



LABORATORIUM DESAINER CILIK

Menciptakan Ragam Hias Khas Kelas 6

MODUL AJAR SENI RUPA

Fase C — Kelas VI SD

Bab 10: Mengkreasi Jenis dan Pola Ragam Hias

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	Nanang Hidayat, S.Pd
Satuan Pendidikan	SDN 41 Pontianak Utara
Tahun Ajaran	2025/2026
Mata Pelajaran	Seni Rupa
Jenjang/Kelas	SD / VI (Enam)
Fase	C
Bab/Topik	Bab 10 / Mengkreasi Jenis dan Pola Ragam Hias
Alokasi Waktu	8 Pertemuan (16 JP @ 35 menit)
Model Pembelajaran	Project Based Learning (PjBL) dipadukan Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)

B. IDENTIFIKASI DAN DESAIN PEMBELAJARAN

Identifikasi Peserta Didik	Pengetahuan Awal: Peserta didik telah memiliki wawasan tentang ragam hias Nusantara (Bab 9) dan memahami prinsip dasar desain seperti ritme dan keseimbangan (Bab 2 & 7). Mereka siap beralih dari tahap apresiasi dan peniruan menuju tahap kreasi murni: merancang ragam hias orisinal. Minat: Minat berkreasi dan mengekspresikan imajinasi sangat tinggi. Peserta didik termotivasi oleh kebebasan merancang motif sendiri, tidak lagi terikat pada contoh yang ada. Kebutuhan Belajar: Membutuhkan kerangka kerja/proyek yang terstruktur agar kreativitas tersalurkan tidak acak — perlu bimbingan brainstorming, pengembangan ide, dan teknik menggambar ragam hias (pembelajaran yang Bermakna, Menggembirakan, dan Berkesadaran).
Materi Pembelajaran	Klasifikasi Jenis Motif Ragam Hias: Flora (daun, bunga, sulur), Fauna (burung, ikan, serangga), Geometris (garis, bidang, lingkaran, segitiga berulang), dan Figuratif (figur manusia yang digayakan, contoh: wayang). Teknik Menggambar Ragam Hias: penataan pola menyebar, berbingkai, dan teknik stilisasi (penggayaan bentuk). Proses Kreasi: mencari inspirasi, menstilisasi objek, hingga menyusunnya menjadi pola yang utuh dan harmonis.

	4. Aplikasi dalam Kehidupan Nyata: mengaitkan ragam hias dengan motif tenun/anyaman dan ukiran khas Kalimantan Barat (mis. motif Dayak, Melayu), batik pada seragam, hingga desain kemasan produk lokal yang dijumpai peserta didik sehari-hari.
Dimensi Profil Lulusan (3 Dimensi Terpilih)	<i>Berdasarkan tujuan pembelajaran bab ini, dipilih 3 (tiga) dimensi Profil Lulusan yang paling relevan:</i> • 1. Kreatif — elemen Menghasilkan Gagasan, Karya, dan Tindakan yang Orisinal: peserta didik melalui seluruh proses kreatif, dari ide awal hingga karya ragam hias baru yang belum pernah ada sebelumnya. • 2. Bernalar Kritis — elemen Merefleksi Pemikiran dan Proses Berpikir: peserta didik secara sadar memilih jenis motif, membuat keputusan desain terkait stilisasi dan pewarnaan, serta mengevaluasi efektivitas karyanya sendiri. • 3. Mandiri — elemen Regulasi Diri: peserta didik mengelola proses kerja proyeknya sendiri, dari mencari ide, membuat sketsa, hingga menyelesaikan karya akhir dengan ketekunan.
Capaian Pembelajaran & Lintas Disiplin Ilmu	Capaian Pembelajaran (Fase C): Peserta didik mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, serta mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati, dan penilaian pada karya seni rupa. Lintas Disiplin Ilmu: • IPA (Biologi): menggunakan pengetahuan tentang bentuk flora dan fauna sebagai sumber inspirasi utama untuk stilisasi. • Bahasa Indonesia: memberi judul dan menuliskan deskripsi singkat/cerita di balik motif ragam hias yang diciptakan.
Tujuan Pembelajaran	5. (Kognitif) Melalui eksplorasi contoh, peserta didik mampu membedakan karakteristik antara motif flora, fauna, geometris, dan figuratif dalam ragam hias. 6. (Afektif) Melalui proses kreasi, peserta didik mampu menunjukkan sikap kreatif yang ditandai dengan keberanian mencoba ide-ide baru dan orisinal dalam desainnya. 7. (Psikomotor) Melalui praktik berbasis proyek, peserta didik mampu menciptakan karya ragam hias orisinal dengan menggabungkan minimal dua jenis motif (misal: flora dan geometris) secara harmonis dan terampil.
Model Pembelajaran & Sintaks	Model Pembelajaran: Project Based Learning (PjBL) <i>dipadukan Pendekatan Kontekstual agar proyek ragam hias peserta didik terinspirasi langsung dari benda dan budaya di sekitar mereka.</i> Sintaks (langkah operasional) yang digunakan secara eksplisit di setiap pertemuan: 8. Penentuan Pertanyaan Mendasar (Start with the Essential Question) — guru mengajukan pertanyaan pemantik yang mengarahkan pada proyek. 9. Mendesain Perencanaan Proyek — peserta didik merancang langkah kerja: memilih objek inspirasi dan teknik stilisasi. 10. Menyusun Jadwal (Create a Schedule) — menetapkan tahapan dan target penyelesaian proyek di tiap pertemuan.

	Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek — guru membimbing dan memberi umpan balik selama proses berkarya. Menguji Hasil (Assess the Outcome) — menilai karya akhir berdasarkan orisinalitas, komposisi, dan keterampilan teknis. Mengevaluasi Pengalaman (Evaluate the Experience) — refleksi bersama tentang proses kreatif yang telah dilalui.
Prinsip Pembelajaran (Deep Learning)	<i>Tiga prinsip pembelajaran mendalam (Deep Learning) diterapkan secara eksplisit pada setiap tahap Memahami – Mengaplikasi – Merefleksi di Kegiatan Inti:</i> Bermakna (Meaningful) — peserta didik menjadi “pencipta”, bukan lagi “peniru”; proyek memberi kepemilikan penuh atas karya intelektual mereka. Menggembirakan (Joyful) — suasana belajar menjadi “Laboratorium Desain” tempat semua ide dihargai dan eksperimen didorong penuh tawa. Berkesadaran (Mindful) — proses stilisasi menuntut mengamati objek dengan saksama lalu sadar memilih bagian yang disederhanakan, dilebihkan, atau dihilangkan.
Pemanfaatan Digital	Peserta didik (dengan bimbingan) dapat menggunakan internet untuk mencari gambar referensi flora/fauna serta motif ragam hias khas daerah yang akan mereka stilisasi.

C. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1-2 (4 JP) — “Empat Kerajaan Motif”

Kegiatan Awal(15 menit)	 Ice Breaking — “Tebak Bentuk dari Alam”: guru menampilkan siluet 4 objek (daun, kupu-kupu, segitiga, orang); peserta didik cepat-cepat menebak “kerajaan” asal bentuk tersebut sambil bersorak.  Apersepsi Kontekstual: guru menunjukkan benda milik siswa sendiri yang bermotif (seragam batik, sarung, bungkus jajanan daun). “Motif apa yang kalian lihat di benda-benda ini? Dari mana asal inspirasinya?” - Guru mereview singkat ragam hias Nusantara yang telah dipelajari.
Kegiatan Inti(110 menit)	<i>[Sintaks 1: Penentuan Pertanyaan Mendasar] [Tahap: Memahami — Prinsip: Bermakna]</i> - Pertanyaan Mendasar: “Jika kita ingin membuat pola hias, sehelai daun, seekor kupu-kupu, sebuah segitiga, dan gambar orang datang dari ‘kerajaan’ yang berbeda. Kerajaan apa sajakah itu, dan bagaimana cara menciptakan motif baru darinya?” - Guru secara formal memperkenalkan 4 jenis motif: Flora, Fauna, Geometris, dan Figuratif dengan banyak contoh visual, termasuk motif tenun/ukiran khas Kalimantan Barat. <i>[Permainan Sortir Motif] [Tahap: Mengaplikasi — Prinsip: Menggembirakan]</i> - Dalam kelompok, peserta didik diberi setumpuk kartu gambar berbagai motif, lalu menyortir dan menempelkannya pada 4 bidang “kerajaan” di lembar karton.

	20. Diskusi (Merefleksi — Bernalar Kritis): tiap kelompok menjelaskan alasan pengelompokannya untuk membangun pemahaman karakteristik tiap jenis motif.
Kegiatan Penutup(15 menit)	21. <i>[Sintaks 2: Mendesain Perencanaan Proyek — awal]</i> 22. Guru mengumumkan proyek besar bab ini: “Menciptakan Ragam Hias Khas Kelas 6”. 23. Tugas rumah: mencari dan membawa satu gambar objek dari alam sekitar rumah (daun, bunga, atau serangga) sebagai inspirasi utama.
PERTEMUAN 3-4 (4 JP) — “Laboratorium Stilisasi”	
Kegiatan Awal(15 menit)	24. 🎯 Ice Breaking — “Cermin Ajaib”: berpasangan, satu siswa bergerak bebas, pasangannya menirukan seperti cermin (simetris); melatih kepekaan bentuk sebelum berkarya. 25. Peserta didik mengeluarkan gambar inspirasi yang mereka bawa dari rumah; guru mereview konsep stilisasi (penggayaan) dari bab sebelumnya.
Kegiatan Inti(110 menit)	<i>[Sintaks 2: Mendesain Perencanaan Proyek]</i> [Tahap: Memahami — Prinsip: Bermakna] 26. Demonstrasi Stilisasi: guru mengambil satu contoh (misal daun singkong) dan mendemonstrasikan cara mengubahnya menjadi motif hias — menyederhanakan bentuk, melebih-lebihkan lekukan, menambahkan isian pola. <i>[Sintaks 3: Menyusun Jadwal]</i> [Tahap: Mengaplikasi — Prinsip: Kreatif & Berkesadaran] 27. 🌐 Praktik Stilisasi Individual Kontekstual: peserta didik bekerja di buku sketsa, menstilisasi objek inspirasi milik mereka sendiri (bunga di kebun rumah, ikan peliharaan, motif kain nenek, dsb). 28. Peserta didik didorong membuat minimal 3 versi stilisasi berbeda untuk satu objek, melatih berpikir out-of-the-box. Guru berkeliling memberi masukan (memonitor kemajuan proyek).
Kegiatan Penutup(15 menit)	29. Beberapa peserta didik yang berani menunjukkan hasil eksplorasi stilisasi mereka. 30. Refleksi (Merefleksi — Berkesadaran): peserta didik memilih satu bentuk stilisasi terbaik yang akan dikembangkan menjadi pola pada pertemuan berikutnya.
PERTEMUAN 5-6 (4 JP) — “Menganyam Pola” (Asesmen Formatif)	
Kegiatan Awal(10 menit)	31. 🎯 Ice Breaking — “Sambung Pola”: secara bergiliran, tiap siswa menambah satu elemen berulang pada pola yang digambar di papan tulis, melatih rasa ritme secara menyenangkan. 32. Guru mereview prinsip ritme dan keseimbangan: “Bagaimana kita akan menata motif tunggal yang sudah kalian buat agar menjadi sebuah pola yang indah?”
Kegiatan Inti(120 menit)	<i>[Sintaks 4: Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek]</i> [Tahap: Mengaplikasi — Prinsip: Berkesadaran] 33. Praktik Pengembangan Pola: peserta didik menata motif stilisasi mereka menjadi sebuah pola ragam hias di buku sketsa, bereksperimen dengan: • Pengulangan: mengulang motif secara teratur.

	•  Kombinasi: menggabungkan motif utama (misal flora yang terinspirasi tanaman di rumah) dengan motif geometris sebagai latar atau bingkai. • Komposisi: menerapkan keseimbangan simetris atau asimetris. 34. Fase trial and error — guru mendorong peserta didik untuk tidak takut salah dan terus mencoba hingga menemukan komposisi favorit mereka.
Kegiatan Penutup(10 menit)	35. Peserta didik menyelesaikan desain final di buku sketsa. 36. Guru mengingatkan untuk mempersiapkan kertas gambar bersih untuk karya akhir.
PERTEMUAN 7-8 (4 JP) — “Pameran Perdana Para Desainer Cilik” (Asesmen Sumatif)	
Kegiatan Awal(10 menit)	37.  Ice Breaking — “Yel-Yel Semangat Desainer”: tepuk dan yel singkat membangkitkan semangat sebelum eksekusi karya akhir. 38. Guru memberi instruksi akhir pembuatan karya di atas kertas A4 dan memberi motivasi untuk menghasilkan karya terbaik.
Kegiatan Inti(95 menit)	<i>[Sintaks 5: Menguji Hasil]</i> [Tahap: Mengaplikasi — Prinsip: Bermakna] 39. Fase Eksekusi Karya Akhir: peserta didik dengan fokus dan teliti memindahkan desain final dari buku sketsa ke kertas gambar, menebalkan garis, dan memberi pewarnaan. 40. Asesmen Sumatif (Penilaian Produk): guru menilai karya akhir berdasarkan orisinalitas ide, kreativitas stilisasi dan komposisi, serta kualitas teknis (lihat Lampiran Rubrik).
Kegiatan Penutup(35 menit)	<i>[Sintaks 6: Mengevaluasi Pengalaman]</i> [Tahap: Merefleksi — Prinsip: Bernalar Kritis & Berkesadaran] 41. Pameran “Ragam Hias Generasi Baru”: setiap karya diberi judul oleh pembuatnya dan dipajang. 42. Tur Apresiasi: peserta didik mendapat beberapa stiker “jempol” dan berkeliling memberikannya pada karya teman yang mereka kagumi, sambil menjelaskan alasannya. 43. Refleksi Akhir: “Apa yang kamu pelajari tentang proses menciptakan sesuatu dari nol?”, “Melihat karya temanmu, ide baru apa yang muncul di kepalamu?” 44. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi Formatif Akhir tertulis secara individu (lihat bagian Asesmen).

D. ASESMEN

1. Formatif Awal — Pertanyaan Pemantik/Diagnostik

Diajukan secara lisan/melalui permainan sortir pada awal Pertemuan 1 untuk mengecek kemampuan awal peserta didik mengklasifikasikan jenis motif:

45. Perhatikan gambar daun, kupu-kupu, segitiga, dan orang. Menurutmu, dari ‘kerajaan’ mana asal tiap gambar jika dijadikan motif hias?
46. Apakah kamu pernah melihat motif ragam hias di rumah atau sekitarmu (kain, ukiran, kemasan)? Motif apa yang kamu ingat?
47. Menurutmu, apa beda antara ‘meniru gambar’ dan ‘menciptakan motif baru’ dari sebuah objek?

2. Formatif Proses — Observasi saat Diskusi/Praktik

Dilakukan sepanjang Pertemuan 1-6 menggunakan Rubrik Sikap dan Rubrik LKM (lihat Lampiran). Guru mengamati:

- Ketepatan dan alasan saat menyortir kartu motif dalam kelompok.

- Keberanian mencoba minimal 3 versi stilisasi berbeda (indikator Kreatif).
- Ketekunan mengelola proses kerja secara mandiri dari sketsa hingga pola (indikator Mandiri).
- Umpan balik lisan diberikan langsung saat guru berkeliling memonitor kemajuan proyek.

3. Formatif Akhir — Soal Evaluasi Pemahaman Jenis dan Proses Kreasi Ragam Hias

Dikerjakan individu pada Kegiatan Penutup Pertemuan 7-8. Terdiri atas 10 soal Pilihan Ganda dan 2 soal Esai Singkat.

A. Pilihan Ganda

48. Motif ragam hias yang terinspirasi dari dunia tumbuhan seperti daun dan bunga disebut motif ... a. Fauna b. Flora
c. Geometris d. Figuratif
49. Motif yang tersusun dari garis, bidang, dan lingkaran yang ditata berulang disebut motif ... a. Flora b. Fauna c.
Geometris d. Figuratif
50. Motif yang menggunakan figur manusia yang digayakan, seperti pada wayang, disebut motif ... a. Flora b. Fauna
c. Geometris d. Figuratif
51. Proses menyederhanakan atau melebihi-lebihkan bentuk suatu objek agar menjadi motif hias disebut ... a. Duplikasi
b. Stilisasi c. Fotografi d. Kolase
52. Penataan pola yang disusun berulang-ulang secara teratur disebut ... a. Pengulangan b. Kombinasi c. Komposisi
bebas d. Deformasi
53. Menggabungkan motif flora dengan motif geometris sebagai latar/bingkai disebut ... a. Stilisasi b. Kombinasi c.
Sortir d. Duplikasi
54. Susunan pola yang bagian kanan dan kirinya sama persis disebut komposisi ... a. Asimetris b. Informal c. Simetris
d. Acak
55. Motif ikan dan burung termasuk ke dalam jenis motif ... a. Flora b. Fauna c. Geometris d. Figuratif
56. Langkah pertama dalam proses kreasi ragam hias adalah ... a. Mewarnai karya b. Mencari inspirasi/objek c.
Memajang karya d. Menilai karya teman
57. Merancang dan menyelesaikan proyek ragam hias secara tekun dari awal hingga akhir tanpa banyak diarahkan
menunjukkan dimensi Profil Lulusan ... a. Bernalar Kritis b. Kreatif c. Mandiri d. Bergotong Royong

B. Esai Singkat

58. Pilih satu benda bermotif yang ada di rumahmu. Menurutmu, motif tersebut termasuk jenis apa
(flora/fauna/geometris/figuratif)? Jelaskan alasanmu!
59. Ceritakan proses stilisasi yang kamu lakukan terhadap objek inspirasimu: dari bentuk aslinya menjadi motif hias.
Apa yang kamu sederhanakan atau lebih-lebihkan?

Kunci Jawaban

Pilihan Ganda: 1-b, 2-c, 3-d, 4-b, 5-a, 6-b, 7-c, 8-b, 9-b, 10-c.

Esai (contoh kunci, disesuaikan dengan jawaban logis peserta didik): (1) Jawaban bervariasi sesuai benda yang diamati; skor penuh bila jenis motif disebut tepat disertai alasan yang logis (mis. "kain bermotif daun dan sulur = motif flora karena terinspirasi tumbuhan"). (2) Jawaban bervariasi; skor penuh bila peserta didik mampu menjelaskan tahapan stilisasi (menyederhanakan/melebihkan/menambah isian) dengan runtut berdasarkan pengalaman berkaryanya sendiri.

4. Penilaian Produk (Asesmen Sumatif Karya Akhir) — Pelengkap

Dilaksanakan pada Pertemuan 7-8 menggunakan rubrik penilaian karya "Ragam Hias Khas Kelas 6" yang menilai: (1) Orisinalitas dan Kreativitas — keunikan ide dan keberhasilan stilisasi; (2) Komposisi dan Harmoni — penerapan prinsip ritme/keseimbangan dan keserasian warna; (3) Keterampilan Teknis — kualitas garis, detail, dan kerapian kerja.

E. LAMPIRAN 1 — LEMBAR KERJA MURID (LKM)

“Lembar Kerja Laboratorium Stilisasi”

Petunjuk: Tempelkan/gambar objek inspirasimu pada kolom pertama. Buatlah 3 versi stilisasi yang berbeda pada kolom berikutnya, lalu tuliskan alasan memilih versi terbaikmu pada baris catatan.

Nama		Kelas	
-------------	----------------	--------------	-------

No	Objek Inspirasi (gambar/tempel)	Versi Stilisasi 1(Disederhanakan)	Versi Stilisasi 2(Dilebih-lebihkan)	Versi Stilisasi 3(Ditambah Isian Pola)
1				
Ca tat an /A las an Pe mi lih an Ve rsi Te rb ai k				

Rubrik Penilaian LKM/LKS

Kriteria	Baru Berkembang (1)	Mulai Berkembang (2)	Berkembang Sesuai Harapan (3)	Mahir (4)
Ketepatan Stilisasi	Belum mampu mengubah bentuk objek asli	Mengubah bentuk namun masih sangat mirip aslinya	Mengubah bentuk dengan cukup kreatif	Mengubah bentuk secara orisinal dan mudah dikenali sebagai motif hias
Variasi Ide (Kreatif)	Hanya membuat 1 versi	Membuat 2 versi dengan perbedaan kecil	Membuat 3 versi dengan perbedaan jelas	Membuat 3+ versi dengan ide yang beragam dan tak terduga

Kerapian & Kelengkapan	Sketsa belum selesai/tidak rapi	Sketsa selesai sebagian, kurang rapi	Sketsa lengkap dan cukup rapi	Sketsa lengkap, rapi, dan detail
Kemandirian Mengerjakan (Mandiri)	Sangat bergantung pada bantuan guru/teman	Sesekali membutuhkan arahan	Mengerjakan mandiri dengan sesekali bertanya	Mengerjakan penuh mandiri dari awal hingga akhir

LAMPIRAN 2 — RUBRIK SIKAP (PROFIL LULUSAN)

Digunakan guru untuk mengamati perkembangan sikap peserta didik pada 3 dimensi Profil Lulusan yang dipilih, selama Pertemuan 1-8.

Dimensi Profil Lulusan	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Berkembang	Sangat Berkembang
Kreatif	Hanya meniru contoh tanpa perubahan	Membuat sedikit modifikasi dari contoh	Menghasilkan motif dengan ide cukup orisinal	Menghasilkan motif sangat orisinal dan menggabungkan beberapa jenis motif
Bernalar Kritis	Belum mampu menjelaskan alasan pilihan desain	Menjelaskan alasan dengan bantuan guru	Menjelaskan alasan pemilihan motif/warna secara mandiri	Mengevaluasi dan memperbaiki karyanya sendiri berdasarkan refleksi
Mandiri	Selalu bergantung pada arahan guru/teman	Kadang membutuhkan pengingat untuk melanjutkan tugas	Mengelola proses kerja dengan sedikit pengingat	Mengelola seluruh proses proyek secara tekun dan mandiri penuh

F. KKTP DAN TINDAK LANJUT

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	Peserta didik dinyatakan mencapai tujuan pembelajaran apabila: - Mampu membedakan karakteristik motif flora, fauna, geometris, dan figuratif dengan benar. - Mampu menstilisasi minimal satu objek inspirasi menjadi motif hias yang dapat dikenali. - Mampu menciptakan karya ragam hias orisinal yang menggabungkan minimal dua jenis motif secara harmonis. - Memperoleh skor Formatif Akhir minimal 70 dari 100 dan rubrik LKM/sikap minimal pada level “Berkembang Sesuai Harapan”.
Program Remedial	Bagi peserta didik yang kesulitan menciptakan motif dari nol: - Guru memberikan beberapa pilihan objek inspirasi yang lebih sederhana (mis. bentuk geometris dasar atau bentuk daun yang simpel) untuk distilisasi. - Peserta didik difokuskan pada proses mengembangkan motif sederhana menjadi pola, tanpa perlu menciptakan motif yang rumit. - Pendampingan individual saat sesi praktik untuk memastikan pemahaman tahap stilisasi.
Program Pengayaan	Bagi peserta didik yang karyanya luar biasa:

- Ditantang mengaplikasikan desain ragam hiasnya ke media tiga dimensi sederhana, seperti menghias sampul buku catatan atau tempat pensil dari kaleng bekas.
- Mengeksplorasi lebih jauh motif khas daerah (mis. motif Dayak/Melayu Kalimantan Barat) dan membandingkannya dengan karya orisinal yang dibuat.

REFLEKSI

Refleksi Diri Peserta Didik

60. Jenis motif apa yang paling aku suka untuk dikembangkan (Flora, Fauna, Geometris, Figuratif)? Mengapa?
61. Inspirasi untuk karyaku datang dari ...
62. Bagian paling menantang dari menciptakan ragam hias sendiri adalah ...
63. Jika ada kesempatan, aku ingin melihat karyaku dicetak di atas ... (kain, kaos, cangkir).

Refleksi Diri Pendidik

64. Apakah semua peserta didik berhasil melalui proses stilisasi dan kreasi? Di tahap mana mereka paling banyak membutuhkan bimbingan?
65. Apakah kebebasan yang diberikan dalam proyek ini benar-benar memicu kreativitas atau justru membuat sebagian peserta didik bingung?
66. Bagaimana saya bisa menyediakan lebih banyak sumber inspirasi visual di awal bab untuk memantik ide peserta didik?
67. Melihat hasil karya peserta didik, konsep desain (unsur/prinsip) apa yang tampaknya sudah dikuasai dengan baik, dan apa yang masih perlu diperkuat?

Pontianak, 5 Januari 2026

Kepala Sekolah SDN 41 Pontianak Utara

Wali Kelas 6

Nuryanti, S.Pd

NIP. 19750725 199807 2 001

Nanang Hidayat, S.Pd

NIP. 19900518 201402 1 001