

MODUL AJAR

SENI RUPA

SD FASE A
KELAS 1
Semester 1



OLEH
HELMY LESTARI, S.Pd.SD
SD Negeri Tambakprogoten

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: HELMI LESTARI, S.Pd.SD
Instansi	: SD Negeri Tambakprogoten
Tahun Penyusunan	: 2022
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Fase / Kelas	: A / 1 (Satu)
Kegiatan 1	: Seni di Sekitarku
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">• Siswa berdiskusi mengenai aneka karya seni dan alasan mereka menciptakan karya seni	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">• Kreatif: <i>Saya dapat menghasilkan karya dan tindakan yang original.</i>• Mandiri: <i>Regulasi: Saya percaya diri dalam mengekspresikan idesaya melalui seni.</i>	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">• Lampu ruang kelas yang memadai• Ruang kelas yang cukup luas <p>SumberBelajar :</p> <ul style="list-style-type: none">• 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. <p>Alat Bahan :</p> <ul style="list-style-type: none">• Pensil/krayon/arang/pulpen/spidol dan lain-lain; murid dipersilahkan memilih dan mencoba alat yang berbeda saat berkreasi.• Guru dapat mempersiapkan beberapa benda artistik sebagai tambahan stimulus bagi murid	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik reguler/tipikal	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">• Model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), danPlatform daring.	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Elemen dan Sub-Elemen Capaian	
Mengalami	
<ul style="list-style-type: none">• A.1. Mengalami, merasakan,merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber, A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi serupa.	
Menciptakan	
<ul style="list-style-type: none">• C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan berbagai media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan tertentu.	
Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1	
<ul style="list-style-type: none">• Siswa mampu mengasosiasikan definisi“indah” atau “artistik” dari benda-benda di sekitarnya.• Siswa mampu mendokumentasikan hasil pengamatannya.• Siswa percaya diri dalam memilih alat dalam proses dalam berkreasi	

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Peserta didik akan mengeksplorasi cara menggunakan media yang tersedia (mungkin pensil, krayon, pensil warna, spidol, kapur atau media lainnya)

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa yang membuat kreasimu berbeda dengan kreasi orang lain?
- Apa yang membuatmu memilih alat tertentu untuk membuat kreasi dari apa yang kamu amati?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Kegiatan ini merupakan pre-asesmen. Tanpa memberikan banyak arahan tentang elemen seni, guru dapat melihat seberapa jauh murid sudah dapat mengeksplorasi elemen seni ke dalam kreasinya.
- Definisi “indah” atau “artistik” memiliki asosiasi yang berbeda-beda bagi setiap orang. Pada kegiatan ini murid diajak untuk mengamati dengan lebih detail dan menemukan sisi artistik dari benda-benda di sekitarnya.
- Dalam menggambar hasil pengamatan, alat yang digunakan bisa fleksibel. Pensil atau pulpen biasanya tersedia. Jika ingin memberikan kesempatan murid untuk mengeksplorasi berbagai alat lain, pastikan agar siswa memiliki waktu untuk mencoba atau untuk guru untuk memberikan model.

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

- Ajak siswa untuk memilih benda yang artistik di sekitarnya.
- Diskusikan dengan murid alasan mereka memilih benda tersebut.
- Diskusikan definisi dari artistik berdasarkan benda-benda yang dipilih murid.
- Ajak siswa untuk melihat elemen garis pada benda yang dipilihnya.
- Murid menggambar hasil pengamatannya pada kertas.

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

Para siswa mendisplay gambar-gambarnya. Berikan kesempatan untuk mereka saling memberikan pendapat atau pertanyaan.

Pertanyaan esensial

- Apa yang membuat kreasimu berbeda dengan kreasi oranglain?
- Apa yang membuatmu memilih alat tertentu untuk membuat kreasi dari apa yang kamu amati?

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 keterampilan 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 menunjukkan 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

- Ajak siswa untuk menggunakan kosakata seni dalam mendeskripsikan garis yang digunakan dalam gambar.
- Siswa bisa mencoba untuk mengamati orang dan menggambarnya. Bisa berpasangan dengan teman untuk menjadi model gambar.

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 mencapai CP

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Ke-1

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Seni ada di sekitarmu.

Amati, rasakan dan alami.

Selalu ada sisi yang spesial dan artistik.

Bahkan dari benda-benda yang biasa kamu lihat sehari-hari.



Gambar 4.1.3 Lemari Buku
Sumber : Desainpintar.com



Gambar 4.1.4 Lapak Penjual Buah
Sumber : Bachma Sapta - www.lapakbuah.com



Gambar 4.1.5 Pemandangan Pancawati, Bogor
Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

beda dari kreasi orang lain.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Ke-2

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Lihatlah gambar boks berikut ini.

Kemudian pejamkan mata Anda.

Bayangkan boks ini berisi benda paling indah yang pernah Anda lihat.

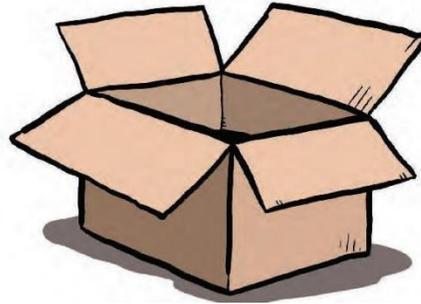
Benda apakah itu?

Seperti apa bentuknya?

Bagaimana warnanya?

Apakah permukaannya kasar atau halus?

Apakah benda tersebut memiliki bau?



Masih pejamkan mata Anda.

Sekarang bayangkan Anda akan memasukkan foto sebuah pemandangan terindah yang pernah anda lihat ke dalam boks ini.

Pemandangan apakah itu?

Di manakah Anda melihat pemandangan tersebut?

Bagaimana perasaan Anda ketika melihat pemandangan itu?

Terakhir,

Bayangkan Anda akan memasukkan beberapa lembar kertas ke dalam boks ini.

Setiap kertas berisi satu kata sifat.

Kata-kata sifat tersebut adalah kata sifat yang ingin Anda rasakan dan alami melalui pelajaran Seni Rupa.

Kata-kata sifat tersebut adalah kata sifat yang juga ingin Anda tanamkan pada siswa Anda melalui pelajaran Seni Rupa.

Nilai



Paraf Orang Tua



B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Bacaan Guru

Kata-kata apa saja yang Anda masukkan?

Kreativitas?

Apresiasi?

Keindahan?

Kepercayaan diri?

Kemanusiaan?

Sekarang, perlahan Anda akan membuka mata.

Tarik napas dalam-dalam dan hembuskan perlahan.

Bagaimana pengalaman Anda barusan?

Kami mengucapkan selamat apabila Anda merasa nyaman dengan pengalaman barusan.

Kami juga mengucapkan selamat apabila Anda merasa tidak nyaman dengan pengalaman barusan karena Anda sudah berani mengambil resiko dan bersedia merasa tidak nyaman.

Dua hal itu adalah langkah awal yang sangat baik menuju kreativitas.

Boks ini adalah bekal Anda untuk sepanjang tahun ajaran berikut.

Setiap kali Anda merasakan kebuntuan atau kelelahan,

buka kembali boks ini untuk mendapatkan energi dan ide-ide baru.

Anda boleh mengganti isinya setiap saat Anda merasa mendapatkan ide atau pengalaman estetika baru yang menurut Anda lebih sesuai untuk disimpan.

Sekali lagi,

Kami mengucapkan selamat belajar dan berbagi bersama siswa-siswi Anda!

C. KARYA SENI YANG DAPAT DIJADIKAN REFERENSI VISUAL

- Karya lukisan Basoeki Abdullah: Siblings (1971)
- Karya patung Dolorosa Sinaga: Sufi Dancer (2013)
- Karya lukisan Yayoi Kusama: Pumpkin (1990)
- Karya macrame Agnes Hansella: Mountain (Bali, 2020)

D. GLOSARIUM

- Mengenai aneka karya seni dan alasan mereka menciptakan karya seni

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 Tambakprogoten
Tahun Penyusunan	: 2022
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Fase / Kelas	: A / 1 (Satu)
Kegiatan 2	: Aneka Garis
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (2 x 35 menit)

B. KOMPETENSI AWAL

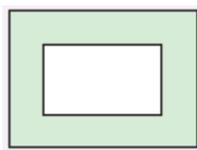
- Siswa mengidentifikasi aneka garis yang terdapat di sekitar mereka

C. PROFILPELAJAR PANCASILA

- **Kreatif:** Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal: *Saya dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan.*
- **Bernalar Kritis:** Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan: Saya dapat menggunakan kosakata seni.

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
 - Pensil/krayon
 - Jendela bidik (*viewfinder*). Cara membuatnya: siapkan bekas kotak susu atau kotak makanan. Potong seperti bentuk di bawah ini.



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

Elemen dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami/Menciptakan

- C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media (pensil/krayon).

Merefleksikan

- R.1 Menghargai pengalamandan pembelajaran artistik

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 2

- Siswa mampu mengidentifikasi berbagai jenis garis, pada gambar ataupun pada benda-benda di sekitarnya.
- Siswa dapat menggambar sebuah pohon dengan menggunakan beberapa macam garis.
- Siswa membandingkan dan mengambil kesimpulan tentang arti garis tipis dan garis tebal yang ditemukan pada pohon.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Garis dibagi berdasarkan bentuknya menjadi lurus, bergelombang, zigzag, spiral, melingkar, lengkung. Garis juga dibagi berdasarkan arahnya menjadi vertikal, horizontal dan diagonal. Mereka akan menerapkan pengertian tentang garis tersebut ke dalam sebuah karya 2 dimensi, dan membandingkan media yang berbeda untuk menggambar garis.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa perbedaan cara membuat garis tipis dan garis tebal?
- Bagaimana kamu dapat membandingkan ranting yang tebal dan ranting yang tipis?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Ingatkan agar siswa percaya diri dan bangga akan karyanya sendiri. Setiap siswa unik, sehingga gambar yang dihasilkan masing-masing orang pun unik.

Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

- Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dilanjutkan do'a 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

- Ajak siswa untuk membaca tulisan pada modul murid.
- Bandingkan gambar-gambar yang diberikan. Fokus perhatian pada elemen garis. Apa persamaannya? Apa perbedaannya?
- Ajak siswa untuk menggunakan jendela bidik yang telah dipersiapkan. Biarkan mereka berkeliling untuk mencari berbagai jenis garis dari benda-benda di sekitar mereka.
- Jelaskan bahwa siswa akan memperlihatkan pemahamannya tentang garis dengan menggambar sebuah pohon. Bisa pohon imajinatif, ataupun pohon realistis.
- Ingatkan siswa untuk menggunakan seluruh area kertas, menggunakan garis yang bervariasi untuk menggambar bagian akar, batang, dahan, ranting. Tambahkan detail lainnya jika perlu: rumput, burung, tupai, awan.

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

Para siswa mendisplay gambar-gambarnya. Berikan kesempatan untuk mereka saling memberikan pendapat atau pertanyaan.

Pertanyaan esensial

- Apa perbedaan cara membuat garis tipis dan garis tebal?
- Bagaimana kamu dapat membandingkan ranting yang tebal dan ranting yang tipis?

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 menunjukkan 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

- Ajak siswa untuk membayangkan dirinya sebagai sebuah pohon. Apa yang terjadi ketika pohon tumbuh? Bayangkan biji di dalam tanah tumbuh menjadi tunas, muncul ke permukaan tanah, makin lama makin tinggi, dahan dan rantingnya pun makin besar/ Bayangkan pohon tersebut menyapa matahari pagi yang memberinya sinar untuk tumbuh. Bayangkan apa yang terjadi saat hujan datang, atau angin sepoi-sepoi tiba-tiba berubah menjadi angin yang besar. Bayangkan binatang-binatang yang hidup dan bermain di sekitar pohon itu.

Remedial

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

Tambakprogoten, 9 Juli 2022

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Tambakprogoten

Guru Kelas 1

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

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

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Yuk amati elemen garis pada gambar-gambar berikut ini.

Dapatkah kamu menemukan garis lurus?

Garis lengkung? Garis spiral? Garis tebal dan tipis?



Gambar 4.2.1 Garis Spiral Pada Moluska

Sumber - Kevin Bergen - www.unsplash.com



Gambar 4.2.2 Garis Lengkung Tebal dan Tipis Pada Pohon

Sumber - Mike Toyer - www.unsplash.com



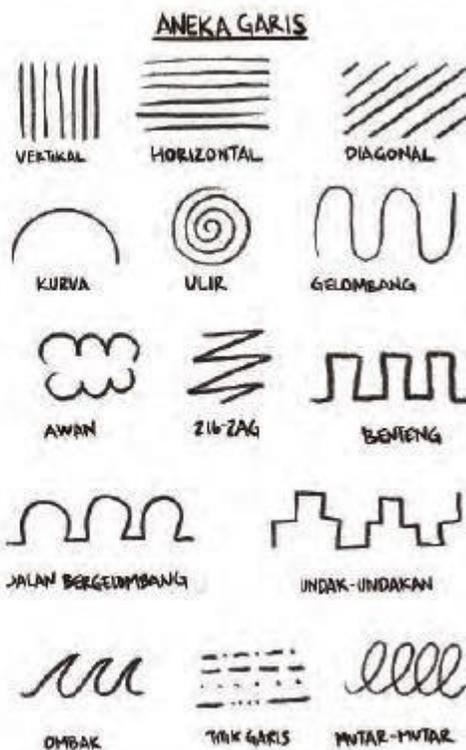
Gambar 4.2.3 Garis Bergelombang Horizontal dan Diagonal

Sumber - Liza White - www.unsplash.com



Gambar 4.2.4 Garis Lurus dan Lengkung, Vertikal dan Diagonal

Sumber - Thomas Shays - www.unsplash.com



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 Adi Dharma aka stereoflow: Beats and Pieces (2017)
- Karya lukisan Barli Sasmitawinata: Dua Gadis (2000)
- Karya lukisan Krasner: Untitled (1948)

D. GLOSARIUM

- Menerapkan pengertian tentang garis tersebut ke dalam sebuah karya 2 dimensi, dan membandingkan media yang berbeda untuk menggambar garis

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 Publication Inc.
- 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 Program for Elementary and Middle Schools*. Michigan: Longman.
- Wood, Chip. 1997. *Yardsticks: Children in the Classroom Ages 4-14*. USA: Northeast Foundation for Children.

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: HELMI LESTARI, S.Pd.SD
Instansi	: SD Negeri Tambakprogoten
Tahun Penyusunan	2022
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Fase / Kelas	: A / 1 (Satu)
Kegiatan 3	: Garis yang Menunjukkan Gerakan
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">• Siswa membentuk persepsi dan menggambarkan kualitas garis (misalnya tebal, tipis atau rapat, renggang) dengan cara menghubungkannya dengan suara atau gerakan tertentu. Mereka kemudian membuat gambar menggunakan berbagai macam garis sebagai bentuk respon terhadap musik tertentu.	
C. PROFILPELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">• Mandiri: Regulasi: Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.• Kreatif: Menghasilkan gagasan dan karya yang orisinal: Saya mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide sendiri; Saya dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni.	
D. SARANADAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">• Lampu ruang kelas yang memadai• Ruang kelas yang cukup luas <p>Sumber Belajar :</p> <ul style="list-style-type: none">• 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. <p>Alat Bahan :</p> <ul style="list-style-type: none">• Kertas• Pensil/krayon/arang/pulpen/spidol dan lain-lain ; murid dipersilahkan memilih dan mencoba alat yang berbeda saat berkreasi.• Beberapa jenis lagu dengan irama yang bervariasi: keroncong, dangdut, rock, klasik, gamelan, dll.	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik reguler/tipikal	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">• 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

Elemen dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

- A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber.
- A.2 Eksplorasi aneka media dan proses.

Menciptakan

- C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media (pensil/krayon).
- C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 3

- Siswa mampu merasakan arah dan gerakan yang direpresentasikan oleh garis.
- Siswa mengeksplorasi garis dalam hubungannya dengan musik dan perasaan.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Siswa untuk menelusuri garis yang ada pada gambar-gambar pada modul murid

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Bentuk garis seperti apakah yang dirasakan?
- Apakah garistersebut statis atau dinamis?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Ajak siswa untuk menelusuri garis yang ada pada gambar-gambar pada modul murid.
- Bentuk garis seperti apakah yang dirasakan? Apakah garistersebut statis atau dinamis?
- Ajak siswa untuk membayangkan bentuk garis yang terbentuk dari gerakan seperti kertas yang melayang di udara, ikan yang berenang di kolam, ular yang merayap pada pasir, dan lain-lain. Benda-benda lain apakah disekelilingmu yang bisa kamu gambarkan gerakannya dengan beberapa macam garis?

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

- Siapkan kertas. Sediakan berbagai macam alat gambar yang dapat dipilih oleh anak. Jenisnya usahakan beragam, dari yang bisa membuat garis dengan berbagai macam ketebalan, dan garis dengan berbagai macam warna.
- Berikan penjelasan pada siswa bahwa akan ada beberapa jenis musik yang didengarkan bersama-sama.
- Dengan menutup mata saat mendengarkan lagu tertentu, ajak siswa untuk membayangkan bagaimana bentuk garis yang terbentuk dengan irama tersebut. Variasikan dengan beberapa lagu lainnya.
- Minta siswa untuk membuka mata. Perdengarkan kembali lagu-lagu tersebut, lalu ajak mereka untuk menggambarannya di kertas. Persilakan anak untuk mengganti alat gambarnya, jika mereka merasa perlu menggantinya agar garis yang digambar sesuai dengan irama musik yang didengar.

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

Integrasi Seni Rupa dan Seni Tari:

Ajak siswa untuk menari mengikuti musik, dan membayangkan jejak garis-garis apa yang terbentuk, Minta mereka untuk membandingkan garis-garis yang mungkin terbentuk oleh tarian yang diiringi oleh musik gamelan Bali, dibandingkan dengan musik seruling Sunda.

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 menunjukkan 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

Jika memungkinkan untuk menyediakan krayon dan cat air, siswa dapat mencoba teknik *wax-resistant* (tahan lilin). Gunakan krayon untuk menggambar garis-garis tersebut. Setelah itu, sapukan cat air. Amati apa yang terjadi dengan cat air pada bagian garis yang digambar dengan krayon.

Remedial

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

Tambakprogaten, 9 Juli 2022

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Tambakprogaten

Guru Kelas 1

MULYONO, S.Pd., MM.Pd

NIP. 19701224 199303 1 004

HELMY LESTARI, S.Pd.SD

NIP. 19820611 200701 2 009

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Lihatlah semua garis ini. Semua menunjukkan gerakan.

Mari gerakkan jari atau tanganmu mengikuti garisnya. Garis seperti apa yang kamurasakan?

Sekarang pejamkan matamu. Dengarkan lagu yang diputarkan gurumu. Gerakkan tanganmu mengikuti irama lagu. Garis seperti apa yang kamu dapatkan?



Gambar 4.3.1 Rambut Bergelombang

Sumber: Paul Sweet - www.usipiah.com



Gambar 4.3.2 Lengkung Ombak

Sumber: Matthew Lums - www.usipiah.com



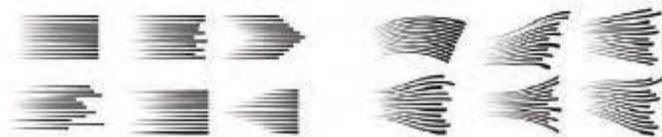
Gambar 4.3.3 Asap Vertikal dan Diagonal

Sumber: Dan Hordfield - www.usipiah.com



Gambar 4.3.4 Gerakan Ombak

Sumber: Adam Aoto - www.usipiah.com



Gambar 4.3.4 Garis Bergerak Dari Satu Titik ke Titik Lainnya

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 Zaky Arifin: Conundrum #1 (2014)
- Karya-karya ilusi optik seniman Bridget Riley: Descending (1965-1966)
- Karya Wassily Kandinsky: Transverse Line (1923)
- Karya Kartika Affandi: Fishing Boat Perahu Eretan (1993)

D. GLOSARIUM

- Membuat gambar menggunakan berbagai macam garis sebagai bentuk respon terhadap musik 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 Tambakprogoten
Tahun Penyusunan	: 2022
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Fase / Kelas	: A / 1 (Satu)
Kegiatan 4	: Garis Membuat Bentuk
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">• Siswa membentuk persepsi tentang bagaimana garis lurus dan garis lengkung membuat bentuk geometris dan bentuk organik. Mereka kemudian menerapkan aneka bentuk ke dalam sebuah karya 2 dimensi sambil mengidentifikasi jenis garis dan ukuran bentuk yang digambarnya.	
C. PROFILPELAJAR PANCASILA	
<p>Kreatif: Menghasilkan karya dan tindakan yang original: <i>Saya dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan.</i></p> <p>Mandiri: Regulasi Diri: <i>Saya dapat menyelesaikan tugastugas dalam waktu yang telah disepakati.</i></p>	
D. SARANADAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">• Lampu ruang kelas yang memadai• Ruang kelas yang cukup luas <p>Sumber Belajar :</p> <ul style="list-style-type: none">• 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. <p>Alat Bahan :</p> <ul style="list-style-type: none">• Kertas warna, atau kertas koran, atau majalah bekas.• Pensil, atau alat gambar lain.• Foto rumah atau truk atau mobil, sebagai alat peraga. Lebih baik jika dapat melakukan pengamatan langsung.	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik reguler/tipikal	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">• 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

Elemen dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

- A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber.
- A.2 Eksplorasi aneka media dan proses.

Menciptakan

- C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media (pensil/krayon).
- C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 4

- Siswa memahami bahwa berbagai jenis bentuk dibentuk oleh berbagai macam garis.
- Siswa dapat mengidentifikasi nama-nama bentuk geometris (segitiga, segiempat, lingkaran, oval, trapesium) dan bentuk organik.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Memahami bahwa berbagai jenis bentuk dibentuk oleh berbagai macam garis.
- Mengidentifikasi nama-nama bentuk geometris (segitiga, segiempat, lingkaran, oval, trapesium) dan bentuk organik

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
- Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Jelaskan pada siswa, bahwa jika sebuah garis bergerak dari sebuah titik A, berjalan kemana-mana terlebih dahulu dan kemudian kembali lagi ke titik A, maka ia akan membuat sebuah bentuk.
- Ajak siswa untuk mengamati dan menebak, apakah yang membuat bentuk geometris dan bentuk organik berbeda?
- Minta siswa untuk menutup mata dan membayangkan rumahnya. Angkat tangan dan sebutkan benda apa yang ia ingat, saat guru menyebutkan nama-nama bentuk. Misalnya: saat guru menyebutkan “segiempat”, maka siswa bisa menyebutkan “pintu” atau “TV” atau “talenan”.

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

- Siswa membuat gambar imajinasi tentang rumah atau truk. Mereka dapat memilih dengan memberikan alasannya masing-masing. Motivasi mereka untuk menggunakan berbagai macam jenis garis dan berbagai macam bentuk.
- Bantu siswa untuk menggambarkan pengamatan dan pengalamannya secara detail, termasuk menggambar benda-benda yang kecil seperti pegangan pintu, pot bunga, bumper, lampu belakang, lubang bahan bakar dll.

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

Pertanyaan esensial

- Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
- Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?

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 menunjukkan 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

Guru dapat memberikan tantangan lebih dengan:

- Mengintegrasikan kegiatan berhitung, misalnya: “Coba atur agar bentuk geometris yang kamu gambar lebih banyak dari pada bentuk organik,”
- Mengamati kain tenun tradisional, lalu mengajak anak untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk geometris pada elemen dekoratif kain tenun tersebut.

Remedial

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

Tambakprogoten, 9 Juli 2022

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Tambakprogoten

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!

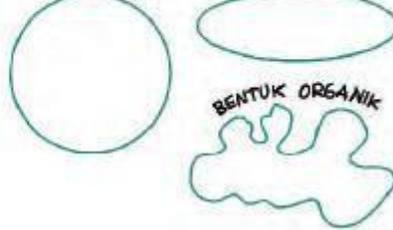
KAMU BISA MEMBUAT
GARIS LINGKUNG



GARIS LINGKUNG
MEMBUAT BENTUK

LINGKARAN

OVAL



BENTUK ORGANIK

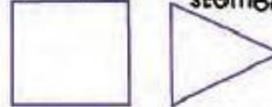
KAMU JUGA BISA MEMBUAT
GARIS LURUS



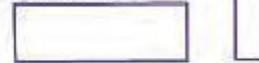
GARIS LURUS MEMBUAT BENTUK

BUJURSANGKAR

SEGITIGA



SEGIEMPAT



Gambar 4.4.1 Contoh Menggambar Komposisi Aneka Bentuk

Sumber : Dharma Kerdhuf, 2020

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

- Motif pada ubin klasik Jogja
- Karya Piet Mondrian: Broadway Boogie Woogie (1942-1943)
- Karya-karya WPAP (Wedha Pop-Art Portrait) dari inspirasi karya Wedha Abdul Rashid
- Karya Krasner: Blue Square (1939-1943)

C. GLOSARIUM

- Menerapkan aneka bentuk ke dalam sebuah karya 2 dimensi sambil mengidentifikasi jenis garis dan ukuran bentuk yang digambarnya.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Chapman, Laura H. 1985. *Discover Art 2/Teacher's Edition*. Massachusetts: Davis Publication Inc.
- Chapman, Laura H. 1987. *Discover Art 1/Teacher's Edition*. Massachusetts: Davis Publication Inc.
- 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 Program for Elementary and Middle Schools*. Michigan: Longman.
- Wood, Chip. 1997. *Yardsticks: Children in the Classroom Ages 4-14*. USA: Northeast Foundation for Children.

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: HELMI LESTARI, S.Pd.SD
Instansi	: SD Negeri Tambakprogoten
Tahun Penyusunan	: 2022
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Fase / Kelas	: A / 1 (Satu)
Kegiatan 5	: Membuat Bentuk dengan Potong & Tempe
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">Siswa menggunakan pemahamannya akan berbagai bentuk untuk membuat kreasi binatang imajinasinya dalam bentuk kolase. Dalam proses membuat kolase, siswa juga akan berlatih menggunakan gunting dan lem dengan efektif.	
C. PROFILPELAJAR PANCASILA	
<p>Kreatif: Menghasilkan gagasan yang orisinal: <i>Saya tidak takut untuk membuat kesalahan karena saya tahu saya bisa belajar dari kesalahan tersebut.</i></p> <p>Bergotong Royong: Kolaborasi: Saya bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama; <i>Saya dapat berkoordinasi, menjadi pemimpin ataupun menjadi yang dipimpin.</i></p>	
D. SARANADAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">Lampu ruang kelas yang memadaiRuang kelas yang cukup luas <p>Sumber Belajar :</p> <ul style="list-style-type: none">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. <p>Alat Bahan :</p> <ul style="list-style-type: none">Pensil, atau alat gambar lain.Gunting dan lemKertas warna, atau kertas koran, atau majalah bekasBerbagai macam ukuran (besar, sedang, kecil) dari bentuk segitiga, segiempat, lingkaran dan oval.Berbagai foto binatang	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">Peserta didik reguler/tipikal	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">Model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan Platform daring.	
KOMPENEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<p>Elemen dan Sub-Elemen Capaian</p> <p>Mengalami</p> <ul style="list-style-type: none">A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber.A.2 Eksplorasi aneka media dan proses. <p>Menciptakan</p>	

- C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media (pensil/krayon).
- C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Merefleksikan

- R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 5

- Siswa mampu berkreasi dan mampu memilih bentuk yang diperlukannya.
- Siswa dapat mengidentifikasi nama-nama bentuk geometris dan bentuk organik.
- Siswa dapat menggunakan lem dan gunting untuk membuat kolase.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Berkreasi dan mampu memilih bentuk yang diperlukannya.
- Mengidentifikasi nama-nama bentuk geometris dan bentuk organik.
- Menggunakan lem dan gunting untuk membuat kolase.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
- Bagian mana yang paling mudah kamu lakukan?
- Bagian mana yang dirasa tersulit bagimu? Bagaimana kamu mengatasi kesulitanmu?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Ajak siswa untuk mengobservasi gambar binatang seperti poin A dan membayangkan bentuk geometris apa yang membentuknya. Observasi juga gambar-gambar binatang lain, jika ada.
- Tunjukkan gambar di poin B, ajak siswa untuk mengidentifikasi bentuk apa yang mereka lihat. Apa yang bisa mereka ceritakan tentang warna-warnanya? Bagaimana tentang ukuran bentuk yang satu dengan bentuk yang lain?

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

- Jelaskan bahwa seorang seniman dapat menggunakan bentuk-bentuk sederhana untuk membuat karya. Masing-masing karya adalah unik, karena masing-masing seniman dapat menggunakan bentuk, ukuran dan penempatan yang berbeda pada karyanya.
- Jelaskan bagaimana menggunakan lem yang baik, yaitu dengan mengoleskannya tipis-tipis di sepanjang sisi bentuk, dan kemudian sedikit olesan di bagian tengah.
- Ajak siswa untuk mengobservasi bentuk-bentuk yang sudah disediakan guru. Jelaskan bahwa mereka akan membuat kolase dan membentuk seekor binatang imajinasi. Mereka dapat memilih bentuk-bentuk yang disediakan guru, menggabungkannya untuk membentuk binatang imajinasinya, dan kemudian menempelkannya pada kertas yang disediakan.
- Siswa dapat diminta untuk bekerja berpasangan untuk membuat kolase binatang imajinasinya. Motivasi siswa agar dapat saling mendengarkan pendapat rekannya, dan sepakat dalam pembagian kerja menyelesaikan karyanya.

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

Pertanyaan esensial

- Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
- Bagian mana yang paling mudah kamu lakukan?
- Bagian mana yang dirasa tersulit bagimu? Bagaimana kamu mengatasi kesulitanmu?

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 orang tua 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 menunjukkan 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 menggambar bentuk pada halaman berwarna dari majalah bekas, untuk kemudian digunting dan digunakan untuk membuat kolase binatang imajinasinya.

Remedial

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

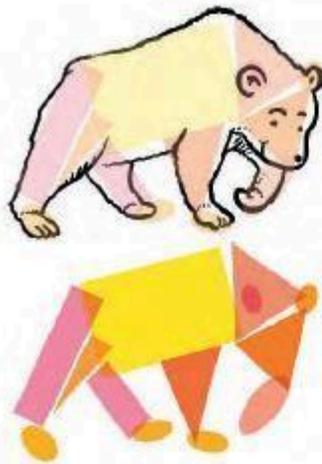
LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :
Kelas :
Petunjuk!

A.



Gambar 4.5.1 Bentuk-Bentuk Geometris pada Beruang

Sumber: Dokumen Kemdikbud 2020



Gambar 4.5.2 Quilt Dari Kain Perca Karya Dita W.Yolashasanti

Sumber: @dita_sena (@itajournal.com)

B.



Gambar 4.5.3 Contoh Komposisi Aneka Bentuk

Sumber: Dokumen Kemdikbud 2020



Gambar 4.5.4 Prosedur Menempel

Sumber: Dokumen Kemdikbud 2020

Blank box for parent signature.

Paraf Orang Tua

Blank box for score.

Nilai

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 kolase Ika Vantiani: Red Houses (2009)
- Karya kolase Resatio Adiputra: Currency Series (2017)
- Karya lukisan Paul Klee: Castle and Sun (1928)

D. GLOSARIUM

- Dalam proses membuat kolase, siswa juga akan berlatih menggunakan gunting dan lem dengan efektif

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 Tambakprogoten
Tahun Penyusunan	: 2022
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Fase / Kelas	: A / 1 (Satu)
Kegiatan 6	: Bentuk dalam Topeng
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">Siswa mendiskusikan mengapa orang menciptakan dan memakai topeng. Mereka akan mengidentifikasi fitur-fitur yang terdapat dalam sebuah topeng, kemudian menciptakan topeng manusia atau hewan dengan bahan yang tersedia.	
C. PROFILPELAJAR PANCASILA	
Berkebinekaan Global: Mengenal dan menghargai budaya: <i>Saya mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagaimacam budaya dan karyaseni di tingkat lokal, regional, nasional, dan global.</i>	
Bernalar Kritis: Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan: <i>Saya dapat menggunakan kosakata seni (simetri); Saya menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni.</i>	
D. SARANADAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">Lampu ruang kelas yang memadaiRuang kelas yang cukup luas Sumber Belajar : <ul style="list-style-type: none">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 : <ul style="list-style-type: none">Pensil, atau alat gambar lain.Gunting dan lemKertas warna, atau kertas koran, atau majalah bekasTemplate topeng di bagian mata. Guru bisa menyiapkannya dulu sejumlah anak sebelum kelas dimulai.	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">Peserta didik reguler/tipikal	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">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

Elemen dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

- A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber.
- A.2 Eksplorasi aneka media dan proses.
- A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa .

Menciptakan

- C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media (pensil/krayon).
- C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 6

- Siswa mengenal berbagai macam topeng dari Indonesia.
- Siswa mengenal konsep simetri.
- Siswa menggunakan teknik lipat, gunting dan tempel untuk membuat topeng kertas.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Mengetahui berbagai macam topeng dari Indonesia.
- Mengetahui konsep simetri.
- Menggunakan teknik lipat, gunting dan tempel untuk membuat topeng kertas.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Saat melihat berbagai jenis topeng dari berbagai budaya:

- Apa yang kamu lihat? Apa yang kamu pikirkan? Apa yang ingin kamu tanyakan?
- Apa perbedaan yang kamu amati? Apa persamaan yang kamu amati? Saat melakukan proses kreatif:
- Bagian mana yang terasa paling mudah dalam proses pembuatan karyamu?
- Bagian mana yang terasa sulit?
- Bagaimana strategimu untuk mengatasi kesulitan tersebut? Apa yang kamu rasakan setelah kamu berhasil mengatasi bagian yang tersulit dalam proses berkaryamu?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Dengan melihat beberapa contoh topeng dari berbagai daerah di Indonesia, ajak siswa untuk berdiskusi dengan menggunakan strategi Lihat, Pikir, Tanya. Apa fungsi topeng-topeng tersebut? Bagaimana topeng tersebut dibuat? Apakah warna dan bentuknya memiliki arti tertentu?
- Ajak anak untuk memperhatikan sisi kiri dan sisi kanan dari topeng. Tutup salah satu sisi topeng. Apa kira-kira yang bisa kamu perkirakan di sisi yang satunya?

Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

- Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dilanjutkan do'a 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 membuat topeng dengan bentuk simetri. Mereka akan menggambar dan menggunting sendiri bentuk-bentuk yang akan digunakan untuk topeng.
- Contohkan pada siswa untuk melipat kertas, menggambar bentuk, dan mengguntingnya.
- Siswa mempraktekkan aktivitas mempersiapkan bentuk-bentuk untuk membuat topeng simetris.
- Siswa menempelkan bentuk-bentuk yang sudah disiapkan pada template topeng. Ajak mereka untuk memperhatikan warna, ukuran dan penempatan masing-masing bentuk tersebut, agar mendapatkan bentuk topeng yang artistik

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

Pertanyaan esensial

Saat melihat berbagai jenis topeng dari berbagai budaya:

- Apa yang kamu lihat? Apa yang kamu pikirkan? Apa yang ingin kamu tanyakan?
- Apa perbedaan yang kamu amati? Apa persamaan yang kamu

amati? Saat melakukan proses kreatif:

- Bagian mana yang terasa paling mudah dalam proses pembuatan karyamu?
- Bagian mana yang terasa sulit?

Bagaimana strategimu untuk mengatasi kesulitan tersebut? Apa yang kamu rasakan setelah kamu berhasil mengatasi bagian yang tersulit dalam proses berkaryamu?

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 keterampilan 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 menunjukkan 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

- Ajak siswa untuk bereksplorasi dengan bentuk-bentuk organik. Bentuk organik yang bagaimana yang mudah digambar? Mudah digunting? Mudah ditempel?

Remedial

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

A. Ragam topeng tradisional dari Indonesia:



Gambar 4.6.1 Topeng Bali

Sumber : <http://www.pengertian.com/2014/05/10/topeng-tradisional-dari-indonesia.jpg>



Gambar 4.6.2 Topeng Dayak

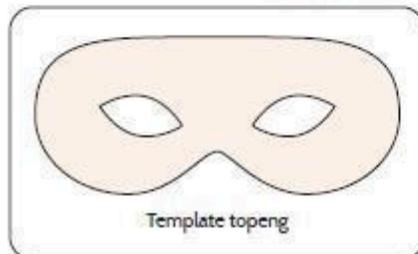
Sumber : <http://www.budayadagang.com/2011/03/10/topeng-tradisional-dari-indonesia.html>



Gambar 4.6.3 Topeng Suksesi Perang Jawa

Sumber : <http://www.pengertian.com/2014/05/10/topeng-tradisional-dari-indonesia.jpg>

B. Berkreasi membuat topeng



Template topeng



Gambar 4.6.4 Prosedur dan Hasil Membuat Topeng Simetris

Sumber : [Dokumen Kemdikbud, 2020](http://www.pengertian.com/2014/05/10/topeng-tradisional-dari-indonesia.jpg)

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 Georgia O'Keeffe: Cow's Skull: Red, White, and Blue (1931)
- Karya-karya lukisan arang Heather Hansen: Emptied Gestures (2013)
- Karya Maya Hayuk: Big Bang Breakthrough 2 (2013)

D. GLOSARIUM

- Mengidentifikasi fitur-fitur yang terdapat dalam sebuah topeng, kemudian menciptakan topeng manusia atau hewan dengan bahan yang tersedia

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 Tambakprogoten
Tahun Penyusunan	: 2022
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Fase / Kelas	: A / 1 (Satu)
Kegiatan 7	: Warna, Garis dan Bentuk
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">• Siswa mendiskusikan perencanaan penggunaan garis, bentuk dan warna dalam sebuah karya. Mereka akan menciptakan sebuah karya atau desain dan merencanakan warna.	
C. PROFILPELAJAR PANCASILA	
<p>Kreatif: Menghasilkan karya dan tindakan yang original: Saya dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni.</p> <p>Bernalar Kritis: Refleksi proses berpikir : Saya memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar; <i>Saya melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaansaya.</i></p>	
D. SARANADAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">• Lampu ruang kelas yang memadai• Ruang kelas yang cukup luas <p>Sumber Belajar :</p> <ul style="list-style-type: none">• 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. <p>Alat Bahan :</p> <ul style="list-style-type: none">• Pensil, atau alat gambar lain yang memiliki warna panas, warna dingin dan warna netral.• Spidol hitam, untuk memperjelas bentuk	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik reguler/tipikal	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">• 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	
<p>Mengalami</p> <ul style="list-style-type: none">• A.2 Eksplorasi aneka media dan proses.• A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa. <p>Menciptakan</p> <ul style="list-style-type: none">• C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media yang sesuai dengan tujuan tertentu.	

Merefleksikan

R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetis dan pembelajaran artistik.

Berpikir dan Bekerja Artistik

- BBA.4 Meninjau dan memperbaiki karya pribadi.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 7

- Siswa mengerti kosakata bentuk dan garis, nama-nama warna, warna panas, warna dingin dan warna netral, juga kosakata “tumpang tindih”, dan dapat mengaplikasikan pemahamannya ke dalam karya.
- Siswa dapat melakukan refleksi akan karyanya, membuat alternatif karya, dan membandingkannya.
- Siswa dapat memilih warna ataupun karya yang ingin digunakan, dan dapat menyebutkan alasannya.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Menciptakan sebuah karya atau desain dan merencanakan warna

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa judul karyamu?
- Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
- Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Guru memulai diskusi dengan bertanya pada siswa akan pengertian mereka tentang warna panas, warna dingin dan warna netral. Guru dapat menggunakan lembar peraga untuk sebagai alat bantu visual bagi siswa, juga untuk meninjau pengetahuan siswa akan nama-nama warna. Bantu siswa mengasosiasikan warna panas atau dingin dengan benda-benda yang terasa panas (misalnya api, lampu, matahari) dan terasa dingin (misalnya air, anggur, langit malam)
- Guru meminta anak melihat sekelilingnya dan kemudian mengidentifikasi warna panas, warna dingin dan warna netral yang mereka lihat.

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

- Jelaskan pada siswa bahwa mereka akan menggambar dan mewarnai di sebidang kertas, mereka perlu memenuhi seluruh bidang kertas.
- Siswa menggambar berbagai macam garis dan bentuk. Motivasi siswa untuk berani menggunakan berbagai macam ukuran bentuk dan untuk menggambar garis dan bentuk yang tumpang tindih.
- Siswa bisa diberi kertas yang kedua, lalu ia bisa mengulang proses di atas sekali lagi.
- Minta siswa untuk membandingkan kertas pertama dan kertas keduanya, yang mana yang lebih artistik? Mengapa? Setelah siswa memilih, mereka bisa meneruskannya dengan mewarnai.
- Berikan siswa pilihan untuk mewarnai karya yang dipilihnya dengan salah satu kategori: warna panas, warna dingin atau warna netral.

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

Pertanyaan esensial

- Apa judul karyamu?
- Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
- Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?

Berikan lembar refleksi pada siswa, dimana ia bisa menuliskan nama-nama berbagai macam garis, bentuk dan warna yang ia gunakan dalam karyanya. Ia juga bisa menuliskan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan esensial saat ia sudah menyelesaikan karyanya.

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 menunjukkan 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 gambar objek favoritnya (misalnya binatang, tanaman, roket, atau ilustrasi dari buku cerita anak yang biasa ia baca) dan kemudian mewarnainya dengan warna panas atau warna dingin. siswa dapat bekerjasama untuk memajang karya-karya mereka sesuai kategori warna panas, warna dingin atau warna netral.

Remedial

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

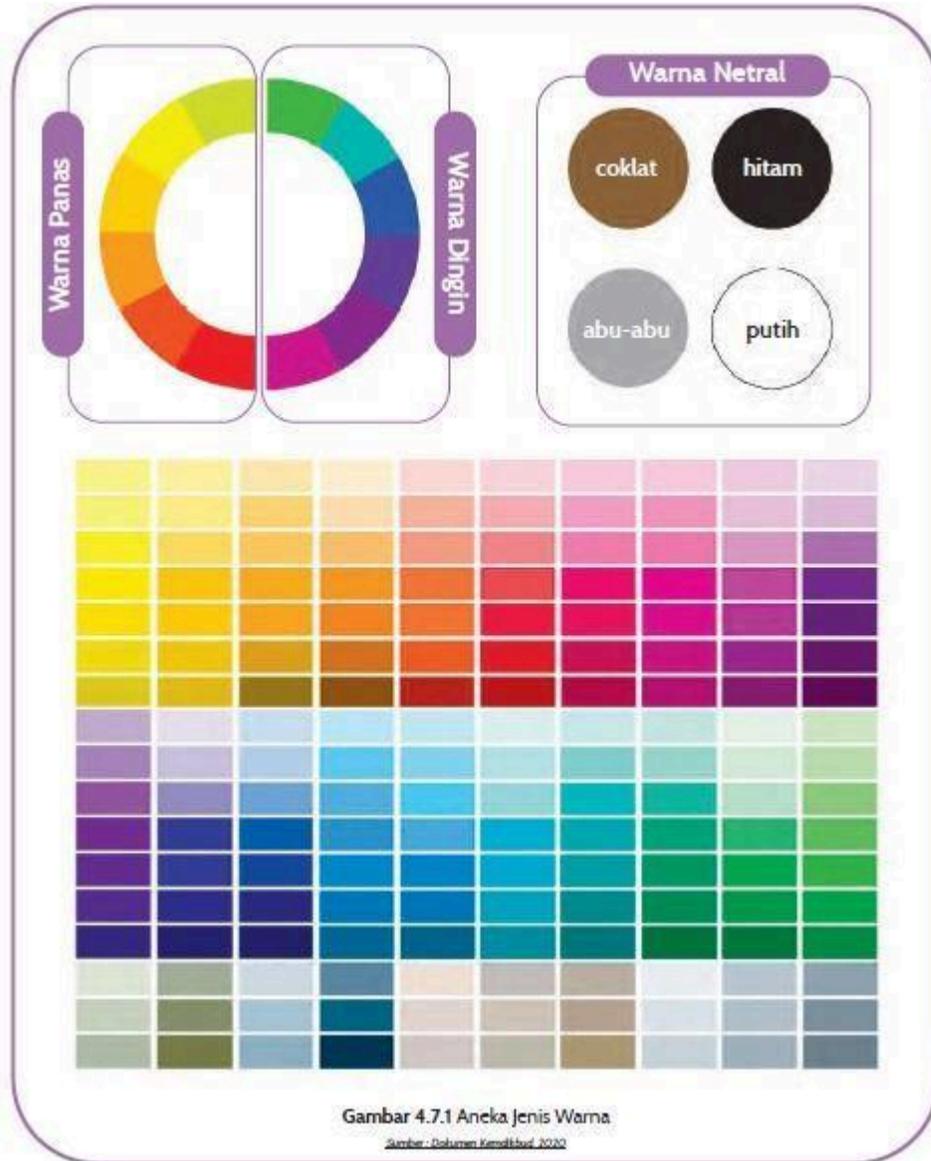
LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :
Kelas :
Petunjuk!

Nama-nama warna



Gambar 4.7.1 Aneka Jenis Warna
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 Affandi: Three Moods (1966)
- Warna netral: Karya Ichsan Harja: Portable Chicken Cages at Cockfigthing Market Semarang (2016)
- Warna netral: Karya Arin Dwiheartanto Sunaryo: Merapi Volcanic Ash Series (2013)
- Warna panas: Kazuya Sakai: Red Waves in Matsushima (1976)
- Warna panas: Gustav Klimt: Portrait of Adele Bloch-Bauer (1903-1907)
- Warna dingin: Pablo Picasso: The Old Guitarist (1903-1904)
- Warna dingin: Monet (Japanese Bridge (1899)

D. GLOSARIUM

- Mereka akan menciptakan sebuah karya atau desain dan merencanakan warna

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 Tambakprogoten
Tahun Penyusunan	: 2022
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Fase / Kelas	: A / 1 (Satu)
Kegiatan 8	: Bentuk yang Berulang
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi garis, warna dan bentuk yang membentuk susunan berulang	
C. PROFILPELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">• Bernalar Kritis: Refleksi proses berpikir: Saya memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar; <i>Saya melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan saya.</i>	
D. SARANADAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">• Lampu ruang kelas yang memadai• Ruang kelas yang cukup luas <p>Sumber Belajar :</p> <ul style="list-style-type: none">• 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. <p>Alat Bahan :</p> <ul style="list-style-type: none">• Pensil dan kertas gambar• Gunting, lem• Kertas berwarna untuk digunting• Alat peraga dari guru berupa baju bermotif atau foto-foto yang menunjukkan bentuk berulang	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik reguler/tipikal	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">• Model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan Platform daring.	
KOMPENEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<p>Mengalami</p> <ul style="list-style-type: none">• A.2 Eksplorasi aneka media dan proses.• A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa. <p>Menciptakan</p> <ul style="list-style-type: none">• C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media yang sesuai dengan tujuan tertentu. <p>Berpikir dan Bekerja Artistik</p> <ul style="list-style-type: none">• BBA.4 Meninjau dan memperbarui karya pribadi.	

Berdampak

- D.2 Mengaitkan gagasan dan temuan berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang lain sebagai korelasi fisik, system dan nilai untuk pengembangan diri serta menguatkan kearifan lokal.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 8

- Siswa dapat mengidentifikasi bentuk berulang
- Siswa dapat membuat kreasi dari bentuk yang berulang dengan cara memilih minimal 1 teknik: menggambar, kolase, menganyam, dan lain-lain.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Membuat karya 2D dengan perulangan garis, warna dan bentuk

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Bagaimana cara kamu membuatnya?
- Apa yang membedakan karyamu dengan karya orang lain?
- Bagian mana yang terasa paling mudah dalam proses pembuatan karyamu?
- Bagian mana yang terasa sulit?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN**Eksplorasi**

- Guru menunjukkan alat peraga yang dibawanya dan mengajak siswa untuk mengobservasi lebih dekat tentang bentuk berulang yang ada pada alat peraga tersebut. Apa yang bisa mereka analisa dari motif tersebut?
- Minta siswa untuk melihat sekeliling, apakah ada lagi bentuk berulang yang bisa mereka temukan?
- Minta siswa untuk bekerja berkelompok (4-6 orang), dan membuat sebuah bentuk berulang dengan benda-benda yang bisa mereka temukan di sekitar mereka.

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

- Setelah siswa memahami apa yang dimaksud dengan bentuk berulang, dan memahami bahwa bentuk berulang bisa menjadi sebuah motif, beri siswa kesempatan untuk memilih alat bahan dan bagaimana mereka akan membuat pola mereka sendiri.
- Guru bisa memberikan contoh teknik dasar membuat bentuk berulang dengan cara menggambar, kolase, menganyam, dan lain-lain. Setelah siswa memahami cara membuatnya, ia dapat mencoba melakukannya sendiri.
- Motivasi siswa untuk menggunakan pengetahuan mereka tentang warna, bentuk dan garis dalam membuat variasi bentuk berulang. Ajak siswa untuk memperhatikan detail karya agar karyanya unik.

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

Para siswa mendisplay karya-karyanya. Berikan kesempatan untuk mereka saling memberikan pendapat atau pertanyaan dengan fokus pada bentuk yang berulang.

Pertanyaan esensial

- Bagaimana cara kamu membuatnya?
- Apa yang membedakan karyamu dengan karya orang lain?
- Bagian mana yang terasa paling mudah dalam proses pembuatan karyamu?
- Bagian mana yang terasa sulit?

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 menunjukkan 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

- Guru mengajak siswa untuk memperhatikan motif pada batik atau kain tenun Indonesia lainnya, juga pada berbagai macam ukiran tradisional Indonesia, yang menggambarkan kekayaan budaya Indonesia.

Remedial

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

Kamu bisa menyusun beberapa bentuk berurutan. Susunan bentuk tersebut bisa kamu buat berulang. Dengan begitu kamu telah membuat sebuah bentuk berulang atau pola.



Gambar 4.8.1 Contoh Pola Perulangan Bentuk Persegi-Segitiga-Lingkaran

Sumber: Dokumen Kemdikbud 2020



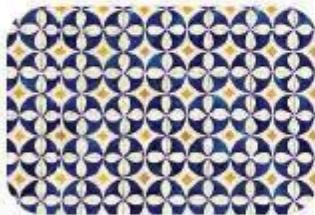
Gambar 4.8.2 Pola Persegi Panjang Diagonal

Sumber: Komen Giliran, www.smpibk.com



Gambar 4.8.3 Pola Sisik

Sumber: Doga Nisar, www.uspibk.com



Gambar 4.8.4 Pola Lingkaran dan Elips

Sumber: Aliza Hafidza, www.uspibk.com



Gambar 4.8.5 Pola Pada Anyaman

Sumber: Alexander Schmeck, www.uspibk.com

Dapatkan kamu melihat bentuk yang berulang pada foto ini?



Gambar 4.8.6 Masjid Istiqlal

Sumber: Dokumen Kemdikbud 2020

Blank rectangular box for signature.

Paraf Orang Tua

Blank rectangular box for score.

Nilai

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

- Motif batik seperti truntum, batik parang rusak, mega mendung.
- Motif ukiran Toraja
- Karya Syagini Ratna Wulan: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15 (2015)

D. GLOSARIUM

- Membuat karya 2D dengan perulangan garis, warna dan bentuk

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 Tambakprogoten
Tahun Penyusunan	: 2022
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Fase / Kelas	: A / 1 (Satu)
Kegiatan 9	: Bentuk Huru
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengenali tipografi sederhana, mereka mengetahui bahwa sebuah huruf dapat dituliskan dengan berbagai cara atau gaya	
C. PROFILPELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">• Kreatif: Menghasilkan gagasan yang orisinal : <i>Saya mencoba untuk tidak menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu. Saya dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal.</i>	
D. SARANADAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">• Lampu ruang kelas yang memadai• Ruang kelas yang cukup luas <p>Sumber Belajar :</p> <ul style="list-style-type: none">• 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. <p>Alat Bahan :</p> <ul style="list-style-type: none">• Kertas• Pensil dan alat pewarna• Alat peraga berupa berbagai macam font yang sudah dicetak, majalah atau brosur iklan yang memiliki berbagai jenis font.	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik reguler/tipikal	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">• Model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan Platform daring.	
KOMPENEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<p>Mengalami</p> <ul style="list-style-type: none">• A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa. <p>Menciptakan</p> <ul style="list-style-type: none">• C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan.	

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 9

- Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Huruf, Abjad, Alfabet, Fonts.
- Siswa mengenali bahwa huruf dapat dipresentasikan dalam berbagai bentuk.
- Siswa mampu merancang tulisan indah sederhana, dan menggunakan polasederhana sebagai dekorasi.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Membuat sebuah papan nama atau kartu ucapan sederhana yang menggunakan tulisan tangan mereka sendiri

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa jenis fonts yang kamu sukai? Bagian apa yang paling kamu sukai dari fonts tersebut?
- Bagaimana perasaanmu jika seseorang membuat karya khusus untukmu?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Ajak siswa untuk melihat contoh-contoh tulisan yang dalam berbagai *font* (jenis huruf). Guru dapat mencetaknya, mengumpulkan gambar iklan dengan *font* yang berbeda-beda atau mengambil contoh *font* dari lingkungan sekitar (misalnya dari tulisan pada tas dan seragam siswa).
- Mintalah mereka untuk mengobservasi tulisan yang ada pada gambar, dan berdiskusi, bagaimana sebuah huruf tetap bisa dibaca sama meskipun bentuknya berbeda.
- Diskusikan dengan siswa, di antara semua contoh *font*, mana contoh yang paling mereka sukai dan mengapa? Apakah yang membuat sebuah *font* menarik?

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

- Siswa membuat sebuah papan nama dari kertas (sebaiknya karton/manila) untuk menuliskan namanya. Papan nama ini dapat ditaruh di atas meja siswa masing-masing, dapat digunakan untuk membantu guru/tamu yang belum hafal nama semua siswa.
- Siswa menuliskan namanya dengan font yang disukainya, pastikan ukurannya cukup besar dan dapat dibaca dari jarak 3 meter.
- Siswa memberikan elemen dekorasi di dalam setiap huruf atau di sekeliling kertas. Gunakan pengetahuan tentang pola menggunakan garis, bentuk dan warna yang sudah mereka ketahui 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

Berpasangan dan berbagi:

Siswa dibagi berpasangan lalu mereka saling memberikan pendapat mengenai hasil karya satu sama lainnya.

Pertanyaan esensial

- Apa jenis fonts yang kamu sukai? Bagian apa yang paling kamu sukai dari fonts tersebut?
- Bagaimana perasaanmu jika seseorang membuat karya khusus untukmu?

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 menunjukkan 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 menggunting bentuk huruf yang mereka buat dan menempelkannya di atas kertas berwarna lain, sebelum kemudian mereka menambahkan elemen dekorasi lain berupa pola.
- Siswa dapat membuat papan nama untuk anggota keluarganya atau teman lainnya, jika waktu dan alat bahan masih memungkinkan.

Remedial

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

Tambakprogoten, 9 Juli 2022

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Tambakprogoten

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!

Apa yang bisa kamu amati dari bentuk-bentuk huruf di bawah ini?



Dengan kreatifitas dan imaginasi, bentuk huruf dapat digabungkan dengan bentuk binatang.



Gambar 4.9.1 Contoh Bentuk Huruf
Sumber : Dokumen Kemdikbud 2020

--

Paraf Orang Tua

--

Nilai

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 Romero Britto: Star Wars (2011)
- Karya Jasper Johns: 0-9 (1960)
- Karya Abenk ALter: Sunday Crowd (2019)

D. GLOSARIUM

- Membuat sebuah papan nama atau kartu ucapan sederhana yang menggunakan tulisan tangan mereka sendiri

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 Tambakprogoten
Tahun Penyusunan	: 2022
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Fase / Kelas	: A / 1 (Satu)
Kegiatan	: Bentuk Besar Kecil dalam Arsitektu
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengamati aneka bentuk dan ukuran pada sebuah bangunan	
C. PROFILPELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">• Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia : Akhlak kepada alam; <i>Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar</i>	
D. SARANADAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">• Lampu ruang kelas yang memadai• Ruang kelas yang cukup luas <p>Sumber Belajar :</p> <ul style="list-style-type: none">• 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. <p>Alat Bahan :</p> <ul style="list-style-type: none">• Kertas/ Buku Gambar• Pensil dan pewarna• Alternatif : Kertas lipat berwarna, gunting dan perekat• Gambar-gambar rumah adat Nusantara: http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/59.%20Isi%20dan%20Sampul%20Rumah%20Adat%20Nusantara.pdf	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik reguler/tipikal	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">• 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	
<p>Mengalami</p> <ul style="list-style-type: none">• C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya. <p>Berpikir dan Bekerja Artistik</p> <ul style="list-style-type: none">• BBA.1 Menghasilkan,mengembangkan,menciptakan, mereka ulang dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.	

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 10

- Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Bangunan, Gedung, Rumah, Kediaman, Arsitek (orang yang merancang bangunan), Arsitektur (bentuk hasil rancangan bangunan).
- Siswa mengamati bentuk, bidang dan ukuran dalam sebuah bangunan.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Mereka belajar bahwa arsitektur merupakan bagian dari seni dan memiliki peran penting bagi kehidupan

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Bentuk geometris apa saja yang kamu gunakan dalam gambarmu?
- Dari mana kamu mendapatkan *inspirasi* gambarmu?
- Apa saja ruangan yang terdapat dalam bangunan ini?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Siswa mengamati aneka bentuk bangunan di lingkungan sekitar. Siswa mengenali bentuk geometris dan ukuran dalam sebuah bangunan, misalnya bujur sangkar, persegi panjang, segitiga, lingkaran atau setengah lingkaran
- Guru dapat berbagi bahan bacaan siswa mengenai rumah adat Nusantara dan mengajak siswa mencari tahu lebih banyak mengenai rumah adat Nusantara (opsional. Lihat lampiran kegiatan 11).
- Jelaskan bahwa setiap bangunan dibangun berdasarkan sebuah rencana sehingga semua ruangan, pintu dan jendela berada di tempat yang tepat. Orang yang merencanakan sebuah bangunan disebut sebagai Arsitek. Arsitek biasanya membuat gambar rancangan terlebih dahulu. Kemudian mereka membuat model kecil terlebih dulu untuk melihat kira-kira seperti apa tampak bangunannya.

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

- Diskusikan dengan murid berbagai bentuk bagian sebuah bangunan (pintu, jendela, atap, tangga dll).
- Siswa menggambar bangunan yang mereka sukai. Siswa juga dapat diajak untuk mengeksplorasi rumah adat Nusantara.
- Guru mengingatkan siswa untuk memperhatikan ukuran bentuk yang mereka gunakan, agar proporsi bangunan dapat tergambar dengan baik. Ajak anak untuk mengobservasi, menilai karyanya sendiri dan menyesuaikannya jika perlu.
- Siswa mewarnai gambar yang mereka buat.
- Siswa membersihkan ruang kerja mereka dan memberi nama di bagian bawah karyanya.

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 gambar bangunan yang dibuat siswa

Pertanyaan esensial

- Bentuk geometris apa saja yang kamu gunakan dalam gambarmu?
- Dari mana kamu mendapatkan inspirasi gambarmu?
- Apa saja ruangan yang terdapat dalam bangunan ini?

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 menunjukkan 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 kolase rumah adat sederhana dari kertas origami. Mereka akan menggunting kertas origami aneka warna menjadi bentuk geometris yang diperlukan untuk membuat bentuk bangunan. Misalnya bujur sangkar, persegi panjang, segitiga, lingkaran atau setengah lingkaran.

Remedial

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

Tambakprogoten, 9 Juli 2022

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Tambakprogoten

Guru Kelas 1

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

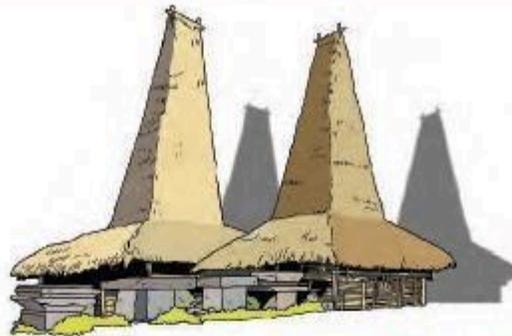
HELMI LESTARI, S.Pd.SD
NIP. 19820611 200701 2 009

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :
Kelas :
Petunjuk!



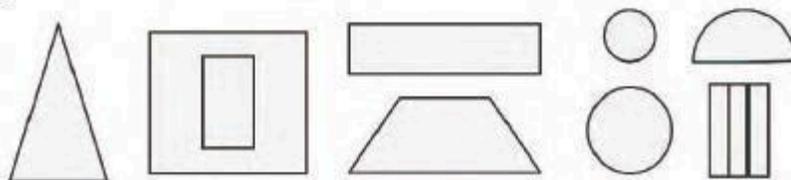
Gambar 4.10.1 Uma Bokulu - Rumah Adat Sumba, Nusa Tenggara Timur
Sumber : Dokumen Kemdikbud 2020



Gambar 4.10.2 Gedung Sate
Sumber : <http://www.dissertationlab.com/paid/>
<https://id.idnt.net/3-2-118>

Lihatlah gambar bangunan di atas..

Apakah kamu bisa menemukan bentuk-bentuk geometris berikut?



Gambar 4.8.3 Contoh Bentuk-Bentuk Geometris
Sumber : Dokumen Kemdikbud 2020

--

Paraf Orang Tua

--

Nilai

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 Romero Britto: Star Wars (2011)
- Karya Jasper Johns: 0-9 (1960)
- Karya Abenk ALter: Sunday Crowd (2019)

D. GLOSARIUM

- Mereka belajar bahwa arsitektur merupakan bagian dari seni dan memiliki peran penting bagi kehidupan. Siswa dapat membuat gambar atau membuat kolase bentuk bangunan.

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 Tambakprogoten
Tahun Penyusunan	: 2022
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Fase / Kelas	: A / 1 (Satu)
Kegiatan 11	: Membuat Model Bangunan
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">• Siswa mempelajari mengenai arsitektur sebagai bagian dari seni	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">• Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia : Akhlak kepada alam; <i>Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar</i>	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">• Lampu ruang kelas yang memadai• Ruang kelas yang cukup luas <p>Sumber Belajar :</p> <ul style="list-style-type: none">• 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. <p>Alat Bahan :</p> <ul style="list-style-type: none">• Perekat (lem, selotip atau selotip kertas). Guru dapat mempersiapkan selotip di sepanjang sisi meja (bukan diatas koran) agar siswa dapat merobek atau mengambil selotip dengan mudah.• Gunting dan koran/kain bekas untuk alas penutup meja• Untuk tiap siswa/grup : 3-4 boks atau kardus bekas kecil, tutup botol, gelas atau botol plastik bekas, kertas bekas atau origami.	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik reguler/tipikal	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">• 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	
<p>Mengalami</p> <ul style="list-style-type: none">• C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya. <p>Berpikir dan Bekerja Artistik</p> <ul style="list-style-type: none">• BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.	

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 11

- Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Bangunan, Gedung, Rumah, Kediaman, Arsitek (orang yang merancang bangunan), Arsitektur (bentuk hasil rancangan bangunan).
- Siswa dapat mengolah bentuk dan merakit model 3 dimensi sederhana.
- Siswa dapat menggunakan bahan-bahan bekas di sekitarnya.
- Siswa memahami bahwa model 3 dimensional dapat membantu perencanaan bangunan sebenarnya.

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

- Bangunan apakah ini?
- Apa yang bangunan paling indah yang pernah kamu lihat? Dimana letaknya? Seperti apa bentuknya?
- Dari mana kamu mendapatkan ide untuk merancang model bangunanmu?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Siswa mengamati aneka bentuk bangunan di lingkungan sekitar, misalnya silinder, kerucut, limas atau kotak.
- Siswa mengamati aneka jenis fungsi bangunan. Bangunan apa saja yang penting bagi sebuah komunitas? Bangunan apa yang kita cari saat kita ingin belanja? Saat sedang sakit dan perlu bantuan dokter? Saat belajar bersama teman-teman dan guru? Saat perlu beribadah? Saat perlu berolahraga? Fungsi apa lagi yang penting? Bagaimana bentuk bangunan yang diperlukan oleh fungsi tersebut?
- Siswa mencari tahu tentang bentuk, warna dan detail dari bangunan-bangunan dengan fungsi tertentu.

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

- Sebelum mulai, peragakan cara menggunakan lem atau selotip yang efisien.
- Diskusikan dengan murid berbagai bentuk bagian sebuah bangunan (pintu, jendela, atap, tangga dll).
- Bagikan bahan (aneka boks, kardus, gelas dan/atau botol) pada siswa. Ajak mereka untuk bereksperimen dengan tata letak dan padu padan aneka bentuk yang mereka punya.
- Siswa dapat menggambar terlebih dahulu di kertas tentang rencana bangunan yang akan dibuatnya.
- Siswa membungkus atau mengecat atau menggambar pada kardus bekas yang ada. Bantu siswa untuk menggunakan lem pada bidang datar dan selotip pada bentuk yang melengkung. Mereka menambahkan bentuk atau gambar pintu dan jendela pada bangunan yang dibuat. Siswa memberi nama pada bangunan yang mereka rancang.
- Siswa membersihkan ruang kerja mereka dan memberi nama di bagian bawah karyanya. Kumpulkan karya di tempat yang aman sehingga dapat digunakan untuk kegiatan selanjutnya yaitu membuat model kota.

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 gambar rumah yang dibuat siswa dansandingkan dengan model 3 dimensionalnya.

Pertanyaan esensial

- Bangunan apakah ini?
- Apa yang bangunan paling indah yang pernah kamu lihat?
- Dimana letaknya? Seperti apa bentuknya?
- Dari mana kamu mendapatkan ide untuk merancang model bangunanmu?

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 menunjukkan 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 mungkin hanya menggunakan satu buah benda (boks, kardus, gelas dan/atau botol). Ajak mereka untuk membuat detail pada bagian-bagian bangunan, dengan menggambar atau menambah potongan-potongan kertas sebagai jendela atau pintu atau papan nama bangunan misalnya. Jika siswa tidak dapat menggunting selotip karena lengket, guru dapat menyediakan potongan-potongan pendek selotip untuk digunakan di bagian pinggir meja (siswa tinggal mengambil saja).
- Bacaan Siswa bisa dilihat pada bagian Appendix

Remedial

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

MEMBUAT MODEL BANGUNAN

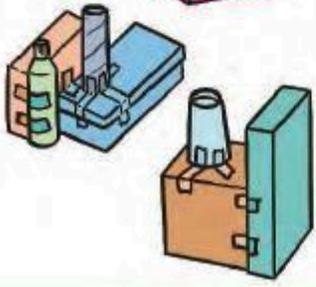


LIHATLAH BANGUNAN DI SEKITARMU. BENTUK APA SAJA YANG KAMU TEMUKAN PADA BANGUNAN ITU?

YUK KITA MEMBUAT BANGUNAN DENGAN MEMANFAATKAN BAHAN BEKAS DI SEKELINGMU.



KAMU BISA MENGGABUNGAN DUA BAHAN DENGAN MENGGUNAKAN LEM ATAU SELOTIP. IKUTI PETUNJUK PENGGUNAANNYA DARI GURUMU.



Gambar 4.11.1 Model Bangunan dari kardus
Sumber: Denny Budomo - Jember Community School, 2020

Paraf Orang Tua

Nilai

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Rumah Adat Indonesia Dan Bangunan Hijau

Bangunan hijau merupakan istilah untuk perencanaan bangunan yang bertujuan membuat hidup lebih baik melalui perhatian pada faktor kelestarian alam, kesehatan, dan juga sosial. Konsep Bangunan Hijau (*Green Building*) mencoba melakukan efisiensi pada empat hal :

1. Efisiensi Energi

Desain bangunan hijau sangat mempertimbangkan penghematan energi seperti udara, cahaya/listrik dan air. Contohnya : bangunan yang memiliki banyak bukaan untuk meningkatkan sirkulasi udara dan penerangan alami cenderung menghasilkan energi pembuangan lebih rendah ketimbang bangunan yang menggunakan pendingin suhu ruangan.

2. Efisiensi Air

Dengan meningkatnya jumlah populasi dan semakin berkurangnya lahan hijau di dunia, ketersediaan air bersih merupakan masalah tersendiri. Bangunan Hijau sangat memerhatikan efisiensi penggunaan air, termasuk bagaimana mendapatkan air dan mengelolanya dengan cara yang ramah lingkungan. Misalnya dengan pembangunan sumur resapan, tendon tadah hujan dan sistem drainase yang efektif.

3. Efisiensi Material

Material penyusun bangunan menggunakan ketersediaan material bebas racun di lingkungan tanpa merusak alam sekitar dengan tetap mempertimbangkan efisiensi rancangan struktur bangunan, energi dan dana pembangunan.

Dengan efisiensi pada keempat hal tersebut, diharapkan Bangunan Hijau dapat memberikan dampak positif berupa :

1. Penghematan

Bangunan Hijau sangat membantu menghemat biaya pembangunan dan energi (seperti listrik dan air).

2. Peningkatan Produktivitas dan Kualitas Hidup

Dengan berada pada bangunan yang memiliki sirkulasi udara dan cahaya yang cukup dan memiliki ketersediaan air bersih tentunya mempengaruhi kesehatan seseorang secara fisik maupun mental. Bangunan hijau dan gaya hidup sehat sangat mendorong meningkatnya kualitas hidup karena kebahagiaan seseorang sangat menentukan produktivitas dan kualitas dirinya.

Jika ditilik dari konteks Bangunan Hijau yang sangat memperhatikan keberlanjutan, penghematan energi dan biaya, serta keramahan terhadap lingkungan, umumnya rumah adat Indonesia memiliki semua aspek tersebut dengan sangat baik.



Gambar 4.11.2 Rumah Gadang - Rumah Adat Minangkabau, Sumatera Barat
Sumber: id.wikipedia.org/wiki/Rumah_Gadang 2020

Apabila kita mengamati bentuk-bentuk umum rumah adat dari berbagai suku di Indonesia, biasanya jendela diletakkan pada posisi yang berhadapan atau saling silang tanpa sekat sehingga mengurangi kelembapan udara dalam ruangan dan membuat suhu terasa lebih sejuk. Contoh lain, pada banyak rumah adat dibuat berbentuk panggung dan menyisakan ruang di kolong bangunan. Rancangan demikian sangat berguna untuk menghindari luapan air pasang dan menghindari binatang buas. Fungsi lainnya, ruang yang ada dapat digunakan untuk bekerja dan mengawasi rumah. Selain itu, rumah tidak mudah kotor dan aman bagi penghuninya.

disadur dari :

- <http://arsitektur-indonesia.com/arsitektur/seberapa-penting-penerapan-konsep-green-building-untuk-indonesia/>
- <https://www.rumahku.com/artikel/read/ternyata-konstruksi-rumah-adat-lebih-green-building-413474/3>

Membuat Model bangunan



Gambar 4.11.2 Perkampungan Suku Bajo di Wakatobi, Sulawesi Tenggara
Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Perkampungan_Suku_Bajo_did_Wakatobi

Namaku Nusa. Umurku 6 tahun
Aku tinggal di Kampung Bajo.
Kampungku ada di Wakatobi, Sulawesi Tenggara.

Rumahku berbentuk panggung. Ada laut di kolong rumahku.

Banyak ikan berenang di situ.

Aku dan keluargaku selalu menjaga kebersihannya
Kata orangtuaku, rumah di setiap daerah di
Indonesia berbeda-beda.
Ceritakan padaku, kamu tinggal di mana?
Seperti apa bentuk rumahmu?

Bacaan Siswa



Gambar 4.11.3 Mod Aki Aksa - Rumah Adat suku Arfak di Manokwari, Papua
Sumber: <http://kethodipendidikan.net/wp-content/uploads/2013/08/arsitektur-tradisional-papua-barat-suku-aki-aksa>

Namaku Ibo. Umurku 6 tahun
Aku tinggal di kaki gunung Arfak, Manokwari.
Desaku ada di Papua Barat.

Rumahku berbentuk
panggung. Namanya rumah
kaki seribu.
Kami menyebutnya Mod Aki Aksa.

Disebut kaki seribu,
karena kakinya ada banyak.
Dibuat dari batang kayu kecil.
Seperti apa bentuk rumahmu?

C. KARYA SENI YANG DAPAT DIJADIKAN REFERENSI VISUAL

- Karya Romero Britto: Star Wars (2011)
- Karya Jasper Johns: 0-9 (1960)
- Karya Abenk ALter: Sunday Crowd (2019)

D. GLOSARIUM

- Mereka belajar bahwasebuah 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.

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.