

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Madrasah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **SENI RUPA**
Fase / Kelas / Semester : **B - III / 2**
Alokasi Waktu : **.. JP x 45 Menit**
Tahun Penyusunan : **20../20..**
Materi : **Eksplorasi Membuat Bentuk 3 Dimensi**

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

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

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

D. 8 PROFIL LULUSAN

1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME

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

2. Kewargaan

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

3. Penalaran Kritis

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

4. Kreativitas

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

5. Kolaborasi

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

6. Kemandirian

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

7. Kesehatan

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

8. Komunikasi

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

E. SARANA DAN PRASARANA

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

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

F. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler (tahap operasional konkret)

G. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

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

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

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

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

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

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Coba sebutkan hewan apa yang sudah langka?
- Coba sebutkan hewan yang dilindungi?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 (4 Jam Pelajaran)

A. Pendahuluan (15 Menit)

1. **Ice Breaker:**
Guru mengajak siswa bermain permainan cepat mengenali elemen rupa di kelas, seperti garis atau bentuk dari objek di sekitar mereka.
2. **Apersepsi:**
Guru menanyakan siswa mengenai benda-benda tiga dimensi yang mereka lihat sehari-hari, seperti kotak, botol, atau bangunan. Guru menunjukkan gambar atau benda tiga dimensi sebagai contoh.
3. **Tujuan Pembelajaran:**
Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu mengeksplorasi pembuatan bentuk tiga dimensi menggunakan berbagai bahan.

B. Kegiatan Inti (90 Menit)

1. Mindfull Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh) (30 Menit)

- Guru mengajak siswa mengamati berbagai elemen rupa pada objek tiga dimensi di kelas (meja, kursi, atau benda lain).
- Siswa diajak menggambarkan elemen rupa yang mereka lihat, seperti garis atau bentuk, pada lembar kerja.

2. Joyfull Learning (Pembelajaran Menyenangkan) (30 Menit)

- Guru memberikan clay atau bahan seperti kertas lipat, karton, dan karet untuk siswa.
- Siswa membuat bentuk sederhana tiga dimensi seperti kotak, bola, atau silinder dengan bahan tersebut.
- Siswa bekerja berkelompok untuk membuat bentuk yang berbeda dan membandingkan hasilnya dengan kelompok lain.

3. Meaningfull Learning (Pembelajaran Bermakna) (30 Menit)

- Guru menjelaskan bagaimana elemen rupa (garis, bidang, bentuk) menjadi bagian penting dalam menciptakan karya tiga dimensi.
- Siswa menempel hasil karya mereka di papan pajangan dan menjelaskan kepada teman-temannya bagaimana mereka menciptakan bentuk tersebut.

C. Penutup (15 Menit)

1. **Refleksi:**
Guru mengajak siswa berdiskusi tentang pengalaman mereka dalam membuat bentuk tiga dimensi. Guru bertanya: "Apa yang membuat kalian merasa senang saat membuat bentuk ini?"
2. **Penilaian:**
Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif dan mengamati pemahaman siswa terkait elemen rupa yang digunakan.
3. **Tindak Lanjut:**
Siswa diminta untuk mengamati bentuk tiga dimensi lain di rumah dan menggambarkan elemen rupa yang mereka lihat pada buku gambar.

Pertemuan 2 (4 Jam Pelajaran)

A. Pendahuluan (15 Menit)

1. **Ice Breaker:**
Guru meminta siswa untuk menceritakan apa yang mereka amati di rumah terkait bentuk tiga dimensi yang mereka lihat. Siswa saling berbagi dengan teman mereka.
2. **Tujuan Pembelajaran:**
Guru menyampaikan bahwa mereka akan melanjutkan eksplorasi pembuatan karya tiga dimensi dengan teknik dan bahan yang lebih kompleks.

B. Kegiatan Inti (90 Menit)

1. Mindfull Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh) (30 Menit)

- Siswa diberikan bahan tambahan seperti karton tebal, botol bekas, atau plastik untuk menciptakan karya yang lebih rumit seperti miniatur bangunan atau benda sehari-hari.
- Guru menjelaskan teknik penyusunan elemen rupa dalam karya tiga dimensi yang lebih besar.

2. Joyfull Learning (Pembelajaran Menyenangkan) (30 Menit)

- Siswa bekerja dalam kelompok untuk menciptakan sebuah karya tiga dimensi yang lebih kompleks.
- Guru memberikan panduan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bentuk serta menambahkan elemen ruang dan tekstur.

3. Meaningfull Learning (Pembelajaran Bermakna) (30 Menit)

- Setiap kelompok mempresentasikan karya mereka di depan kelas, menjelaskan teknik yang digunakan dan bahan yang dipilih.
- Guru memberikan umpan balik dan siswa lain memberikan apresiasi untuk karya kelompok.

C. Penutup (15 Menit)

1. **Refleksi:**
Guru bertanya kepada siswa mengenai tantangan yang mereka hadapi dalam menciptakan karya tiga dimensi ini. Guru meminta siswa untuk menceritakan bagian apa yang mereka sukai dari proyek ini.
2. **Penilaian:**
Guru mengamati hasil karya dan memberikan nilai berdasarkan kreativitas, kerapian, dan kemampuan siswa menjelaskan proses pembuatan.
3. **Tindak Lanjut:**
Siswa diminta membawa bahan bekas dari rumah untuk digunakan dalam proyek berikutnya.

E. PEMBELAJARAN DIFERENSIASI

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

F. ASESMEN / PENILAIAN

1. Asesmen Diagnostik (Sebelum Pembelajaran)

Untuk mengetahui kesiapan siswa dalam memasuki pembelajaran, dengan pertanyaan:

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah kalian tahu hewan apa yang sudah langka?		
2	Apakah kalian tahu hewan apa yang dilindungi?		

2. Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)

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

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

3. Asesmen Sumatif

a. Asesmen Pengetahuan

Teknik Asesmen:

- Tes : Tertulis
- Non Tes : Observasi

Bentuk Instrumen:

- Asesmen tidak tertulis : Daftar pertanyaan
- Asesmen tertulis : Jawaban singkat

b. Asesmen Keterampilan

- Teknik Asesmen : Kinerja
- Bentuk Instrumen : Lembar Kinerja

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

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

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

Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran

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

H. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Guru:

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

- Apakah didalam kegiatan pembukaan siswa sudah dapat diarahkan dan siap untuk mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apakah dalam memberikan penjelasan teknis atau intruksi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa?
- Bagaimana respon siswa terhadap sarana dan prasarana (media pembelajaran) serta alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah dalam memahami materi pada bab ini?
- Bagaimana tanggapan siswa terhadap materi atau bahan ajar yang disampaikan sesuai dengan yang diharapkan?
- Bagaimana tanggapan siswa terhadap pengelolaan kelas dalam pembelajaran?
- Bagaimana tanggapan siswa terhadap latihan dan penilaian yang telah dilakukan?
- Apakah dalam kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan?
- Apakah dalam berjalannya proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan?
- Apakah 100% siswa telah mencapai penguasaan sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?
- Apakah arahan dan penguatan materi yang telah dipelajari dapat dipahami oleh siswa.

Refleksi Peserta Didik:

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

4	Kesulitan apa yang kalian temui dalam mempelajari bab ini?	
---	--	--

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LKPD

Nama :
Kelas :
Tanggal :

A. Petunjuk Pengerjaan:

1. Amati benda-benda tiga dimensi di sekitarmu.
2. Gambarkan elemen rupa (garis, bidang, bentuk, ruang, dan tekstur) dari benda yang kamu amati.
3. Buatlah sebuah karya tiga dimensi dari bahan-bahan yang sudah disiapkan.
4. Kerjakan dengan rapi dan kreatif.

B. Soal:

1. Sebutkan tiga elemen rupa yang kamu amati dari sebuah benda tiga dimensi!
2. Jelaskan proses pembuatan karya tiga dimensi yang kamu buat!
3. Apa saja alat dan bahan yang kamu gunakan dalam karya tiga dimensi ini?
 1. Apa yang dimaksud dengan bentuk 3 dimensi?
 2. Bagaimana cara membedakan bentuk 3 dimensi dengan bentuk 2 dimensi?
 3. Berikan contoh-contoh benda yang memiliki bentuk 3 dimensi.
 4. Sebutkan unsur-unsur utama yang membentuk sebuah bentuk 3 dimensi.
 5. Jelaskan fungsi dari masing-masing unsur tersebut.
 6. Berikan contoh bagaimana unsur-unsur tersebut digunakan dalam sebuah karya seni 3 dimensi.
 7. Sebutkan beberapa teknik yang dapat digunakan untuk membuat bentuk 3 dimensi.
 8. Jelaskan secara singkat tentang langkah-langkah dalam menggunakan salah satu teknik tersebut.
 9. Berikan contoh karya seni 3 dimensi yang dibuat dengan menggunakan teknik tersebut.

LAMPIRAN 2

BAHAN AJAR

Upcycle

Kita mungkin telah sering mendengar mengenai *reduce* (mengurangi sampah) - *reuse* (menggunakan kembali) - *recycle* (mendaur ulang) sebagai upaya penanggulangan limbah. Kini juga dikenal istilah *Upcycle* atau memodifikasi dan menggabungkan beberapa barang bekas menjadi bentuk atau fungsi yang baru yang justru jauh lebih tinggi dari nilai asalnya.



Gambar 2.9 Upcycle Elemen Dekorasi

Sumber : <https://inhabitat.com/wp-content/blogs.dir/1/files/2011/02/kitengelashop.jpg>

Di Kitengela, Kenya, Afrika terdapat sebuah tempat yang menjadi sentra *upcycle*. Orang-orang membawa barang-barang seperti pakaian, sepatu, plastik bahkan juga botol atau sampah kaca untuk dibawa ke Kitengela. Di sana, benda-benda bekas tersebut dipilih dan dipilah untuk kemudian di-*upcycle* menjadi sebuah karya seni bernilai tinggi. Barang-barang tersebut diolah menjadi busana adi busana (*haute couture*), perhiasan, lukisan dan elemen dekorasi ruang yang sangat artistik dan bernilai jual tinggi.

Berkarya dengan menggunakan sampah sebenarnya mudah karena sampah begitu melimpah di dunia. Namun memang diperlukan niat kuat dan sedikit energi tambahan. Dengan melakukan *upcycle*, selain mengurangi polusi udara dan air, kita juga mengurangi emisi gas rumah kaca.

LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

- **Garis:** Goresan memanjang yang memiliki panjang dan arah. Garis dapat lurus, melengkung, tebal, tipis, putus-putus, dan seterusnya.
- **Bentuk:** Wujud dua dimensi yang dihasilkan oleh garis. Bentuk dapat geometris (lingkaran, segitiga, persegi) atau non-geometris (wajah manusia, hewan, tumbuhan).
- **Warna:** Cahaya yang dipantulkan dari suatu benda dan ditangkap oleh mata manusia. Warna memiliki tiga unsur utama, yaitu merah, kuning, dan biru.
- **Tekstur:** Permukaan suatu benda yang dapat dirasakan oleh indra peraba. Tekstur dapat halus, kasar, licin, lengket, dan seterusnya.
- **Ruang:** Bidang yang ditempati oleh suatu benda. Ruang dapat dibagi menjadi ruang depan, ruang tengah, dan ruang belakang.
- **Pensil:** Alat tulis yang terbuat dari grafit dan batang kayu. Pensil memiliki berbagai tingkat kekerasan (HB, 2B, 4B, dan seterusnya).
- **Krayon:** Alat gambar yang terbuat dari lilin dan pigmen warna. Krayon tersedia dalam berbagai warna dan dapat digunakan untuk menggambar dan mewarnai.
- **Cat air:** Cat yang terbuat dari pigmen warna yang dicampur dengan air. Cat air dapat digunakan untuk melukis dengan berbagai teknik, seperti sapuan kuas tipis, gradasi warna, dan teknik layering.
- **Kertas:** Bahan yang digunakan untuk menggambar, melukis, dan membuat karya seni lainnya. Kertas memiliki berbagai jenis dan ketebalan, seperti kertas HVS, kertas karton, dan kertas manila.
- **Lem:** Bahan perekat yang digunakan untuk menyatukan berbagai bahan seni rupa. Lem tersedia dalam berbagai jenis, seperti lem putih, lem UHU, dan lem tembak.
- **Menggambar:** Membuat garis dan bentuk pada permukaan dua dimensi dengan menggunakan alat gambar seperti pensil, krayon, dan spidol.
- **Melukis:** Mengisi permukaan dua dimensi dengan warna dengan menggunakan cat air, cat minyak, cat akrilik, dan media lainnya.
- **Membuat kolase:** Menyatukan berbagai bahan seperti kertas, kain, dan foto untuk menciptakan karya seni dua dimensi.

- **Membuat patung:** Membentuk benda tiga dimensi dari bahan-bahan seperti tanah liat, kayu, batu, dan logam.
- **Abstrak:** Seni rupa yang tidak menggambarkan objek nyata secara realistis, tetapi menggunakan bentuk, warna, dan tekstur untuk menyampaikan ide atau perasaan.
- **Konkret:** Seni rupa yang menggambarkan objek nyata secara realistis.
- **Komposisi:** Penataan elemen-elemen seni rupa dalam suatu karya seni, seperti garis, bentuk, warna, dan ruang.
- **Proporsi:** Perbandingan ukuran antara satu elemen dengan elemen lainnya dalam suatu karya seni.
- **Perspektif:** Teknik menggambar atau melukis untuk menciptakan ilusi kedalaman pada permukaan dua dimensi.

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

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

Mengetahui,
Kepala Madrasah

....., 20

Guru Mata Pelajaran

(.....)

(.....)