MODUL AJAR SENI RUPA
Bab 6: Membuat Souvenir dari Anyaman

INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Nama Penyusun	……
Satuan Pendidikan	Sekolah Dasar (SD)
Tahun Ajaran	2025/2026
Mata Pelajaran	Seni Rupa
Jenjang/Kelas	SD / VI (Enam)
Fase	C
Bab/Topik	Bab 6 / Membuat Souvenir dari Anyaman
Alokasi Waktu	8 Pertemuan (16 JP @35 menit)

B. Identifikasi Murid

Kategori	Deskripsi
Pengetahuan Awal	Peserta didik telah memahami konsep dasar dan mampu mempraktikkan beberapa motif anyaman menggunakan media kertas dari Bab 5. Mereka siap untuk menerapkan keterampilan ini untuk membuat produk tiga dimensi sederhana. Pemahaman tentang alat potong seperti gunting dan *cutter* sudah ada, namun perlu penekanan pada aspek keselamatan.
Minat	Peserta didik sangat termotivasi untuk membuat benda yang memiliki fungsi nyata. Ide untuk menciptakan "souvenir" atau oleh-oleh yang bisa diberikan kepada orang lain atau digunakan sendiri akan meningkatkan rasa kepemilikan dan kebanggaan terhadap proyek.
Kebutuhan Belajar	Peserta didik membutuhkan proyek terpandu yang jelas untuk mengubah lembaran anyaman menjadi produk jadi. Mereka memerlukan bimbingan dalam hal membentuk, merekatkan, dan melakukan penyelesaian akhir (*finishing*).

	Keselamatan dalam menggunakan alat potong harus menjadi prioritas utama dalam bimbingan guru.

C. Materi Pelajaran

Materi pembelajaran dalam bab ini berfokus pada penerapan keterampilan menganyam:

1. **Perancangan Produk Souvenir:** Mengubah ide souvenir (misal: kipas, tatakan gelas, kotak pensil) menjadi sebuah rencana kerja, termasuk menentukan ukuran, bentuk, dan motif anyaman yang akan digunakan.
2. **Perbedaan Anyaman Dua dan Tiga Dimensi:** Memahami secara konsep bahwa anyaman 2D adalah lembaran datar, sedangkan anyaman 3D memiliki ruang/volume.
3. **Teknik Membentuk Anyaman:** Mempelajari cara memotong, melipat, dan merekatkan lembaran anyaman untuk dibentuk menjadi produk yang diinginkan.
4. **Penggunaan Alat Bantu:** Pengenalan dan praktik penggunaan alat-alat seperti gunting, *cutter*, penggaris, dan lem dengan aman dan efektif.
5. **Finishing Produk:** Menambahkan sentuhan akhir seperti gagang pada kipas, atau pinggiran pada tatakan gelas agar produk terlihat rapi dan profesional.

D. Dimensi Profil Lulusan

Dimensi	Elemen yang Dikembangkan
Kreatif	**Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal:** Peserta didik merancang dan menciptakan sebuah produk souvenir yang fungsional, dengan sentuhan kreativitas pada pemilihan warna, bentuk, dan hiasan tambahan.
Gotong Royong	**Kolaborasi:** Peserta didik bekerja dalam "kelompok produksi", di mana mereka berbagi tugas, saling membantu dalam proses yang sulit (misal: saat merekatkan), dan memastikan semua anggota tim berhasil menyelesaikan produknya.
Mandiri	**Pemahaman Diri dan Situasi:** Peserta didik belajar mengenali pentingnya keselamatan kerja. Mereka bertanggung jawab untuk menggunakan alat potong dengan hati-hati dan menjaga kebersihan area kerja mereka sendiri.

E. Desain Pembelajaran

Komponen	Deskripsi
Capaian Pembelajaran (Fase C)	Peserta didik mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa.
Lintas Disiplin Ilmu	**Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU):** Merancang dan membuat

	produk kerajinan yang memiliki nilai guna dan potensi nilai ekonomi. **Matematika:** Menggunakan pengukuran yang akurat untuk memotong bahan dan merakit produk.
Tujuan Pembelajaran	1. (Kognitif) Melalui demonstrasi, peserta didik mampu merencanakan tahapan kerja untuk membuat sebuah souvenir dari anyaman, mulai dari persiapan bahan hingga penyelesaian akhir. 2. (Afektif) Melalui praktik kerja kelompok, peserta didik mampu menunjukkan sikap gotong royong dan tanggung jawab terhadap keselamatan diri dan temannya saat menggunakan alat. 3. (Psikomotor) Melalui proyek terbimbing, peserta didik mampu menciptakan satu produk souvenir anyaman (misal: kipas atau tatakan gelas) yang fungsional, rapi, dan kuat.
Praktik Pedagogis (Pendekatan *Deep Learning*)	Model Pembelajaran: Project-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Proyek). Pendekatan: Deep Learning yang diwujudkan melalui: • Meaningful Learning: Peserta didik tidak hanya membuat anyaman, tetapi menciptakan produk yang nyata dan bermanfaat. Proyek ini menjawab pertanyaan "Untuk apa kita belajar menganyam?". • Joyful Learning: Suasana kelas diubah menjadi "bengkel kerajinan" atau "workshop souvenir". Peserta didik merasa seperti perajin sungguhan. Hasil akhir yang bisa dibawa pulang atau diberikan sebagai hadiah menciptakan rasa puas yang besar. • Mindful Learning: Proses memotong dan merekatkan membutuhkan tingkat kehati-hatian dan konsentrasi yang tinggi, melatih peserta didik untuk bekerja dengan kesadaran penuh akan keselamatan dan ketelitian.
Pemanfaatan Digital	Opsional: Guru dapat menunjukkan video singkat tentang proses perajin profesional membuat produk anyaman, dari bahan mentah hingga menjadi produk jadi, untuk memberikan inspirasi dan wawasan.

PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER PERTEMUAN)

Blok 1: Perancangan dan Produksi Dasar (Pertemuan 1-4)

Fokus: Merencanakan dan membuat lembaran anyaman sebagai bahan dasar.

Pertemuan 1-2 (4 JP): "Biro Desain Souvenir"

- **Kegiatan Awal (15 menit):**
  1. Guru mereview kembali motif-motif anyaman dari Bab 5.
  2. **Pertanyaan Mendasar (*Essential Question*):** Guru menunjukkan beberapa souvenir sederhana (kipas, tatakan gelas) dan bertanya, "**Bagaimana kita bisa mengubah selembar anyaman datar menjadi sebuah benda 3D yang berguna dan bisa menjadi oleh-oleh khas kelas kita?**"

- **Kegiatan Inti (110 menit):**
    1. **Pengenalan Proyek:** Guru menjelaskan bahwa setiap "kelompok produksi" akan merancang dan membuat satu jenis souvenir dari anyaman kertas. Pilihan produk: Kipas tangan, set tatakan gelas, atau kotak pensil sederhana.
    2. **Merancang Rencana Proyek (*Design a Plan*):**
        - Setiap kelompok memilih satu jenis souvenir untuk diproduksi.
        - Mereka membuat sketsa desain produk, menentukan ukuran, dan memilih kombinasi warna kertas yang akan digunakan.
        - Mereka mendaftar alat dan bahan yang dibutuhkan.
    3. **Demonstrasi Keselamatan (*Mindful*):** Guru secara khusus mendemonstrasikan cara menggunakan *cutter* dengan aman (jika diizinkan) dan gunting untuk memotong kertas secara lurus dan rapi. Aspek keselamatan sangat ditekankan.
- **Kegiatan Penutup (15 menit):**
    1. Setiap kelompok mempresentasikan rencana desain mereka.
    2. Guru mengingatkan untuk membawa bahan-bahan tambahan (misal: stik es krim untuk gagang kipas, kardus bekas untuk dasar tatakan) untuk pertemuan berikutnya.

Pertemuan 3-4 (4 JP): "Fase Produksi Lembar Anyaman"
Asesmen Formatif

- **Kegiatan Awal (10 menit):**
    1. Guru mereview rencana kerja setiap kelompok.
    2. Pemanasan: senam jari untuk melatih kelenturan.
- **Kegiatan Inti (120 menit):**
    1. **Pelaksanaan Proyek (*Monitor the Progress*):** Ini adalah fase kerja intensif.
    2. Peserta didik dalam kelompok bekerja sama untuk membuat lembaran-lembaran anyaman dengan motif dan ukuran yang telah mereka rencanakan.
    3. **Kolaborasi (*Gotong Royong*):** Pembagian tugas menjadi penting. Ada yang bertugas menggaris dan memotong lajur-lajur kertas, ada yang fokus pada proses menganyam. Mereka harus bekerja sama untuk memastikan ukuran dan kerapian sesuai standar.
    4. Guru berkeliling untuk memantau proses, memberikan umpan balik formatif tentang kerapian anyaman, dan memastikan penggunaan alat yang aman.
- **Kegiatan Penutup (10 menit):**
    1. Kelompok menunjukkan hasil lembaran anyaman mereka.
    2. Pembersihan area kerja.

Blok 2: Perakitan dan Pameran Produk (Pertemuan 5-8)

Fokus: Mengubah lembaran menjadi produk jadi dan mempresentasikannya.
Pertemuan 5-6 (4 JP): "Merakit Souvenir"

- **Kegiatan Awal (10 menit):**
    1. Guru mendemonstrasikan cara membentuk produk dari lembaran anyaman. Contoh: cara menempelkan gagang pada kipas, cara melapisi kardus dengan anyaman untuk membuat tatakan gelas.
    2. Penekanan pada teknik merekatkan yang kuat dan rapi.
- **Kegiatan Inti (120 menit):**

1. **Fase Perakitan:** Kelompok mulai merakit produk mereka.
2. Mereka memotong lembaran anyaman sesuai bentuk yang diinginkan, lalu merekatkannya pada rangka atau dasarnya. Fase ini membutuhkan ketelitian dan kerja sama tim yang baik.
3. Guru membantu mengatasi masalah teknis, seperti bagian yang sulit merekat atau potongan yang kurang pas.

- **Kegiatan Penutup (10 menit):**
  1. Produk-produk mulai terbentuk. Peserta didik menyimpan karya mereka dengan hati-hati.
  2. Guru mengumumkan tentang "Bazar Souvenir Kelas 6" untuk pertemuan terakhir.

Pertemuan 7-8 (4 JP): "Bazar Souvenir Kelas 6"

Asesmen Sumatif

- **Kegiatan Awal (15 menit):**
  1. Guru memberikan waktu bagi setiap kelompok untuk memberikan sentuhan akhir pada produk mereka dan menyiapkan area "toko" mereka.
  2. Setiap kelompok juga diminta untuk membuat "label harga" (imajiner) dan nama untuk toko mereka.
- **Kegiatan Inti (90 menit):**
  1. **Menilai Hasil (*Assess the Outcome*):** "Bazar Souvenir" dimulai.
  2. Setiap kelompok menata produk mereka di meja pameran.
  3. **Simulasi Jual-Beli (*Joyful*):** Peserta didik dari kelompok lain berkeliling sebagai "pembeli". Mereka bisa bertanya tentang produk ("Ini terbuat dari apa?", "Apa kelebihannya?"). Kelompok penjual harus bisa mempromosikan produk mereka.
  4. Guru berkeliling sebagai "juri" untuk menilai produk akhir setiap kelompok menggunakan rubrik penilaian.
- **Kegiatan Penutup (35 menit):**
  1. **Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*):** Diskusi klasikal. "Apa bagian tersulit dari mengubah lembaran anyaman menjadi produk jadi?", "Apa yang membuat sebuah souvenir terlihat menarik untuk dibeli?".
  2. Guru mengumumkan "Toko dengan Desain Terbaik" atau "Produk Paling Inovatif".
  3. Peserta didik merapikan kelas dan boleh membawa pulang souvenir hasil karya mereka.

ASESMEN

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
Asesmen Awal (Diagnostik)	Teknik: Diskusi dan Sketsa. Instrumen: Menilai kemampuan peserta didik dalam merencanakan produk melalui sketsa awal dan diskusi kelompok.
Asesmen Formatif (Proses)	Teknik: Penilaian Kinerja dan Observasi. Instrumen: Rubrik observasi untuk menilai kerja sama tim, pembagian tugas, dan terutama, praktik keselamatan saat menggunakan alat potong.
Asesmen Sumatif (Akhir Bab)	Teknik: Penilaian Produk (Proyek). Instrumen: Rubrik penilaian "Souvenir Anyaman" yang menilai:

	1. Fungsionalitas & Desain: Apakah produk berfungsi sesuai tujuannya dan memiliki desain yang menarik. 2. Keterampilan Teknis: Kerapian anyaman, kekuatan rakitan, dan kebersihan. 3. Kreativitas & Presentasi: Orisinalitas produk dan kemampuan mempresentasikannya saat bazar.

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Pengayaan:** Bagi kelompok yang menyelesaikan proyeknya lebih awal, mereka diberi tantangan untuk membuat kemasan sederhana yang menarik untuk produk souvenir mereka menggunakan sisa-sisa kertas atau bahan lainnya.
- **Remedial:** Bagi peserta didik yang kesulitan dalam tahap perakitan, guru menyediakan pola atau mal yang sudah jadi untuk memotong lembar anyaman. Bimbingan difokuskan pada teknik merekatkan yang benar agar produk tetap bisa selesai dengan baik, meskipun bentuknya lebih sederhana.

REFLEKSI DIRI

Refleksi Diri Peserta Didik

(Disampaikan secara lisan atau dengan lembar isian sederhana di akhir bab)

1. Dari semua proses, bagian mana yang paling aku nikmati? Menganyam, merakit, atau "berjualan"?
2. Keterampilan baru apa (selain menganyam) yang aku pelajari di bab ini? (contoh: memotong dengan rapi, merekatkan dengan kuat).
3. Apakah kelompokku sudah bekerja sama dengan baik? Apa yang bisa kami tingkatkan?
4. Jika aku menjual produk ini sungguhan, berapa harga yang pantas? Mengapa?

Refleksi Diri Pendidik

1. Apakah penekanan pada aspek keselamatan sudah cukup dan dipatuhi oleh peserta didik?
2. Bagaimana tingkat keberhasilan peserta didik dalam mengubah produk 2D (lembaran) menjadi 3D (souvenir)? Di mana letak kesulitan utamanya?
3. Apakah simulasi "bazar" efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan rasa percaya diri peserta didik?
4. Materi atau keterampilan apa yang perlu diperkuat lagi sebelum melanjutkan ke bab tentang prinsip desain yang lebih kompleks?