 004	NIP. 19820611 200701 2 009

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :
Kelas :
Petunjuk!



Gambar 4.18.1 Mencampur Warna

Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020



Gambar 4.18.2 Kosa Kata Warna Dalam Bahasa Indonesia

Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Alat Bahan

- Kertas gambar yang agak tebal yang sesuai untuk melukis dengan cat. Masing-masing siswa bisa mendapatkan lebih dari 1 kertas agar ia berkesempatan untuk banyak mencoba mencampur warna.
- Kuas cat air
- Cat air atau cat tempera
- Alas meja (kertas koran atau taplak plastik)
- Wadah air
- Kain lap
- Kipas atau buku untuk mengipas (untuk mempercepat cat mengering)

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 lukisan Paul Klee: Park Near Lucerne (11938)
- Karya lukisan Eddie Hara: Joyful Rites of Spring I (2017)
- Karya lukisan Restu Taufik Akbar: Invisible Forest: Crossing To the Truth (2017)
- Karya lukisan Pablo Picasso: Girl Before a Mirror (1932)

D. GLOSARIUM

- Mempelajari prosedur pencampuran untuk menciptakan warna gelap dan terang dengan menggunakan media kering (krayon atau pensil warna) ataupun basah (cat atau pewarna makanan).
- Mencoba membuat gradasi warna dimana ia dapat membuat batas antara warna menjadi kabur

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.

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	**: HELMI LESTARI, S.Pd.SD**
Instansi	**: SD Negeri Tambakprogaten**
Tahun Penyusunan	**: Tahun 2022**
Jenjang Sekolah	**: SD**
Mata Pelajaran	**: Seni Rupa**
Fase / Kelas	**: A / 1 (Satu)**
Kegiatan 19	**: Keindahan Dedaunan**
Alokasi Waktu	**: 1 pertemuan (2x35 menit)**

B. KOMPETENSI AWAL

- Siswa diajak untuk menyadari begitu banyak karya seni dibuat berdasarkan wimba dari alam sekitar. Siswa mendiskusikan aneka bentuk dedaunan yang ada di alam dan fiturfisik sehelai daun

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- **Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia :** Akhlak kepada alam; Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar; *Saya ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan.*

D. SARANA 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 :

- Kertas
- Daun aneka bentuk
- Alat pewarna basah (cat air, cat poster, pewarna makanan, pewarna alami)

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.2 Eksplorasi aneka media,bahan, alat, teknologi dan proses.

Menciptakan

- C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan,kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.

Berpikir dan Bekerja Artistik

- BBA.1 Menghasilkan,mengembangkan,menciptakan, merekaulang/merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 19

- Siswa memahami perbedaan antara bentuk natural dan bentuk buatan manusia.
- Siswa mampu menuangkan pengalaman, pengamatan atau hasil imitasi bentuk ke dalam karya.
- Siswa mampu membuat karya cetak dengan menggunakan pewarna basah dan bentuk natural dari dedaunan yang mereka pilih.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Mereka mempelajari prosedur pencampuran untuk menciptakan warna gelap dan terang dengan menggunakan media kering (krayon atau pensil warna) ataupun basah (cat atau pewarna makanan).

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa nama daun yang kamu petik? Apa karakteristik daun ini yang menarik perhatianmu?
- Bagaimana cara kamu memetik daun tersebut?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Siapkan siswa sejak pekan sebelumnya agar mereka membawa 3-4 helai daun yang berbeda jenis atau ukuran. Siapkan juga siswa agar membawa celemek/jas hujan plastik atau kaos bekas untuk menjaga kebersihan seragam mereka.
- Persiapkan siswa untuk bekerja dengan pewarna basah. Jelaskan karakteristik pewarna yang akan digunakan (lihat bagian pengenalan alat dan bahan di bagian awal panduan khusus). Siapkan akses pada air untuk kegiatan membersihkan diri setelah kegiatan.
- Siswa akan mengamati bentuk dan ukuran daun yang dibawanya. Mereka diberikan waktu untuk mengatur komposisi daunnya dan memutuskan warna yang akan digunakan.

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

- Siswa akan mengatur komposisi atau tata letak daun pada kertasnya.
- Setelah menentukan komposisi atau tata letak daun pada kertas, siswa akan mewarnai daun dengan menggunakan pewarna basah. Untuk cat, siswa dapat menggunakan kuas. Cat cukup digunakan sebesar ibu jari dan dioleskan tipis-tipis saja. Untuk pewarna makanan atau pewarna alami, dapat diteteskan sedikit saja pada cawan/piring/mangkuk. Pegang ujung daun, kemudian tempelkan satu sisi daun pada pewarna. Setelah itu, segera tempelkan dan tekan daun dengan lembut pada kertas. Angkat cepat agar tidak bergeser.
- Sehelai daun dapat digunakan lebih dari sekali. Jika ingin menggunakan warna yang berbeda, sebaiknya daun tersebut dilap terlebih dahulu menggunakan lap basah kemudian lap kering.

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

Kosa Kata: Cap, Stempel, Cetak/*Print*

Gallery walk: Display hasil karya siswa dan berikan kesempatan mereka untuk saling memberikan umpan balik atau pertanyaan.

Pertanyaan esensial

- Apa nama daun yang kamu petik? Apa karakteristik daun ini yang menarik perhatianmu?
- Bagaimana cara kamu memetik daun tersebut?

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 menunjukan 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 menggunakan teknik *airbrush* sederhana dengan menggunakan cairan pewarna makanan/cat air. Siswa akan mengatur letak daunnya kemudian mereka memerciki kertas dengan pewarna. Siswa menggosokkan sikat gigi yang telah dicelupkan pada pewarna pada sisir. Siswa juga dapat menggosokkan ibu jari pada kuas/ sikat gigi yang telah dicelup pewarna untuk memercik. Setelah percikan kering dan daun diangkat, mereka akan mendapatkan bentuk daun tersebut.

Remedial

Tambakprogaten, 9 Juli 2022

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Tambakprogaten

Guru Kelas 1

MULYONO, S.Pd., MM.Pd
NIP. 19701224 199303 1 004

HELMI LESTARI, S.Pd.SD.
NIP. 19820611 200701 2 009

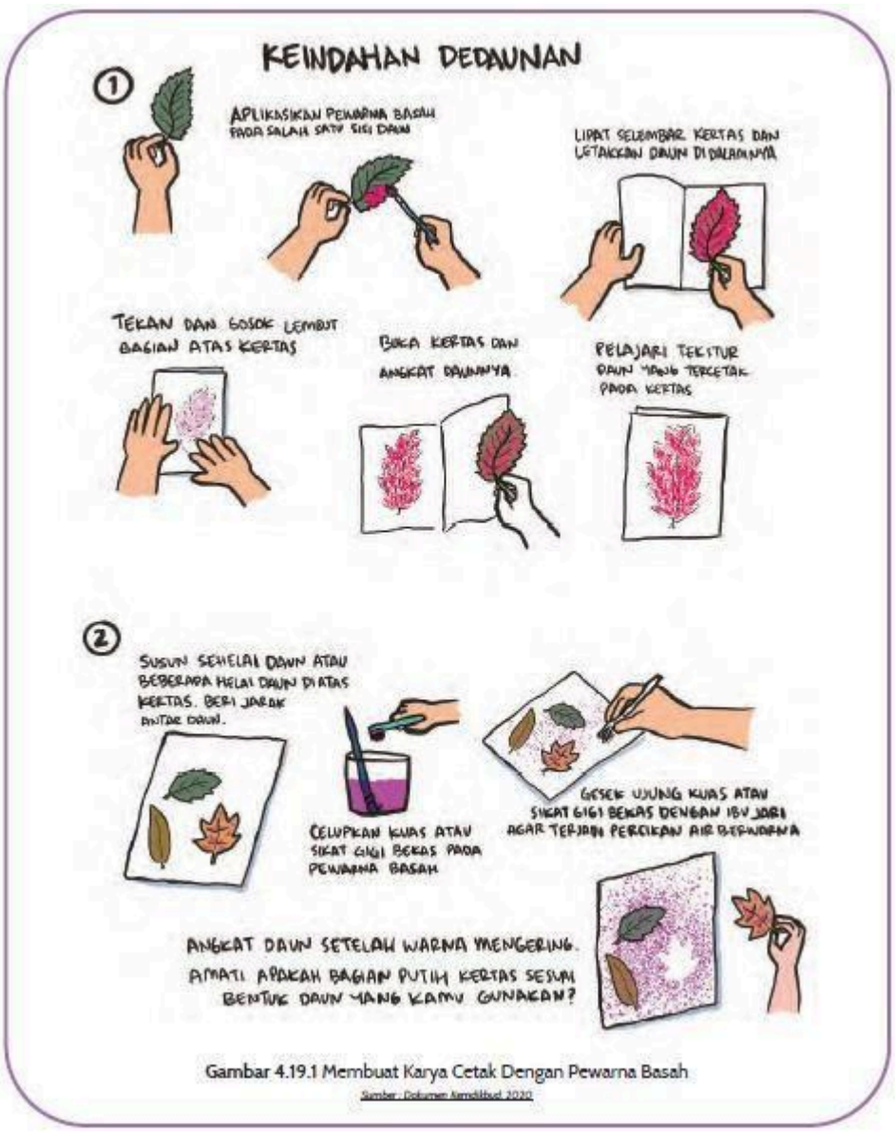
- Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mecapai CP

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :
Kelas :
Petunjuk!



Gambar 4.19.1 Membuat Karya Cetak Dengan Pewarna Basah

Sumber : Dokumen Kemdikbud 2020

Nilai

Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

BACAAN GURU

Ecoprint adalah teknik memberi pola pada bahan atau kain menggunakan bahan alami. Alat yang dibutuhkan adalah botol kaca untuk mengetuk (bisa juga diganti palu atau batu), kertas koran sebagai alas, dan ember.

Bahan yang dibutuhkan adalah kain serat alami, daun-daunan dan bunga aneka warna, dan tawas. Bertanyalah terlebih dahulu pada pedagang kain ketika membeli agar kain tersebut benar-benar berasal dari serat alami. Pilih daun dan bunga yang masih segar, sebaiknya tidak terlalu tebal agar airnya mudah keluar.



Gunakan kertas koran sebagai alas agar lantai tidak kotor, kemudian kain digelar di atasnya. Letakkan daun yang anda pilih di atas kain. Posisi yang disarankan adalah tulang daun (bagian bawah daun) bersentuhan dengan kain.

Letakkan daun di atas kain. Jika ingin memunculkan efek cermin, maka lipatlah kain menutupi daun. Pola akan tambah pada bagian kain di bawah daun dan di atas daun. Namun, apabila hanya ingin di satu sisi, gunakan potongan kain lain untuk menutupi daun sebelum diketuk agar pola terbentuk dengan baik.



Tahap selanjutnya adalah mengetuk daun. Perhatikan ketukan sampai air pada daun keluar dan membentuk pola serupa bentuk daun. Ketuk secara teratur sampai seluruh bagian daun mengeluarkan air. Semakin rata ketukan dan semakin ditekan, maka warna yang dihasilkan akan semakin baik.

Ketuk daun dengan botol. Setelah satu daun sudah jadi, buka kembali lipatan kain. Lakukan berulang kali sampai seluruh pola daun dan kain dibuat. Pada pola yang sudah selesai diketuk, daun dan bunga bisa dilepas 15 menit setelah selesai diketuk. Lepaskan daun perlahan-lahan





Supaya warna benar-benar menyerap pada kain, diamkan selama satu jam dengan kondisi seluruh daun sudah dilepas. Hasil yang lebih baik dapat diperoleh apabila kain didiamkan 1-3 hari. Tahap selanjutnya adalah finalisasi dengan membilas kain. Kain dibilas pada air yang dicampur tawas. Tidak perlu diperas, langsung dijemur. Setelah kering, rendam lagi dengan air tawas selama satu jam, kemudian jemur.



Gambar 4.19.2 Langkah Pembuatan *Ecoprint*

Sumber : Putri Puspita - https://fesbuk.grid.id/read/10885/109/anak-coba-ecoprint-kegiatan-kreatif-yang-menghasilkan-produk-unik?page=all

C. GLOSARIUM

- Membuat karya cetak dengan menggunakan pewarna basah dan dedaunan yang mereka pilih.

D. 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.

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	**: HELMI LESTARI, S.Pd.SD**
Instansi	**: SD Negeri Tambakprogaten**
Tahun Penyusunan	**: Tahun 2022**
Jenjang Sekolah	**: SD**
Mata Pelajaran	**: Seni Rupa**
Fase / Kelas	**: A / 1 (Satu)**
Kegiatan 20	**: Temukan Inspirasi Karya Senimu**
Alokasi Waktu	**: 1 pertemuan (2x35 menit)**

B. KOMPETENSI AWAL

- Siswa mendiskusikan mengenai keindahan yang mereka lihat atau bisa dikerjakan selama liburan

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Kreatif: Menghasilkan gagasan yang orisinal: Saya dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni, *Saya mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide saya sendiri.*

Kreatif: Menghasilkan karya dan tindakan yang original: *Saya merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan saya lakukan sebelum saya mulai membuat karya seni baru.*

D. SARANA 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 :

- Kertas/ kanvas/ kaos/ sepatu dll.
- Alat pewarna yang diminati atau yang sesuai dengan media yang digunakan.

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

Merefleksikan

- R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.
- R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.

Berdampak

- D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 20

- Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Mixed Media (Media Campuran).
- Siswa mampu menuangkan pengalaman, pengamatan atau hasil tiruan bentuk ke dalam karya.
- Siswa mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajarinya untuk membuat karya berdasarkan minat atau ketersediaan bahandi sekitarnya.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Mereka membuat karya yang terinspirasi oleh liburan mereka

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa saja kegiatan seni yang sudah kita lakukan tahun ini?
- Apa kegiatan seni rupa yang paling kamu sukai tahun ini? Apa yang paling kamu sukai dari kegiatan tersebut?
- Apa kegiatan seni rupa yang paling tidak kamu sukai tahun ini? Apa yang membuatmu tidak menyukainya? Apakah kegiatan itu terlalu sulit atau terlalu mudah?
- Apa keahlian baru yang kamu kuasai dalam seni rupa?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Ajak siswa untuk memilih 1-5 karya terbaiknya pada tahun ajaran ini. Minta mereka untuk mengisi lembar penilaian diri yang sudah anda siapkan (lihat panduan umum bagianC.3.2).
- Diskusikan dengan siswa mengenai kegiatan yang paling mereka sukai dan mengapa mereka menyukainya?
- Diskusikan juga mengenai perkembangan pengetahuan dan keterampilan seni rupa mereka. Apa saja hal baru yang kini mereka mulai atau sudah kuasai lebih baik dari sebelumnya? Ceritakan juga mengenai perkembangan pengetahuan dan keterampilan seni rupa anda kepada mereka. Apresiasi diri anda dan mereka untuk semua pencapaian dan kerja keras anda bersama di tahun ajaran ini.

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

- Siswa membuat rencana karya seni rupa yang ingin mereka buat selama masa liburan sekolah. Mereka akan membuat gambar rencana pada buku gambar mereka. Mereka dapat menambahkan keterangan bahan, warna atau teknik yang akan mereka gunakan. Jika siswa belum lancar menulis,minta mereka menceritakannya secara lisan.
- Anda dapat menunjukkan atau menyampaikan gagasan contoh-contoh karya yang dapat dibuat selama liburan seperti membuat kartu ucapan, komik, lukisan, patung dengan menggunakan bahan daur ulang atau membuat bentuk-bentuk dari adonan kue misalnya. Ajak mereka untuk mencari ide unik dengan memanfaatkan bahan yang tersedia di sekitar mereka.

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

Diskusi dan apresiasi: Siswa memilih karya terbaiknya untuk dibawa pulang atau disimpan/didisplay di sekolah. Guru dapat membuat Hari Penghargaan Seni bagi siswa.

Pertanyaan esensial

- Apa saja kegiatan seni yang sudah kita lakukan tahun ini?
- Apa kegiatan seni rupa yang paling kamu sukai tahun ini?Apa yang paling kamu sukai dari kegiatan tersebut?
- Apa kegiatan seni rupa yang paling tidak kamu sukai tahunini? Apa yang membuatmu tidak menyukainya? Apakah kegiatan itu terlalu sulit atau terlalu mudah?
- Apa keahlian baru yang kamu kuasai dalam seni rupa?

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, 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, 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 menunjukan 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 membuat *Enikki,* buku harian bergambar untuk menceritakan keseharian mereka selama liburan. Jika dimungkinkan, guru dan siswa bisa merencanakan kunjungan ke museum seni rupa atau studio seorang seniman seni rupa di daerah masing-masing.

Remedial

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

Tambakprogaten, 9 Juli 2022

Mengetahui, Kepala SD Negeri Tambakprogaten	Guru Kelas 1
MULYONO, S.Pd., MM.Pd	**HELMI LESTARI, S.Pd.SD.**
NIP. 19701224 199303 1 004	NIP. 19820611 200701 2 009

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :
Kelas :
Petunjuk!

Liburan telah tiba!
Ayo kita berkreasi menggunakan bahan yang ada.
Carilah ide dari lingkungan sekitar tempat kamu berlibur.
Kamu dapat mengajak keluarga dan temanmu untuk berkreasi bersama.



Gambar 4.20.1 Membuat Adonan



Gambar 4.20.2 Melukis Dengan Cat Air



Gambar 4.20.3 Merakit Mainan Rumah-rumahan

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. GLOSARIUM

- Membuat karya yang terinspirasi oleh liburan mereka

D. 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.