

MODUL AJAR SENI RUPASD KELAS 1

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	:
Instansi	: @dtechnoindo.blogspot.com
Tahun Penyusunan	: Tahun 2022
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Fase / Kelas	: A / 1 (Satu)
Kegiatan 20:	Temukan Inspirasi Karya Senimu
Alokasi Waktu	: 1 pertemuan (2x35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
Siswa mendiskusikan mengenai keindahan yang mereka lihat atau bisa dikerjakan selama liburan	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Kreatif: Menghasilkan gagasan yang orisinal: Saya dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni, <i>Saya mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide saya sendiri.</i> Kreatif: Menghasilkan karya dan tindakan yang original: <i>Saya merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan saya lakukan sebelum saya mulai membuat karya seni baru.</i>	
D. SARAN DAN 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/ kanvas/ kaos/ sepatu dll. - Alat pewarna yang diminati atau yang sesuai dengan media yang digunakan.	
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	
Merefleksikan - R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik. - R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik. Berdampak - D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain. Tujuan Pembelajaran Kegiatan 20 - Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Mixed Media (Media Campuran). - Siswa mampu menuangkan pengalaman, pengamatan atau hasil tiruan bentuk ke dalam karya. - Siswa mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajarinya untuk membuat karya berdasarkan minat atau ketersediaan bahandi sekitarnya.	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Mereka membuat karya yang terinspirasi oleh liburan mereka	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
- Apa saja kegiatan seni yang sudah kita lakukan tahun ini? - Apa kegiatan seni rupa yang paling kamu sukai tahun ini? Apa yang paling kamu sukai dari kegiatan tersebut? - Apa kegiatan seni rupa yang paling tidak kamu sukai tahun ini? Apa yang membuatmu tidak menyukainya? Apakah kegiatan itu terlalu sulit atau terlalu mudah?	

- Apa keahlian baru yang kamu kuasai dalam seni rupa?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Ajak siswa untuk memilih 1-5 karya terbaiknya pada tahun ajaran ini. Minta mereka untuk mengisi lembar penilai diri yang sudah anda siapkan (lihat panduan umum bagian C.3.2).
- Diskusikan dengan siswa mengenai kegiatan yang paling mereka sukai dan mengapa mereka menyukainya?
- Diskusikan juga mengenai perkembangan pengetahuan dan keterampilan seni rupa mereka. Apa saja hal baru yang kini mereka mulai atau sudah kuasai lebih baik dari sebelumnya? Ceritakan juga mengenai perkembangan pengetahuan dan keterampilan seni rupa anda kepada mereka. Apresiasi diri anda dan mereka untuk semua pencapaian dan kerja keras anda bersama di tahun ajaran ini.

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 rencana karya seni rupa yang ingin mereka buat selama masa liburan sekolah. Mereka akan membuat gambar rencana pada buku gambar mereka. Mereka dapat menambahkan keterangan bahan, warna atau teknik yang akan mereka gunakan. Jika siswa belum lancar menulis, minta mereka menceritakannya secara lisan.
- Anda dapat menunjukkan atau menyampaikan gagasan contoh-contoh karya yang dapat dibuat selama liburan seperti membuat kartu ucapan, komik, lukisan, patung dengan menggunakan bahan daur ulang atau membuat bentuk-bentuk dari adonan kue misalnya. Ajak mereka untuk mencari ide unik dengan memanfaatkan bahan yang tersedia di sekitar mereka.

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

Diskusi dan apresiasi: Siswa memilih karya terbaiknya untuk dibawa pulang atau disimpan/ditampilkan di sekolah. Guru dapat membuat Hari Penghargaan Seni bagi siswa.

Pertanyaan esensial

- Apa saja kegiatan seni yang sudah kita lakukan tahun ini?
- Apa kegiatan seni rupa yang paling kamu sukai tahun ini? Apa yang paling kamu sukai dari kegiatan tersebut?
- Apa kegiatan seni rupa yang paling tidak kamu sukai tahun ini? Apa yang membuatmu tidak menyukainya? Apakah kegiatan itu terlalu sulit atau terlalu mudah?
- Apa keahlian baru yang kamu kuasai dalam seni rupa?

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 <i>Enikki</i>, buku harian bergambar untuk menceritakan keseharian mereka selama liburan. Jika dimungkinkan, guru dan siswa bisa merencanakan kunjungan ke museum seni rupa atau studio seorang seniman seni rupa di daerah masing-masing. 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!

Liburan telah tiba!
Ayo kita berkreasi menggunakan bahan yang ada.
Carilah ide dari lingkungan sekitar tempat kamu bertibur.
Kamu dapat mengajak keluarga dan temanmu untuk berkreasi bersama.



Gambar 4.20.1 Membuat Adonan
Sumber: Helen Hooley, www.unplash.com



Gambar 4.20.2 Melukis Dengan Cat Air
Sumber: Rifa Ali Rifa, www.unplash.com



Gambar 4.20.3 Merakit Mainan Rumah-rumahan
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. GLOSARIUM

- Membuat karya yang terinspirasi oleh liburan mereka

D. 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.