

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **SENI RUPA**
Fase / Kelas / Semester : **B - III / 2**
Alokasi Waktu : **.. JP x 45 Menit**
Tahun Penyusunan : **20../20..**
Materi : **Eksplorasi Bentuk Melalui Teknik Cetak**

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pada akhir Fase B, peserta didik mampu membuat karya seni rupa dengan menggunakan hasil pengamatan, pengalaman, perasaan, dan minatnya, dengan mengaplikasikan unsur-unsur rupa dan prinsip desain, serta menggunakan alat dan bahan dasar yang tersedia secara mandiri. Peserta didik juga mampu menjelaskan suatu karya seni dan proses penciptaannya dengan menggunakan kosakata seni rupa yang telah dipelajari.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami (Experiencing)	Peserta didik memahami unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu menyimpulkan hasil pengamatan dan pemahaman dua atau lebih unsur rupa dan satu prinsip desain.
Menciptakan (Making/ Creating)	Peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan unsur garis, warna, bentuk dan bangun. Peserta didik menerapkan prinsip keseimbangan dalam menyusun unsur-unsur rupa yang digunakan
Merefleksikan (Reflecting)	Peserta didik menilai karya dan penciptaan karya seni rupa dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang telah dipelajari.
Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically)	Peserta didik menerapkan pengalamannya sebagai sumber gagasan dalam berkarya. Peserta didik mampu mengenali karakteristik khusus suatu alat dan bahan dasar yang tersedia di lingkungan sekitar, kemudian secara mandiri menggunakan alat dan bahan tersebut.
Berdampak (Impacting)	Peserta didik memberikan respons terhadap kejadian sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan terkecilnya

D. 8 PROFIL LULUSAN

1. **Keimanan dan Ketakwaan terhadap tuhan YME**

Individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan tuhan serta menghayati nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari

2. **Kewargaan**

Individu yang memiliki rasa cinta tanah air, mentaati aturan dan norma sosial dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian, tanggungjawab sosial, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang terkait, keberlanjutan manusia dan lingkungan

3. **Penalaran Kritis**

Individu yang mampu berpikir secara logis, analitis dan reflektif dalam memahami, mengevaluasi, serta memproses informasi untuk menyelesaikan masalah

4. **Kreativitas**

Individu yang mampu berpikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat

5. **Kolaborasi**

Individu yang mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain secara gotong royong untuk mencapai tujuan Bersama melalui pembagian pesan dan tanggung jawab

6. **Kemandirian**

Individu yang mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri dengan menunjukkan kemampuan untuk mengambil inisiatif, mengatasi hambatan, dan menyelesaikan tugas secara tepat bergantung pada orang lain

7. **Kesehatan**

Individu yang memiliki fisik yang prima, bugar, sehat, dan mampu menjaga keseimbangan Kesehatan mental dan fisik untuk mewujudkan kesejahteraan lahir dan batin (well-being)

8. **Komunikasi**

Individu yang memiliki kemampuan komunikasi intrapribadi untuk melakukan refleksi dan antarpribadi untuk menyampaikan ide, gagasan dan antarpribadi untuk menyampaikan ide gagasan, dan informasi baik lisan maupun tulisan serta berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi.

E. SARANA DAN PRASARANA

Media : LCD proyektor, komputer/laptop, jaringan internet, dan lain-lain

Sumber Belajar : LKPD, Buku Teks, laman E-learning, E-book, dan lain-lain

F. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler (tahap operasional konkret)

G. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, dan diskusi.
- Metode PJBL
- Metode Deep Learning (mindful, meaningful, joyful)

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu mengamati, mengenali dan mengidentifikasi elemen rupa (garis, bidang, bentuk, ruang dan tekstur) di lingkungan sekitarnya.
2. Siswa mampu menggunakan dan menerapkan hasil pengamatan atau pengalaman kesehariannya pada karya 2 atau 3 dimensi.
3. Siswa mengenal, memahami dan menggunakan alat, bahan dan prosedur yang tepat dalam penciptaan karyanya.
4. Siswa mampu menjelaskan mengenai elemen rupa, alat, bahan teknik atau prosedur berdasarkan pengamatan terhadap sebuah karya 2 atau 3 dimensi dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Setelah mempelajari bab ini diharapkan Siswa mampu mengamati, mengenali dan mengidentifikasi elemen rupa (garis, bidang, bentuk, ruang dan tekstur) di lingkungan sekitarnya. Siswa mampu menggunakan dan menerapkan hasil pengamatan atau pengalaman kesehariannya pada karya 2 atau 3 dimensi. Siswa mengenal, memahami dan menggunakan alat, bahan dan prosedur yang tepat dalam penciptaan karyanya. Siswa mampu menjelaskan mengenai elemen rupa, alat, bahan teknik atau prosedur berdasarkan pengamatan terhadap sebuah karya 2 atau 3 dimensi dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Pernah lihat stempel?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Eksplorasi Bentuk dan Tekstur di Lingkungan Sekitar

A. Pendahuluan (15 Menit)

1. **Ice Breaker:**
Guru membuka pelajaran dengan mengajak siswa memperhatikan alam sekitar dan mengenali elemen-elemen seni rupa yang ada (garis pada daun, tekstur pada kayu, dll.).
2. **Apersepsi:**
Guru menunjukkan contoh karya seni dua dimensi yang menggunakan elemen rupa seperti garis dan tekstur.
3. **Tujuan Pembelajaran:**
Guru menyampaikan bahwa hari ini siswa akan belajar mengenali elemen rupa dan menerapkannya dalam karya cetak sederhana.

B. Kegiatan Inti (90 Menit)

1. **Mindfull Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh)**

- **Mengamati Elemen Rupa (20 Menit):**
Siswa diajak untuk berjalan di sekitar lingkungan sekolah dan mengamati berbagai tekstur, garis, dan bentuk di benda-benda sekitar.
 - **Menggambar Elemen Rupa (25 Menit):**
Setelah observasi, siswa diminta menggambar elemen-elemen rupa yang mereka temui (garis daun, tekstur kulit kayu, dll.) pada kertas gambar.
2. **Joyfull Learning (Pembelajaran Menyenangkan)**
- **Eksperimen dengan Tekstur (30 Menit):**
Siswa mencoba mencetak tekstur dari benda-benda sekitar (misalnya, mencetak daun di atas kertas dengan cat air).
 - **Menyusun Hasil Karya (15 Menit):**
Siswa menyusun hasil cetakan mereka menjadi komposisi karya seni dua dimensi di atas kertas.

C. Penutup (15 Menit)

1. **Refleksi:**
Guru meminta siswa untuk menceritakan pengalaman mereka saat mengamati dan mencetak tekstur.
 2. **Tindak Lanjut:**
Siswa diminta untuk mengeksplorasi lebih banyak tekstur benda di rumah dan membawa contoh untuk pertemuan berikutnya.
-

Pertemuan 2: Penerapan Teknik Cetak untuk Karya 2 Dimensi

A. Pendahuluan (15 Menit)

1. **Ice Breaker:**
Guru mengajak siswa mengulangi konsep elemen rupa yang telah dipelajari dan bertanya tentang hasil eksplorasi tekstur dari rumah.
2. **Tujuan Pembelajaran:**
Guru menyampaikan bahwa siswa akan membuat karya cetak dua dimensi dengan teknik yang lebih kompleks.

B. Kegiatan Inti (90 Menit)

1. **Mindfull Learning**
 - **Mempersiapkan Bahan (20 Menit):**
Siswa mempersiapkan alat dan bahan untuk membuat karya cetak (daun, spons, cat air, dll.).
 - **Menggunakan Teknik Cetak (25 Menit):**
Guru memandu siswa mencetak berbagai bentuk dan tekstur menggunakan bahan yang sudah disediakan.
2. **Joyfull Learning**
 - **Kreativitas dalam Cetak (30 Menit):**
Siswa bebas berkreasi membuat komposisi cetak dengan menggabungkan berbagai elemen rupa.

- **Diskusi Karya (15 Menit):**
Siswa berdiskusi dengan teman tentang hasil karya mereka, berbagi pengalaman dan tantangan yang dihadapi.

C. Penutup (15 Menit)

1. **Refleksi:**
Guru mengajak siswa merenung tentang karya yang mereka hasilkan dan perasaan mereka saat membuat karya tersebut.
2. **Tindak Lanjut:**
Guru memberikan tugas untuk mencoba teknik cetak menggunakan bahan berbeda di rumah.

E. PEMBELAJARAN DIFERENSIASI

- Untuk siswa yang sudah memahami materi ini sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, disarankan untuk membaca materi menganalisis bab ini dari berbagai referensi yang relevan.
- Guru dapat menggunakan alternatif metode dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (*joyfull learning*) sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.
- Untuk siswa yang kesulitan belajar topik ini, disarankan untuk belajar kembali pada pembelajaran di dalam dan atau di luar kelas sesuai kesepataan antara guru dengan siswa. Siswa juga disarankan untuk belajar kepada teman sebaya.

F. ASESMEN / PENILAIAN

1. Asesmen Diagnostik (Sebelum Pembelajaran)

Untuk mengetahui kesiapan siswa dalam memasuki pembelajaran, dengan pertanyaan:

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah kalian pernah melihat stemple / cap?		
2	Apakah kalian pernah menggambar dengan cetakan?		

2. Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.

- 1) Teknik Asesmen : Observasi, Unjuk Kerja
- 2) Bentuk Instrumen : Pedoman/lembar observasi

3. Asesmen Sumatif

- a. Asesmen Pengetahuan
Teknik Asesmen:

- Tes : Tertulis
- Non Tes : Observasi

Bentuk Instrumen:

- Asesmen tidak tertulis : Daftar pertanyaan
 - Asesmen tertulis : Jawaban singkat
- b. Asesmen Keterampilan
- Teknik Asesmen : Kinerja
 - Bentuk Instrumen : Lembar Kinerja

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.
- Program pengayaan dilakukan di luar jam belajar efektif.

Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan.
- Program remedial dilakukan di luar jam belajar efektif.

H. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Guru:

Pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pengajaran di kelas, misalnya:

- Apakah didalam kegiatan pembukaan siswa sudah dapat diarahkan dan siap untuk mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apakah dalam memberikan penjelasan teknis atau intruksi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa?
- Bagaimana respon siswa terhadap sarana dan prasarana (media pembelajaran) serta alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah dalam memahami materi pada bab ini?

- Bagaimana tanggapan siswa terhadap materi atau bahan ajar yang disampaikan sesuai dengan yang diharapkan?
- Bagaimana tanggapan siswa terhadap pengelolaan kelas dalam pembelajaran?
- Bagaimana tanggapan siswa terhadap latihan dan penilaian yang telah dilakukan?
- Apakah dalam kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan?
- Apakah dalam berjalannya proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan?
- Apakah 100% siswa telah mencapai penguasaan sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?
- Apakah arahan dan penguatan materi yang telah dipelajari dapat dipahami oleh siswa.

Refleksi Peserta Didik:

No	Pertanyaan Refleksi	Jawaban Refleksi
1	Pada bagian mana dari materi bab ini yang dirasa kurang dipahami?	
2	Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajar pada materi ini?	
3	Kepada siapa kamu meminta bantuan untuk lebih memahami materi ini?	
4	Kesulitan apa yang kalian temui dalam mempelajari bab ini?	

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LKPD

Nama :
Kelas :
Tanggal :

A. Petunjuk Pengerjaan:

1. Amati benda-benda di sekitar yang memiliki tekstur menarik.
2. Pilih satu benda yang akan kamu gunakan untuk mencetak di atas kertas.
3. Gunakan cat air atau spons untuk mencetak tekstur benda tersebut di atas kertas.
4. Susun hasil cetakanmu menjadi komposisi yang menarik.

B. Tujuan Pembelajaran:

Siswa mampu membuat karya cetak dua dimensi dengan elemen rupa yang tepat.

C. Soal LKPD:

1. Sebutkan elemen rupa yang kamu temui dalam hasil cetakanmu!
2. Alat dan bahan apa saja yang kamu gunakan untuk membuat karya cetakmu?
3. Gambarkan hasil cetakanmu dalam bentuk yang menarik dan kreatif!
1. Apa itu teknik cetak?
2. Sebutkan beberapa jenis teknik cetak yang kamu ketahui.
3. Bagaimana cara membuat karya seni dengan teknik cetak?
4. Sebutkan alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat karya seni dengan teknik cetak.
5. Bagaimana cara menggunakan alat dan bahan tersebut dengan aman dan bertanggung jawab?
6. Apa itu teknik cetak datar?
7. Bagaimana cara membuat karya seni dengan teknik cetak datar?
8. Berikan contoh karya seni yang dibuat dengan teknik cetak datar.
9. Apa itu teknik cetak tinggi?
10. Bagaimana cara membuat karya seni dengan teknik cetak tinggi?
11. Berikan contoh karya seni yang dibuat dengan teknik cetak tinggi.
12. Apa itu teknik cetak timbul?
13. Bagaimana cara membuat karya seni dengan teknik cetak timbul?
14. Berikan contoh karya seni yang dibuat dengan teknik cetak timbul.

LAMPIRAN 2

BAHAN AJAR

Kreasi Stempel Jari

Selain menggunakan kardus bekas atau plastisin, kamu juga dapat berkreasi dengan menggunakan jemari tanganmu sebagai stempel.

Caranya sangat mudah sekali!

- Yang kamu perlukan hanya melapisi ujung jarimu dengan pewarna basah seperti cat.
- Setelah itu tempelkan jari tersebut pada kertas.
- Atur sedemikian rupa menjadi susunan bentuk yang kamu kehendaki.
- Setelah cat mengering, kamu dapat menambahkan detail dengan menggunakan pensil atau spidol.

Selamat mencoba!



LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

- **Garis:** Goresan memanjang yang memiliki panjang dan arah. Garis dapat lurus, melengkung, tebal, tipis, putus-putus, dan seterusnya.
- **Bentuk:** Wujud dua dimensi yang dihasilkan oleh garis. Bentuk dapat geometris (lingkaran, segitiga, persegi) atau non-geometris (wajah manusia, hewan, tumbuhan).
- **Warna:** Cahaya yang dipantulkan dari suatu benda dan ditangkap oleh mata manusia. Warna memiliki tiga unsur utama, yaitu merah, kuning, dan biru.
- **Tekstur:** Permukaan suatu benda yang dapat dirasakan oleh indra peraba. Tekstur dapat halus, kasar, licin, lengket, dan seterusnya.
- **Ruang:** Bidang yang ditempati oleh suatu benda. Ruang dapat dibagi menjadi ruang depan, ruang tengah, dan ruang belakang.
- **Pensil:** Alat tulis yang terbuat dari grafit dan batang kayu. Pensil memiliki berbagai tingkat kekerasan (HB, 2B, 4B, dan seterusnya).
- **Krayon:** Alat gambar yang terbuat dari lilin dan pigmen warna. Krayon tersedia dalam berbagai warna dan dapat digunakan untuk menggambar dan mewarnai.

- **Cat air:** Cat yang terbuat dari pigmen warna yang dicampur dengan air. Cat air dapat digunakan untuk melukis dengan berbagai teknik, seperti sapuan kuas tipis, gradasi warna, dan teknik layering.
- **Kertas:** Bahan yang digunakan untuk menggambar, melukis, dan membuat karya seni lainnya. Kertas memiliki berbagai jenis dan ketebalan, seperti kertas HVS, kertas karton, dan kertas manila.
- **Lem:** Bahan perekat yang digunakan untuk menyatukan berbagai bahan seni rupa. Lem tersedia dalam berbagai jenis, seperti lem putih, lem UHU, dan lem tembak.
- **Menggambar:** Membuat garis dan bentuk pada permukaan dua dimensi dengan menggunakan alat gambar seperti pensil, krayon, dan spidol.
- **Melukis:** Mengisi permukaan dua dimensi dengan warna dengan menggunakan cat air, cat minyak, cat akrilik, dan media lainnya.
- **Membuat kolase:** Menyatukan berbagai bahan seperti kertas, kain, dan foto untuk menciptakan karya seni dua dimensi.
- **Membuat patung:** Membentuk benda tiga dimensi dari bahan-bahan seperti tanah liat, kayu, batu, dan logam.
- **Abstrak:** Seni rupa yang tidak menggambarkan objek nyata secara realistis, tetapi menggunakan bentuk, warna, dan tekstur untuk menyampaikan ide atau perasaan.
- **Konkret:** Seni rupa yang menggambarkan objek nyata secara realistis.
- **Komposisi:** Penataan elemen-elemen seni rupa dalam suatu karya seni, seperti garis, bentuk, warna, dan ruang.
- **Proporsi:** Perbandingan ukuran antara satu elemen dengan elemen lainnya dalam suatu karya seni.
- **Perspektif:** Teknik menggambar atau melukis untuk menciptakan ilusi kedalaman pada permukaan dua dimensi.

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

Raindriati, Rizki. 2022. *Seni Rupa Sekolah Dasar kelas III*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

....., 20

Guru Mata Pelajaran

(.....)

(.....)