

## MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1

<b>INFORMASI UMUM</b>	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
<b>Penyusun</b>	: .....
<b>Instansi</b>	: SD .....
<b>Tahun Penyusunan</b>	: .....
<b>Jenjang Sekolah</b>	: SD
<b>Mata Pelajaran</b>	: Seni Rupa
<b>Fase / Kelas</b>	: A / 1 (Satu)
<b>Kegiatan 16:</b>	<b>Observasi Hewan dan Tanaman</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	: 1 pertemuan (2x35 menit)
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mendiskusikan mengenai hewan kesayangan mereka. Apa ciri khas fisik hewan-hewantersebut yang membuatnya berbeda dengan hewan lain?</li> </ul>	
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia</b> : Akhlak kepada alam; Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar. <i>Saya ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan.</i></li> </ul>	
<b>D. SARANADAN PRASARANA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lampu ruang kelas yang memadai</li> <li>Ruang kelas yang cukup luas</li> </ul> <p><b>Sumber Belajar :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kementerian <b>Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021</b> Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas I Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati.</li> </ul> <p><b>Alat Bahan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kertas</li> <li>Pensil dan alat pewarna</li> <li>Alternatif : plastisin, lempung/tanah liat atau adonan playdough daritepung dan minyak.</li> </ul>	
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik reguler/tipikal</li> </ul>	
<b>F. MODEL PEMBELAJARAN</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan Platform daring.</li> </ul>	
<b>KOMPONEN INTI</b>	
<b>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>	
<p><b>Mengalami</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.</li> </ul> <p><b>Menciptakan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.</li> </ul> <p><b>Tujuan Pembelajaran Kegiatan 16</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengamati dan mengenali karakteristik hewan tertentu.</li> <li>Siswa mampu menuangkan pengalaman, pengamatan atau hasil tiruan bentuk ke dalam karya.</li> <li>Siswa mampu mengenali bentuk dasar geometris/non geometris dan menggunakan garis untuk membuat karya 2 atau 3dimensi.</li> </ul>	
<b>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mereka menggambar atau melukis atau membentuk hewan kesayangan mereka dengan menggunakan media yang dipilih.</li> </ul>	
<b>C. PERTANYAAN PEMANTIK</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Apakah hewan favoritmu? Apa yang membuatmu menyukainya?</li> <li>Apa ciri-ciri hewan tersebut?</li> <li>Dimana hewan tersebut hidup?</li> </ul>	
<b>E. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>	

**Eksplorasi**

- Kegiatan ini memungkinkan untuk didesain sebagai Integrasi Seni dan Sains.
- Ajak siswa untuk menyebutkan sebanyak-banyaknya hewan berkaki dua dan berkaki empat yang mereka ketahui. Diskusikan dengan siswa apa saja ciri-ciri hewan berkaki dua dan berkaki empat yang telah mereka sebutkan. *Apa saja persamaan dan perbedaan keduanya? Apakah ada perbedaan diantara sesama hewan-hewan yang berkaki dua atau berkaki empat itu sendiri? Apakah siswa memiliki hewan peliharaan atau hewan yang mereka sukai? Apakah yang membuatnya menyukai hewan tersebut? Apakah warnanya? Bentuknya?*
- Siswa juga dapat bermain tebak hewan dengan menyebutkan ciri-cirinya.

**Kegiatan Pembelajaran****1. Kegiatan Pembuka**

- Guru membuka pelajaran dengan mengucap 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 karya 2 dimensi (gambar atau lukisan) atau 3 dimensi (menggunakan plastisin) tentang hewan yang mereka sukai.
- Siswa dapat menambahkan gambar latar belakang tempat dan waktu di karya 2 dimensi mereka. Mereka dapat mewarnainya dengan jenis pewarna yang mereka sukai.
- Jika guru memilih membuat karya 3 dimensi, sebaiknya dibuat dalam ukuran kecil (A5) agar memudahkan siswa untuk bekerja cepat. Gunakan bahan kardus agar kertas mampu menahan beban plastisin/lempung dan cat. Mintalah siswa untuk menggunakan celemek atau kaos bekas untuk menjaga kebersihan seragam mereka.
- Siswa membersihkan ruang kerja mereka dan memberi nama di bagian bawah karyanya. Guru dapat langsung memberikan penilaian saat siswa mengerjakan atau sesaat segera setelah selesai.

**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 hasil karya siswa dan berikan kesempatan mereka untuk saling memberikan umpan balik atau pertanyaan.

**Pertanyaan esensial**

- Apakah hewan favoritmu? Apa yang membuatmu menyukainya?
- Apa ciri-ciri hewan tersebut?
- Dimana hewan tersebut hidup?

**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 originalitas 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 kreativitas 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 keterampilan tersebut.

**5) Laporan**

Siswa membuat laporan, esai atau bagan untuk menunjukkan pemahaman 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 menggunakan tahapan berkarya yang sama dengan mengganti objeknya menjadi tanaman. Akan lebih baik jika siswa bisa melakukan observasi langsung dengan melihat, meraba, mencium tanaman tersebut.

**Remedial**

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

**LAMPIRAN**

**A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)**

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**

**Nama :**

**Kelas :**

**Petunjuk!**

Tuhan menciptakan manusia, hewan dan tumbuhan.  
Berbeda-beda bentuk, ukuran dan warnanya.  
Ayo kita mengamati hewan dan tanaman di sekelilingmu!  
Hewan yang paling kamu suka?  
Seperti apa bentuknya? Berapa jumlah kakinya?  
Bagaimana warnanya?  
Apa yang membuatmu menyukainya?  
Tanaman apa yang kamu suka?  
Seperti apa bentuknya? Bagaimana warnanya? Di mana kamu melihatnya?  
Ayo, kita jaga dan rawat hewan dan tanaman di sekitar kita!



Gambar 4.16.1 Anjing dan Kucing

Sumber : Alex Faedo - www.unsplash.com



Gambar 4.16.2 Pohon Kelapa

Sumber : Bernd Hennert - www.unsplash.com



Gambar 4.16.3 Bunga Matahari

Sumber : Bryan Trott - www.unsplash.com



Gambar 4.16.4 Bunga Jengger Ayam (Celosia Argentea)

Sumber : Dolores Kendell, 2020



Gambar 4.16.5 Ayam

Sumber : Marilia Kubala - www.unsplash.com

Nilai

Paraf Orang Tua

## B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

### Bacaan Guru

#### Observasi Hewan dan Tanaman

Beberapa spesies satwa liar terancam punah setiap harinya. Tidak kurang dari 500 spesies hewan liar diperkirakan akan punah dalam satu sampai dua dekade ke depan. Meski tidak pernah bersinggungan langsung dengan satwa-satwa tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sesungguhnya kepunahan satu spesies memiliki efek domino dalam ekosistem. Punahnya satu spesies akan memengaruhi kualitas hidup atau bahkan keberlangsungan hidup spesies lainnya.

Tercatat 782 satwa dari berbagai spesies termasuk dalam kategori dilindungi karena populasinya yang kurang dari 1000 atau bahkan kurang dari 250 ekor. Penyebab utama kepunahan satwa umumnya adalah rusaknya habitat satwa akibat pengalihan fungsi hutan, eksplorasi ataupun polusi. Berikut adalah beberapa hewan yang dilindungi oleh Pemerintah Indonesia melalui Peraturan Pemerintah no.7 tahun 1999 tentang Pengawetan Jenis Tumbuhan dan Satwa :



Gambar 4.16.6 Harimau Sumatera

Sumber : Harry Nichols - <https://www.eschools.co.uk/resource/mammals/tigers-petrichor-harimau-sumatera-4244386.html>

Harimau Sumatera  
(terdapat 400-500 ekor  
di Bukit Barisan dan Way  
Kambas, Lampung dan  
Leuser, Aceh serta Kerinci  
Seblat, Sumatera Barat)



Orangutan  
(200 ekor terdapat di  
Sumatera dan 57350 ekor  
di Kalimantan)

Gambar 4.16.7 Orangutan

Sumber : Didier - <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Orangutan&oldid=9100000>

Badak Bercula Satu (terdapat 40-50 ekor di Ujung Kulon, Jawa Barat) dan  
Badak Bercula Dua (terdapat sekitar 80 ekor di Bukit Barisan dan Way Kambas,  
Lampung dan Leuser, Aceh)



Gambar 4.16.8 Badak Jawa

Sumber : <http://badak.menlh.go.id/albums/1/9.html>



Gambar 4.16.9 Badak Bercula Dua

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=JzqDfIjJQHk>



Anoa atau Sapiutan  
(terdapat kurang dari 1000 ekor di Poso, Sulawesi dan P. Buton)

Gambar 4.16.10 Anoa/Sapiutan  
Sumber : [www.mammal.org.uk](http://www.mammal.org.uk)

Elang Jawa (terdapat 600-1000 ekor, mulai dari daerah pantai Ujung Kulon, Jawa Barat hingga Meru Betiri, Jawa Timur)



Gambar 4.16.10 Elang Jawa  
Sumber : Elia Prayogo - [http://eliasprayogo.org/wiki/Elang\\_Jawa](http://eliasprayogo.org/wiki/Elang_Jawa)



Gambar 4.16.12 Komodo

Sumber : Sergey Utyoshev - [www.shutterstock.com](http://shutterstock.com)

Komodo (terdapat 2.800 ekor di Pulau Komodo dan 1.040 ekor di Pulau Rinca. Keduanya di Nusa Tenggara Timur)

• Disarikan dari berbagai sumber oleh penulis

### C. KARYA SENI YANG DAPAT DIJADIKAN REFERENSI VISUAL

- Karya Shirley Sherwood: Plant Portraits from the Shirley Sherwood Collection of Contemporary Botanical Art
- Karya Albert Louis Van den Berghe: Bronze Relief of a Buffalo (1893)
- Karya Irsam: Anak Gembala (1981)
- Karya-karya dari Indonesian Society of Botanical Artists

### D. GLOSARIUM

- Mereka menggambar atau melukis atau membentuk hewan kesayangan mereka dengan menggunakan media yang dipilih.

### 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.

