

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 3

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	:
Instansi	: SD
Tahun Penyusunan	:
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Fase / Kelas	: B / 3 (Tiga)
Kegiatan 4	: Eksplorasi Membuat Bentuk 3 Dimensi
Alokasi Waktu	: 2 pertemuan (2x35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
Siswa mendiskusikan tentang satwa yang dilindungi di Indonesia. Mereka membahas mengenai ciri khas satwa langka tersebut dan membentuk 3 dimensi satwa pilihan mereka dengan menggunakan ketersediaan bahan di sekitar.	
C. DIMENSI PROFIL LULUSAN	
1. Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. 2. Kewargaan. 3. Penalaran Kritis. 4. Kreativitas. 5. Kolaborasi. 6. Kemandirian. 7. Kesehatan. 8. Komunikasi.	
D. SARANADAN PRASARANA	
• Lampu ruang kelas yang memadai • Ruang kelas yang cukup luas Sumber Belajar : • Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022 Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas 3 Penulis: Rizki Raindriati. Alat Bahan : • Kertas/Buku Gambar. • Kertas lipat warna, gunting dan perekat (alternatif: pensil dan pewarna, daun, tali, batuan dsb)	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
• Peserta didik reguler/tipikal	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
• Model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan Platform daring.	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Mengalami A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber. A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses. Menciptakan C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media. C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan berbagai media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan tertentu. Berdampak	

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

Tujuan Pembelajaran

- Mengidentifikasi bentuk tiga dimensi dari satwa Indonesia yang dilindungi.
- Membuat bentuk tiga dimensi dari satwa pilihan dengan menggunakan bahan yang ada di sekitar.
- Mengenal, memahami dan menggunakan alat, bahan dan prosedur yang tepat dalam penciptaan karya tiga dimensi.
- Menjelaskan mengenai elemen rupa, alat, bahan teknik atau prosedur berdasarkan pengamatan terhadap sebuah karya.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Kemampuan mengindera, merasakan, dan mengenal berbagai jenis kesan ruang dalam karya yang diamati.
- Kemampuan menciptakan kesan ruang dalam sebuah karya seni.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah kamu mengetahui satwa apa saja yang khas daerah kita/negara kita?
- Bagaimana cara membuat satwa di Indonesia menjadi bentuk 3 dimensi?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Diskusikan dengan siswa mengenai hewan/satwa/ binatang khas Indonesia. Siswa belajar mengenai satwa yang dilindungi di Indonesia. Hewan-hewan ini hampir punah karena habitat tempat tinggal dan sumber makanan mereka yang semakin berkurang oleh pembukaan lahan atau rusaknya ekosistem. Gunakan pertanyaan berikut sebagai pemantik :
 - “Apakah kamu mengetahui satwa apa saja yang khas daerah kita/negara kita?”
 - “Apakah kamu pernah melihatnya? Dimana kamu melihatnya?”
 - Bagaimana ciri khas bentuknya?”
 - “Apakah hewan tersebut memiliki dua atau tiga kaki?
 - Apakah ia bertanduk? Apakah hewan itu pemakan daging (karnivora) atau pemakan tumbuhan (herbivora)?”
 - “Mengapa penebangan hutan dapat mengancam kehidupan satwa ini?”
- Guru menjelaskan mereka akan membuat bentuk 3 Dimensi dari satwa langka yang mereka pilih. Bahan yang diusulkan untuk digunakan pada kegiatan ini adalah koran bekas dengan pertimbangan ramah lingkungan dan siswa dapat membantu mengurangi sampah. Selain koran bekas, siswa juga dapat menggunakan alternatif lain (lihat bagian alat bahan)
- Guru dapat menyediakan gambar satwa yang dilindungi di Indonesia atau jika sekolah memiliki akses pada computer dan internet, maka siswa dan guru dapat bersama-sama mencari gambar satwa yang dilindungi tersebut.

Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

- Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dilanjutkan do’a doa bersama.
- Guru melakukan apersepsi dan motivasi serta menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- Guru melakukan pengecekan kehadiran peserta didik.

2. Kegiatan Inti

Aktivitas Pertemuan 1

- Siswa mengamati terlebih dahulu satwa yang dilindungi di Indonesia. Mereka diminta untuk mengenali karakteristik satwa tersebut. “Apa ciri khusus hewan tersebut? Berapa

jumlah kakinya?”, “Bagaimana ukuran hewan tersebut? Apakah besar atau kecil?”, “Apa yang membuatnya unik dan berbeda dengan hewan lain?”

- Siswa memilih seekor satwa yang dilindungi untuk dibuat bentuk 3 Dimensi. Mereka akan mulai dengan membentuk kertas menjadi bentuk-bentuk dasar dari setiap bagian tubuh hewan pilihannya tersebut. Misalnya: membuat bentuk telur untuk bagian badan, membuat bentuk bola untuk bagian kepala dan membuat 4 buah silinder atau tabung untuk membuat kaki.
- Jika siswa menggunakan koran bekas, mereka akan meremas dan memadatkan kertas koran menjadi bentuk yang diinginkan. Kemudian mereka dapat melapisi bentuk yang dibuat dengan menggunakan selembar kertas koran yang sudah dicelupkan ke dalam larutan lem. Alternatif lain, mereka dapat melapisi bentuk dengan selotip kertas.
- Siswa memberi nama dan kelas pada semua bagian yang mereka buat dan menyimpannya dalam kantong yang sudah diberi nama. Siswa menyimpan pekerjaan mereka di sekolah.

Aktivitas Pertemuan 2 dan 3

- Siswa melanjutkan kegiatan pekan lalu. Setelah siswa selesai membuat semua bentuk, mereka akan menyambungkan bagian satu dengan yang lainnya dengan menggunakan lem atau selotip kertas
- Siswa menambahkan detail dengan menggunakan pewarna yang tersedia. Lebih disarankan untuk menggunakan cat.
- Siswa kembali memberikan nama dan membersihkan ruang kerjanya.

3. Kegiatan Penutup

- Guru mengapresiasi seluruh pemaparan pengalaman aktivitas yang disampaikan oleh setiap peserta didik.
- Guru memberikan klarifikasi atas seluruh pendapat yang disampaikan oleh peserta didik.
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan yang didapat dari proses pembelajaran tentang aktivitas.
- Setelah pembelajaran selesai, guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa sebagai tanda berakhirnya pembelajaran.

Berpikir & Bekerja Artistik

- Siswa memajang karyanya dan saling memberi feedback atau umpan balik mengenai kesan ruang dalam karyanya.
- Refleksi Guru
 - Apakah ciri utama wajah saya? Apakah saya mengenalinya?
 - Apakah ada siswa saya yang tidak percaya diri untuk menggambarkan wajahnya sendiri?
 - Apa pengalaman yang dapat saya bagi untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa saya tersebut?

F. ASESMEN/ PENILAIAN

Asesmen			
Belum Memenuhi Standar	Menuju Standar	Memenuhi Standar	Melampaui Standar
0-49	50-74	75-94	95-100
Bentuk yang dibuat siswa tidak dapat dikenali atau siswa belum dapat membuat bentuk yang solid.	Bentuk yang dibuat siswa sebagian dapat dikenali atau sebagian kecil bentuk yang dibuat sudah solid.	Bentuk yang dibuat siswa langsung dapat dikenali atau siswa sudah dapat membuat bentuk yang solid.	Bentuk yang dibuat siswa langsung dapat dikenali langsung atau bahkan menunjukkan detail.
Siswa belum dapat menggunakan pewarna basah untuk mewarnai bentuk.	Siswa sudah dapat menggunakan pewarna basah untuk mewarnai bentuk namun kadang perlu bimbingan untuk menggunakan alat/ mencampur warna.	Siswa sudah dapat menggunakan pewarna basah dan menggunakan warna yang tersedia untuk mewarnai bentuk.	Siswa sudah dapat menggunakan pewarna basah dan mencampur warna untuk mewarnai bentuk.

G. KEGIATAN ALTERNATIF DAN PENGAYAAN

- Siswa dapat menggunakan dan menggabungkan bahan yang tersedia di sekitar, misalnya tanah liat/lempung, membuat adonan dari terigu dan minyak (dapat dicari resep untuk membuat *playdough*) atau menggunakan kardus/botol plastik bekas untuk diolah. Jika bahan dan waktu yang disarankan tidak memadai, Guru dapat mengajak siswa untuk berkreasi menyusun bentuk dengan ketersediaan di sekitar. Misalnya menggunakan biji-bijian, menggunakan tas atau benda apapun untuk membuat bentuk hewan.
- Siswa dapat menggunakan lem putih untuk melapisi seluruh bentuk yang telah diwarnai. Gunanya untuk mengikat warna dan memberi kesan kilap.

LAMPIRAN

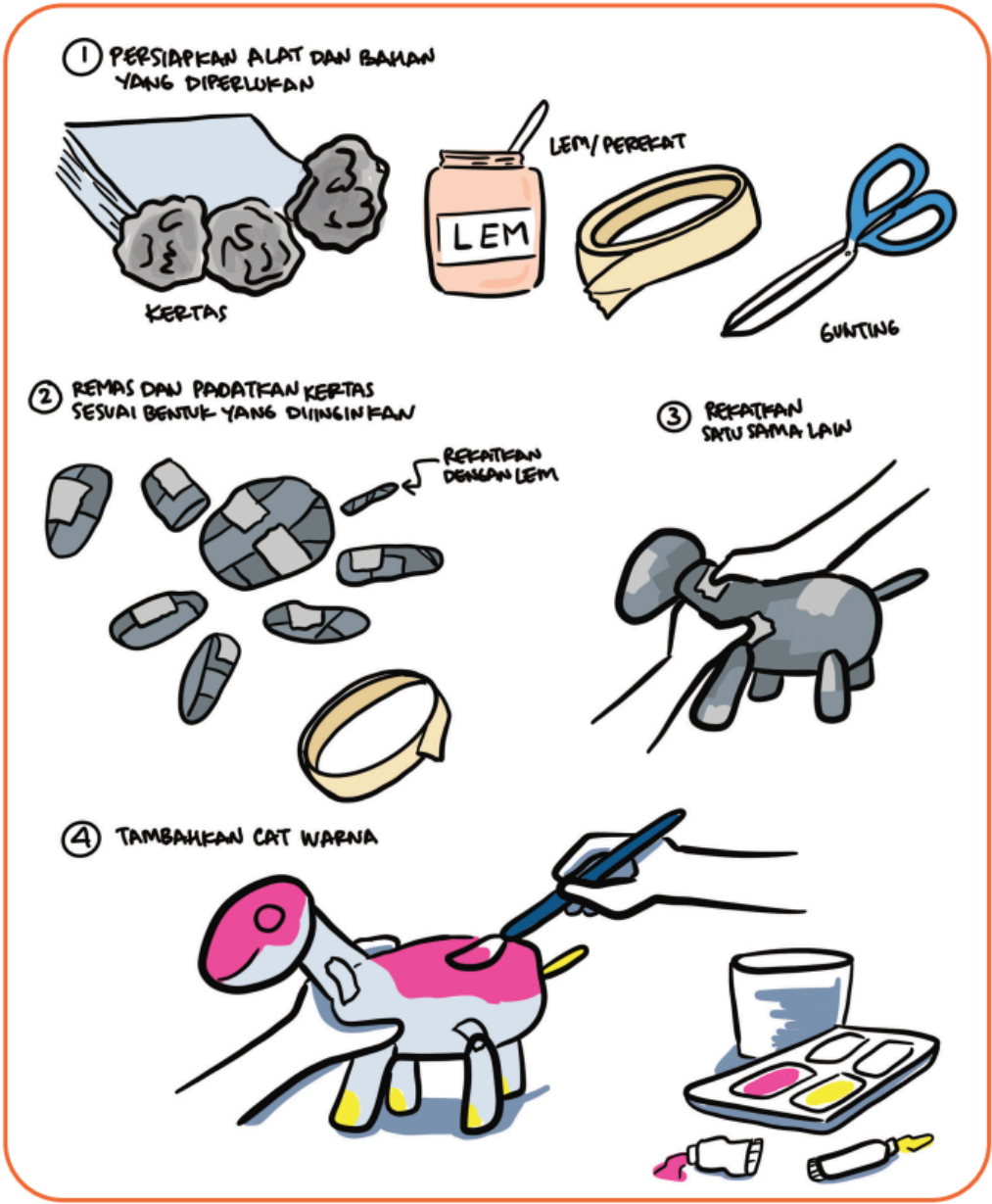
A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!



Nilai

Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK Upcycle Kita mungkin telah sering mendengar mengenai <i>reduce</i> (mengurangi sampah) - <i>reuse</i> (menggunakan kembali) - <i>recycle</i> (mendaur ulang) sebagai upaya penanggulangan limbah. Kini juga dikenal istilah <i>Upcycle</i> atau memodifikasi dan menggabungkan beberapa barang bekas menjadi bentuk atau fungsi yang baru yang justru jauh lebih tinggi dari nilai asalnya.  Gambar 2.9 Upcycle Elemen Dekorasi Sumber : https://inhabitat.com/wp-content/blogs.dir/1/files/2011/02/kitengelashop.jpg Di Kitengela, Kenya, Afrika terdapat sebuah tempat yang menjadi sentra <i>upcycle</i>. Orang-orang membawa barang-barang seperti pakaian, sepatu, plastik bahkan juga botol atau sampah kaca untuk dibawa ke Kitengela. Di sana, benda-benda bekas tersebut dipilih dan dipilah untuk kemudian di-<i>upcycle</i> menjadi sebuah karya seni bernilai tinggi. Barang-barang tersebut diolah menjadi busana adi busana (<i>haute couture</i>), perhiasan, lukisan dan elemen dekorasi ruang yang sangat artistik dan bernilai jual tinggi. Berkarya dengan menggunakan sampah sebenarnya mudah karena sampah begitu melimpah di dunia. Namun memang diperlukan niat kuat dan sedikit energi tambahan. Dengan melakukan <i>upcycle</i>, selain mengurangi polusi udara dan air, kita juga mengurangi emisi gas rumah kaca●	
C. GLOSARIUM ▪ Membuat karya seni tiga dimensi dengan bentuk satwa langka yang ada di Indonesia dengan bahan-bahan yang ada di sekitar.	
D. DAFTAR PUSTAKA Chapman, Laura H. 1985. <i>Discover Art 2/Teacher's Edition</i>. Massachusetts: DavisPublication Inc. Chapman, Laura H. 1987. <i>Discover Art 1/Teacher's Edition</i>. Massachusetts: Davis PublicationInc. Lowenfeld, Viktor dan W. Lambert Brittain. 1987. <i>Creative and Mental Growth</i>. New York:Macmillan. Wachowiak, Frank dan Robert D. Clements. 2001. <i>Emphasis Art: A Qualitative Art Programfor Elementary and Middle Schools</i>. Michigan: Longman. Wood, Chip. 1997. <i>Yardsticks: Children in the Classroom Ages 4-14</i>. USA: NortheastFoundation for Children.	