

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	:
Instansi	: SD
Tahun Penyusunan	:
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Fase / Kelas	: A / 1 (Satu)
Unit 1	: Menyimpulkan Hasil Temuan Tiga Unsur Seni Rupa Di Sekitar
Alokasi Waktu	: 8 Pertemuan (16 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
• Peserta didik menyimpulkan karakteristik alat dan bahan yang digunakan.	
C. PROFILPELAJAR PANCASILA	
• Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. • Berkebinekaan global • Bergotong royong • Mandiri • Bernalar kritis • Kreatif	
D. SARANADAN PRASARANA	
• Lampu ruang kelas yang memadai • Ruang kelas yang cukup luas SumberBelajar : • Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023 Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas I (Edisi Revisi) Penulis: Rizki Raindriati. Alat Bahan : • 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	
• 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), danPlatform daring.	
KOMPENEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran • Menyimpulkan hasil temuan tiga unsur rupa di lingkungan sekitar. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran • Siswa mampu menjelaskan jenis garis berdasarkan arah dan bentuknya • Siswa mampu menemukan hubungan antara titik, garis, dan bentuk. • Siswa mampu membuat campuran warna.	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
• Menemukan dan menceritakan aneka garis, bentuk, dan warna dalam benda atau karya yang ada di sekitarnya. • Bereksperimen membuat garis, bentuk, dan warna dengan menggunakan variasi alat dan bahan.	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
• Apa saja macam-macam bentuk?	

- Apa saja bentuk-bentuk benda di sekitar kita?
- Bagaimana pencampuran warna?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Persiapan Mengajar

Guru menyiapkan LKPD mengenai aneka garis.

2. Apersepsi

Peserta didik bermain “Kuda Bisik” mengenai bentuk. Peserta didik dibagi dalam 2–4 kelompok dengan jumlah anggota sama. Seluruh peserta didik berbaris membelakangi guru. Seluruh peserta didik yang berdiri paling belakang akan diperlihatkan sebuah gambar garis vertikal, horizontal, dan diagonal. Peserta didik tersebut akan membisikkan nama garis yang dilihatnya pada peserta didik di depannya. Peserta didik berikutnya akan membisikkan nama bentuk tersebut pada peserta didik di depannya, begitu seterusnya. Peserta didik terakhir yang berada di paling depan akan menyebutkan nama bentuk tersebut dengan lantang. Alternatif lainnya, peserta didik bermain tebak gambar. Guru menunjukkan sebuah gambar hewan pada peserta yang sukarela untuk maju ke depan kelas.

Peserta didik tersebut harus memberikan informasi agar teman sekelasnya dapat menebak gambar melalui pemberian petunjuk verbal, namun dilarang untuk menyebutkan nama hewan pada gambar yang dilihatnya. Contoh petunjuk yang dapat digunakan untuk menebak gambar kucing, “Saya melihat gambar hewan berkaki empat, kepalanya bentuknya elips, lalu telinganya berbentuk segitiga, di pipinya kanan dan kirinya ada tiga garis, dan ekornya panjang.”

3. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Guru dapat mendapatkan gambaran kemampuan peserta didik dalam mengenal garis melalui kegiatan permainan kuda bisik pada sesi apersepsi.

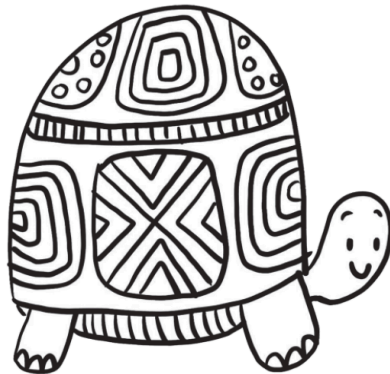
Kemungkinan besar, akan ada peserta didik yang menyebutkan “garis yang berdiri”, “garis yang berbaring”, atau “garis yang miring”. Mereka mungkin juga akan mengatakan “garis yang tajamtajam” untuk menyebut zigzag, “garis keriting” untuk menyebut garis bergelombang, atau bahkan “garis kue kuping gajah” untuk menyebut garis spiral.

4. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam pembelajaran bab IV ini terdiri atas empat aktivitas, yaitu penguatan garis, menggambar hewan kesayangan, kegiatan eksplorasi bentuk, dan asesmen sumatif. Selain keempat aktivitas tersebut, untuk mengadaptasi permasalahan diferensiasi peserta didik, maka disediakan aktivitas alternatif.



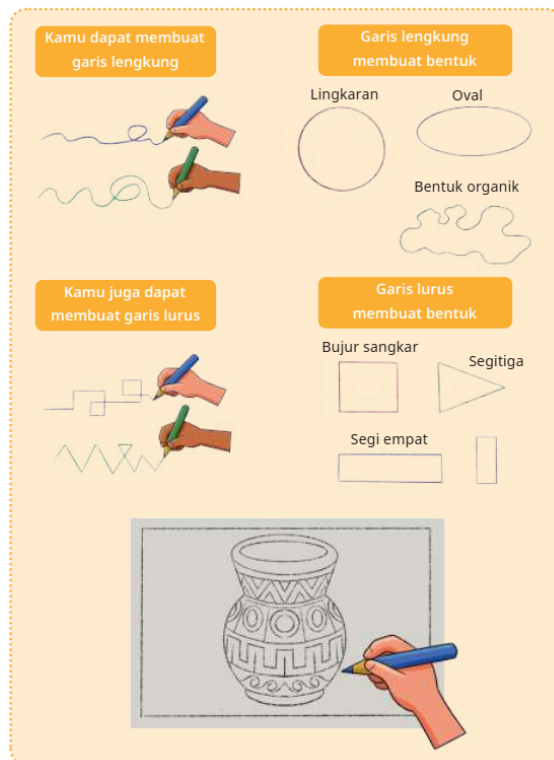
Peserta didik mendapatkan penguatan mengenai garis. Garis dibedakan menurut arahnya, yaitu vertikal atau tegak, horizontal atau melintang, dan diagonal atau menyerong. Garis juga dapat dibedakan menurut bentuknya, yaitu lurus, putusputus, bergelombang, zigzag, atau spiral/mengulir.



Peserta didik melakukan aktivitas menarik garis. Peserta didik menggunakan pensil untuk membuat sebuah gambar yang diinginkannya dalam ukuran besar (memenuhi kertas) dan mengisi setiap bagian gambar dengan beragam garis yang berbeda-beda.



Kegiatan ini bersifat formatif karena membangun pemahaman dan memperbaiki pembelajaran sebelumnya. Instrumen yang dapat digunakan adalah daftar centang atau catatan anekdotal.



Aktivitas 2

Peserta didik akan membuat gambar hewan-hewan kesayangannya berdasarkan langkah yang didemonstrasikan guru. Dalam demonstrasi tersebut, guru hanya akan memperagakan langkah menggambar struktur dasar untuk membuat hewan berkaki dua, berkaki empat (mamalia dan reptil), dan ikan. Peserta didik

kemudian memilih hewan yang disukainya untuk digambar. Setelah itu Peserta didik akan menambahkan detail ciri-ciri yang sesuai dengan hewan yang ingin digambarnya dan mewarnainya dengan pewarna yang dimiliki.

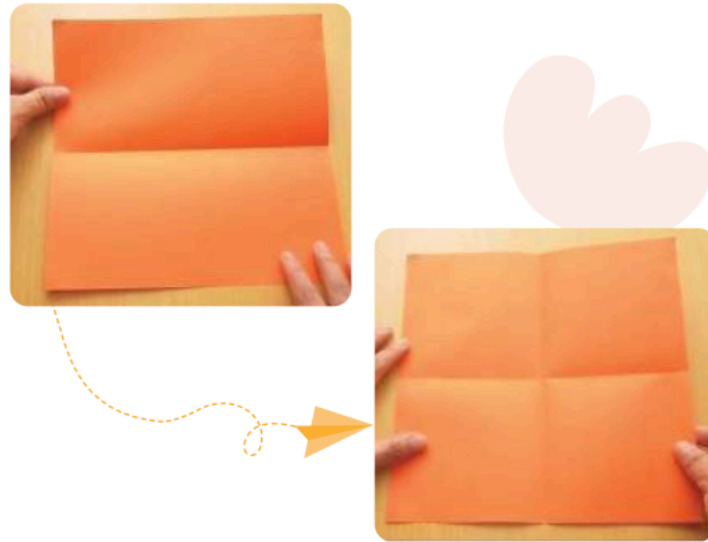


Aktivitas 3

Peserta didik akan melakukan aktivitas eksplorasi bentuk. Mereka menerima penjelasan singkat mengenai kegiatan menyusun potongan kertas menjadi sebuah bentuk baru. Peserta didik juga diinformasikan mengenai hasil yang diharapkan, yaitu dapat memotong dan merekat dengan rapi, menampilkan bentuk yang unik dan berbeda dengan teman lainnya.

Peserta didik diminta untuk melipat dan memotong kertas warna/origami berdasarkan instruksi dan peragaan dari guru.

- Peserta didik diminta untuk melipat kertasnya menjadi dua.
- Pertemukan ujung kiri kertas dengan ujung kanan kertas.
- Tekan lipatan kertas menggunakan telapak tangan atau jari secara perlahan agar menghasilkan lipatan yang rapi.
- Sobek atau gunting mengikuti lipatan kertas untuk mendapatkan dua buah persegi panjang.



- Lipat kembali persegi panjang menjadi dua bagian, lalu sobek atau gunting mengikuti lipatan yang ada untuk mendapatkan dua buah persegi.
- Lipat kembali kertas berbentuk persegi menjadi dua. Pertemuan ujung bawah kiri dengan ujung atas kanan.
- Robek atau gunting mengikuti lipatan kertasnya untuk mendapatkan dua buah segitiga.
- Peserta didik perlu didorong untuk mencari cara agar mendapatkan bentuk lingkaran.

Peserta didik diminta untuk menempelkan potongan kertas yang dibuatnya pada kertas/buku gambar dengan instruksi guru (Jelaskan bagaimana menggunakan lem yang baik, yaitu dengan mengoleskannya tipis-tipis di sepanjang sisi bentuk, dan kemudian sedikit olesan di bagian tengah).

Peserta didik menyusun potongan-potongan kertas berbentuk geometris yang dibuatnya agar menjadi sebuah bentuk baru. Peserta didik dapat diajak untuk menonton video mengenai memotong, menempel, dan menyusun potongan bentuk sebagai inspirasi mereka.

Langkah pembelajaran ini dapat digunakan sebagai asesmen formatif. Guru memberikan umpan balik pada peserta didik untuk membangun kompetensi yang dituju atau untuk memperbaiki pembelajaran sebelumnya. Beberapa umpan balik yang dapat diberikan adalah kemampuan peserta didik

mengidentifikasi bentuk-bentuk geometris, melipat, menggunting, dan menempelkan bentuk-bentuk geometris. Selain itu peserta didik juga dapat diberikan umpan balik mengenai kreativitas dan imajinasi

mereka saat menyusun bentuk yang dimiliki.



Gambar 4.6 Bentuk-Bentuk Geometris pada Beruang



Gambar 4.7 Quilt dari Kain Perca Karya Dita W. Yolashasanti

Sumber: Tangkapan layar instagram @Dita W. Yolashasanti



Gambar 4.8 Contoh Komposisi Aneka Bentuk



Gambar 4.9 Prosedur Menempel

Aktivitas 4

Aktivitas 4 merupakan kegiatan sumatif untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran keempat. Peserta didik membuat papan permainan ular tangga. Mereka mendapatkan LKPD yang sudah berisi kotakkotak (5 kotak menyamping, 5 kotak menurun). Peserta didik diajak untuk menuliskan angka 1–25 pada kotakkotak tersebut. Setelah itu mereka akan menggambarkan beberapa ular dalam berbagai ukuran dan tangga horizontal dan diagonal.

Peserta didik kemudian mewarnai kedua puluh lima kotakkotak tersebut dengan cara mencampurkan warnawarna yang mereka miliki. Peserta didik tidak boleh meletakkan warna yang sama bersebelahan (baik di kanan, kiri, atas, atau bawahnya). Mereka juga boleh mencampur warna dari warnawarna yang mereka miliki.

Selama pengerjaan, guru berkeliling untuk memberikan umpan balik. Hasil pekerjaan ini dapat digunakan dalam pelajaran matematika sebagai sarana berlatih penjumlahan dan pengurangan dengan permainan yang menyenangkan.

Aktivitas Alternatif

Aktivitas alternatif yang dapat dilakukan adalah membuat papan nama dekoratif. Ajak peserta didik untuk melihat contoh-contoh tulisan 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 peserta didik). Mintalah peserta didik untuk mengobservasi tulisan yang ada pada gambar dan berdiskusi bagaimana sebuah huruf tetap dapat dibaca sama meskipun bentuknya berbeda. Diskusikan dengan peserta didik, di antara semua contoh huruf, mana yang paling disukai dan sebutkan alasannya. Tanyakan kepada peserta didik apa yang membuat sebuah bentuk huruf menjadi menarik.

Peserta didik kemudian membuat sebuah papan nama dari kertas (sebaiknya karton/manila) untuk menuliskan namanya. Papan nama ini dapat diletakkan di atas meja peserta didik masing-masing, dapat digunakan untuk membantu guru/ tamu yang belum hafal nama semua peserta didik. Peserta didik menuliskan namanya dengan bentuk huruf yang disukainya, pastikan ukurannya cukup besar dan dapat dibaca dari jarak tiga meter. Peserta didik memberikan elemen dekorasi di dalam setiap huruf atau di sekeliling kertas. Di sini, peserta didik akan mengaplikasikan pengetahuan tentang penggunaan garis, bentuk, dan warna.

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

KREATIF KREATIF
KREATIF KREATIF
KREATIF KREATIF

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



Gambar 4.10 Contoh Bentuk Huruf

F. ASESMEN/ PENILAIAN

Asesmen formatif dilakukan melalui kegiatan eksperimen sederhana dan terbimbing untuk mengetahui sifatsifat alat dan bahan yang umum digunakan peserta didik. Asesmen sumatif dilakukan dengan cara membuat atau mewarnai sebuah karya dengan menggunakan alat dan bahan yang telah dipelajarinya.

G. REFLEKSI

Refleksi Peserta Didik

Refleksi baik dilakukan oleh peserta didik di setiap akhir pembelajaran. Mereka mendiskusikan jawaban pertanyaan pemantik, “Apa hal yang paling menarik dari pelajaran menggambar, menggunting, dan menempel?”

Aktivitas 1–3 berfungsi sebagai asesmen formatif, karena berfungsi untuk membangun pemahaman dan kompetensi. Instrumen yang digunakan adalah daftar centang dan catatan anekdot mengenai temuan dari kegiatan ini.

Guru dapat menggunakan borang berikut dalam asesmen. Isi dengan centang (3) jika peserta didik telah menunjukkan kemampuan tersebut dan isi dengan setrip (–) jika peserta didik belum menunjukkan kemampuan tersebut. Isi catatan anekdot dengan temuan penting seputar perkembangan kemampuan peserta didik (jika ada).

Instrumen Aktivitas 1

Nama	Menjelaskan Jenis Garis Berdasarkan Arah dan Bentuknya	Catatan Anekdot

Instrumen Aktivitas 2 dan 3

Nama	Catatan Anekdot

Aktivitas 4 dapat difungsikan baik sebagai formatif atau sumatif. Ia berfungsi sebagai formatif jika asesmen digunakan untuk memperbaiki pembelajaran sebelumnya. Asesmen yang sama juga dapat difungsikan sebagai sumatif apabila digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Instrumen untuk sumatif sebaiknya menggunakan rubrik berikut.

Tabel 4.2 Rubrik Asesmen Formatif/Sumatif

KKTP	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Menjelaskan jenis garis berdasarkan arah dan bentuknya.	Menjelaskan empat jenis atau lebih garis berdasarkan arah dan bentuknya dengan tepat.	Menjelaskan tiga jenis garis berdasarkan arah dan bentuknya dengan tepat.	Menjelaskan dua jenis garis berdasarkan arah dan bentuknya dengan tepat.	Menjelaskan satu jenis garis berdasarkan arah dan bentuknya dengan tepat.
Menemukan hubungan antara titik, garis, dan bentuk.	Menemukan tiga hubungan antara titik, garis, dan bentuk.	Menemukan dua hubungan antara elemen rupa (titik, garis, dan/ atau bentuk).	Menemukan satu hubungan antara elemen rupa (titik, garis, dan/atau bentuk).	Tidak menemukan hubungan antara titik, garis, dan bentuk.
Membuat campuran warna.	Membuat campuran lebih dari tiga kombinasi warna.	Membuat campuran tiga kombinasi warna.	Membuat campuran dua kombinasi warna.	Tidak dapat membuat campuran warna.

Refleksi Guru

Refleksi dapat dilakukan guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan untuk menentukan bentuk atau cara proses pembelajaran pada pembelajaran berikutnya. Ajukan pertanyaan berikut sebagai tolok ukur tercapainya pembelajaran pada bab ini.

- “Apakah mayoritas peserta didik mampu menarik garis?”

- “Apakah peserta didik yang belum mampu menarik garis, memiliki masalah dengan penglihatan dan koordinasi motorik halusnya?”
- “Mengapa kemampuan menarik garis sangat penting?”
- “Bagaimana ular tangga dapat membantu pengembangan kemampuan numerasi dan kreativitas peserta didik?”

H. INTERAKSI DENGAN ORANG TUA

Orang tua/wali dapat membantu peserta didik membuat garis dengan cara berlatih menyapu satu arah tanpa terputus atau dengan bermain dan berolahraga bersama melalui kegiatan jalan atau lari lurus, berkelok, atau zigzag. Orang tua/wali juga dapat membantu peserta didik berdialog mengenai perasaan mereka dengan menggunakan kartu warna, misalnya biru=senang, merah=marah, kuning=ceria, hitam=bersedih, dan lain-lain.

I. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pada bab ini tidak terdapat kegiatan pengayaan dan remedial, karena bab ini merupakan bab terakhir di kelas 1. Meski demikian, sangat dianjurkan bagi guru untuk mendorong peserta didik berkreasi di sepanjang liburan kenaikan kelas. Beberapa kegiatan berkreasi yang dapat diusulkan, antara lain membuat buku harian bergambar, membuat gambar atau kolase pemandangan yang dilihat selama liburan, membuat komik atau gambar bercerita, atau membuat "wayang kertas" menggunakan potongan gambar yang ditempelkan pada sebatang lidi. Selain itu, guru dapat mendorong orang tua untuk mengajak anak mereka ke taman, museum, galeri, atau perpustakaan di daerah masing-masing.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

Bab IV: LKPD 1

Nama : _____
Kelas : _____

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Gemar Menggambar Bersama Pak Tino Sidin

Bicara mengenai pendidikan seni rupa di Indonesia, kita pasti teringat kepada Tino Sidin, seorang seniman pendidik yang beraliran natural ekspresif. Beliau pernah mengampu sebuah program belajar menggambar untuk

anak-anak di stasiun TVRI, “Gemar Menggambar” yang terkenal di tahun 80an. Dalam acara tersebut, pria yang akrab dipanggil Pak Tino tersebut tidak hanya mendemonstrasikan bagaimana cara menggambar sederhana dengan langkah yang mudah diikuti anak, beliau juga membagikan karya anak-anak yang dikirimkan padanya dan mengajarkan bagaimana cara mengapresiasi sebuah karya. Tidak jarang Pak Tino memberikan penguatan agar anak-anak di rumah berani menarik garis dan tidak takut salah menggambar. Setelah sesi tersebut selesai, beliau akan duduk di balik sebuah meja dan menunjukkan karyanya gambar atau lukis yang dikirimkan kepadanya. Beliau selalu berkomentar, “Ya, bagus!” untuk setiap karya yang diperlihatkan. Kadang beliau mengomentari singkat mengenai apa yang dilihatnya. Ini membuat anak-anak merasa dihargai dan bersemangat untuk mengirimkan gambar ke program Gemar Menggambar.

Pak Tino lahir pada 25 November 1925 di Tebing Tinggi, Sumatera Utara. Ia mengembangkan keahliannya dalam melukis dan menggambar secara otodidak sebelum melanjutkan studi di Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI) pada tahun 1960/1963. Pada usia 20 tahun, Pak Tino memulai karirnya sebagai guru gambar di Yogyakarta. Sejumlah karya lukisnya dapat dinikmati di museum “Taman Tino Sidin”, yang dahulu merupakan bekas rumahnya.

Dalam sebuah pesan untuk anak-anak di Museum Taman Tino Sidin, Pak Tino menekankan pentingnya senang menggambar bagi anak-anak Indonesia. Pak Tino berharap anak-anak dapat berkreasi untuk mendukung pembangunan Indonesia. Pesannya mencerminkan dedikasinya dalam membentuk generasi penerus yang kreatif dan mencintai seni, memberikan kontribusi positif bagi negara. Semangat dan kecintaan terhadap seni terus diperjuangkan oleh Pak Tino Sidin hingga akhir hayatnya pada tanggal 29 Desember 1995. (Rizki Raindriati)

C. DAFTAR PUSTAKA

- Bishop, Dena, “*What are the Benefits of Cutting with Scissors for Young Children?*”. *continued*. diakses 25 November 2023.
<https://www.continued.com/earlychildhood-education/ask-the-experts/what-benefits-cutting-with-scissors-22719>
- Chapman, Laura H. *Discover Art 1/Teacher’s Edition*. Massachusetts: Davis Publication Inc, 1987.
- Clements, Robert D., and Frank Wachowiak. *Emphasis art: A qualitative art program for elementary and middle schools*. Michigan: Longman, 2010.
- Fitria P. Anggriani, dkk. *Pedoman Umum Penyelenggaraan Gerakan Transisi PAUD ke SD yang Menyenangkan*. Jakarta: Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Kemendikbudristek, 2023.
- Fryling, Mitch J., Cristin Johnston, and Linda J. Hayes. *Understanding observational learning: An interbehavioral approach*. The Analysis of verbal behavior 27 (2011): 191-203.
- Lowenfeld, Viktor and W. Lambert Brittain. *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan, 1987.
- West, Caroline. *The Complete Guide to Art Materials and Techniques*, New York: Chartwell Books, 2016.
- Wood, Chip. *Yardsticks: Child and adolescent development ages 4–14*. Center for Responsive Schools, Incorporated, 2017.