

**MODUL AJAR SENI RUPA**  
**Bab 3: Mengenal dan Mengeksplorasi Ikatan serta Simpul**

**INFORMASI UMUM**

**A. Identitas Modul**

<b>Nama Penyusun</b>	.....
<b>Satuan Pendidikan</b>	Sekolah Dasar (SD)
<b>Tahun Ajaran</b>	2025/2026
<b>Mata Pelajaran</b>	Seni Rupa
<b>Jenjang/Kelas</b>	SD / VI (Enam)
<b>Fase</b>	C
<b>Bab/Topik</b>	Bab 3 / Mengenal dan Mengeksplorasi Ikatan serta Simpul
<b>Alokasi Waktu</b>	8 Pertemuan (16 JP @35 menit)

**B. Identifikasi Murid**

<b>Kategori</b>	<b>Deskripsi</b>
<b>Pengetahuan Awal</b>	Peserta didik telah memiliki pengalaman dasar dengan tali-temali dalam kehidupan sehari-hari (misal: mengikat tali sepatu, tali rafia). Sebagian mungkin memiliki pengetahuan dari kegiatan Pramuka. Namun, pemahaman tentang jenis-jenis simpul dekoratif dan cara mengaplikasikannya untuk menciptakan sebuah karya seni rupa masih sangat terbatas.
<b>Minat</b>	Peserta didik pada usia ini menyukai kegiatan yang bersifat taktil (melibatkan sentuhan dan perabaan) dan konstruktif (membangun sesuatu). Tantangan untuk mengubah seutas tali menjadi bentuk yang kompleks dan indah akan sangat menarik bagi mereka.
<b>Kebutuhan Belajar</b>	Peserta didik membutuhkan pembelajaran yang bersifat demonstratif dan praktis. Mereka perlu melihat contoh langsung dan mempraktikkannya secara berulang-ulang untuk menguasai keterampilan motorik halus. Model

	pembelajaran inkuiri akan mendorong mereka untuk bereksplorasi dan menemukan sendiri variasi-variasi simpul.
--	--

### C. Materi Pelajaran

Materi pembelajaran dalam bab ini berfokus pada eksplorasi teknik dasar makrame:

1. **Perbedaan Ikatan dan Simpul:** Memahami konsep dasar bahwa simpul adalah hubungan antara tali dengan tali, sedangkan ikatan adalah hubungan antara tali dengan benda lain (misal: tongkat, cincin).
2. **Ikatan Dasar:** Mengenal dan mempraktikkan **Ikatan Jangkar** (*Lark's Head Knot*) sebagai ikatan fundamental untuk memulai karya makrame.
3. **Simpul-Simpul Dasar Dekoratif:** Mengenal dan mempraktikkan berbagai simpul yang akan menjadi dasar pembuatan karya, meliputi:
  - o Simpul Kepala
  - o Simpul Rantai
  - o Simpul Mati
  - o Simpul Tunggal
  - o Simpul Ganda
  - o Simpul Gordin
4. **Eksplorasi Bahan:** Mengenal karakteristik berbagai jenis tali yang cocok untuk makrame (misal: tali katun, tali nilon, tali kur) dari segi kelenturan dan tekstur.

### D. Dimensi Profil Lulusan

Dimensi	Elemen yang Dikembangkan
<b>Mandiri</b>	<b>Regulasi Diri:</b> Peserta didik melatih kesabaran, ketekunan, dan fokus saat mencoba membuat simpul yang rumit secara berulang-ulang hingga berhasil. Mereka belajar mengelola kesulitan dan tidak mudah menyerah.
<b>Bernalar Kritis</b>	<b>Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan:</b> Peserta didik menganalisis instruksi visual (diagram simpul), memahaminya, dan menerjemahkannya menjadi gerakan tangan yang konkret untuk menghasilkan simpul yang benar.
<b>Kreatif</b>	<b>Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal:</b> Setelah menguasai simpul dasar, peserta didik didorong untuk mencoba mengkombinasikan beberapa jenis simpul untuk menciptakan variasi pola baru sesuai imajinasi mereka.

### E. Desain Pembelajaran

Komponen	Deskripsi
----------	-----------

<b>Capaian Pembelajaran (Fase C)</b>	Peserta didik mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam mengeksplorasi, menemukan, memilih, dan menggabungkan unsur rupa dengan pertimbangan nilai artistik dan estetik karya yang didukung oleh medium, teknik, dan prosedur berkarya.
<b>Lintas Disiplin Ilmu</b>	<b>Pramuka:</b> Mengaitkan pengetahuan simpul dekoratif dengan simpul fungsional yang dipelajari dalam kegiatan kepramukaan. <b>Matematika:</b> Mengenali pola dan simetri yang terbentuk dari rangkaian simpul.
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. (Kognitif) Melalui demonstrasi dan analisis diagram, peserta didik mampu membedakan minimal 3 jenis simpul dasar makrame dan menjelaskan langkah pembuatannya secara lisan.</li> <li>2. (Afektif) Melalui proses praktik berulang, peserta didik mampu menunjukkan sikap mandiri yang ditandai dengan ketekunan dan kesabaran dalam mencoba membuat simpul hingga berhasil.</li> <li>3. (Psikomotor) Melalui praktik terbimbing, peserta didik mampu membuat rangkaian Ikatan Jangkar dan minimal 3 jenis simpul dasar lainnya menggunakan tali dengan teknik yang benar dan rapi.</li> </ol>
<b>Praktik Pedagogis (Pendekatan <i>Deep Learning</i>)</b>	<p>Model Pembelajaran: Inquiry Learning (Pembelajaran Inkuiri). Pendekatan: Deep Learning yang diwujudkan melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meaningful Learning: Peserta didik memahami bahwa keterampilan membuat simpul bukan hanya untuk Pramuka, tetapi bisa menjadi dasar untuk menciptakan produk fungsional dan artistik yang indah (tas, hiasan dinding).</li> <li>• Joyful Learning: Kegiatan belajar dikemas dalam bentuk "Tantangan Master Simpul", di mana peserta didik merasa tertantang dan puas ketika berhasil menaklukkan sebuah simpul baru.</li> <li>• Mindful Learning: Proses membuat simpul membutuhkan konsentrasi penuh dan kesadaran akan setiap gerakan tangan dan posisi tali, melatih fokus dan kehadiran penuh (mindfulness).</li> </ul>
<b>Pemanfaatan Digital</b>	Penggunaan proyektor untuk menampilkan video tutorial <i>slow-motion</i> cara membuat setiap simpul, sehingga peserta didik dapat mengamati detail gerakan dengan lebih jelas.

## PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER PERTEMUAN)

### Blok 1: Orientasi dan Eksplorasi Dasar (Pertemuan 1-4)

**Fokus: Membangkitkan minat dan melatih keterampilan fundamental.**

**Pertemuan 1-2 (4 JP): "Misteri Tali Ajaib"**

- **Kegiatan Awal (15 menit):**

1. Guru menyapa dan memulai dengan permainan "sambung tali" sederhana untuk membangun

kerja sama.

2. **Orientasi (*Inquiry*):** Guru menunjukkan beberapa produk makrame yang menarik (gantungan kunci, gelang, hiasan dinding kecil).
3. **Pertanyaan Pemantik (*Meaningful*):** "Bagaimana mungkin seutas tali biasa bisa diubah menjadi benda indah dan serumit ini? Apa rahasianya?"

- **Kegiatan Inti (110 menit):**

1. **Merumuskan Masalah:** Guru memandu peserta didik untuk menyimpulkan bahwa "rahasianya" terletak pada teknik simpul. Masalah yang dirumuskan adalah: "Simpul-simpul apa saja yang perlu kita kuasai untuk bisa membuat karya seperti ini?"
2. **Demonstrasi & Praktik I:** Guru mendemonstrasikan **Ikatan Jangkar** dan **Simpul Kepala**. Peserta didik langsung mempraktikkan pada sebatang kayu kecil atau pensil yang sudah disiapkan.
3. **Praktik Berulang (*Mindful*):** Peserta didik diberi waktu yang cukup untuk berlatih berulang-ulang hingga mereka lancar membuat kedua simpul tersebut. Guru berkeliling memberikan bimbingan individual.

- **Kegiatan Penutup (15 menit):**

1. Peserta didik menunjukkan hasil latihan Ikatan Jangkar mereka.
2. **Refleksi:** "Apa kesulitan yang kamu temui saat membuat Ikatan Jangkar pertama kali? Apa yang membuatnya menjadi lebih mudah?"

#### **Pertemuan 3-4 (4 JP): "Tantangan Master Simpul"**

- **Kegiatan Awal (15 menit):**

1. Review cepat cara membuat Ikatan Jangkar.
2. Guru menampilkan gambar-gambar simpul yang akan dipelajari (Simpul Mati, Simpul Tunggal) dan bertanya, "Menurutmu, apa perbedaan utama dari kedua simpul ini?"

- **Kegiatan Inti (110 menit):**

1. **Mengumpulkan Data & Menguji Hipotesis (*Inquiry*):** Fase ini adalah inti dari eksplorasi. Guru mendemonstrasikan satu per satu **Simpul Mati** dan **Simpul Tunggal**.
2. **Praktik Terbimbing (*Joyful & Mindful*):** Setelah setiap demonstrasi, peserta didik langsung mencoba. Proses ini dikemas sebagai "Tantangan" di mana mereka harus berhasil membuat 5 simpul mati yang rapi, lalu lanjut ke tantangan membuat 5 simpul tunggal yang rapi.
3. Peserta didik didorong untuk saling membantu dan mengajari teman yang masih kesulitan.

- **Kegiatan Penutup (15 menit):**

1. **"Pameran Sampler":** Peserta didik menunjukkan contoh tali hasil latihan mereka yang berisi berbagai simpul yang sudah dipelajari.
2. Guru memberikan apresiasi bagi semua yang sudah berusaha keras. "Kalian semua sudah selangkah lebih dekat menjadi Master Simpul!"

### **Blok 2: Eksplorasi Lanjutan dan Kombinasi (Pertemuan 5-8)**

**Fokus: Menguasai simpul yang lebih kompleks dan mulai berkreasi.**

#### **Pertemuan 5-6 (4 JP): "Simpul Ganda dan Gordian"**

##### **Asesmen Formatif**

- **Kegiatan Awal (15 menit):**

1. Peserta didik mengambil tali latihan mereka dan mencoba mengingat kembali simpul-simpul yang sudah dipelajari.

2. Guru menunjukkan contoh pola yang dibuat dari kombinasi simpul tunggal dan mati.

- **Kegiatan Inti (110 menit):**

1. **Demonstrasi & Praktik II:** Guru melanjutkan "Tantangan Master Simpul" dengan mendemonstrasikan simpul yang lebih kompleks: **Simpul Ganda** dan **Simpul Gordin**.
2. Karena simpul ini lebih sulit, guru menggunakan video *slow-motion* dan memberikan bimbingan yang lebih intensif.
3. Peserta didik berlatih dengan tekun. Fase ini sangat melatih aspek **Regulasi Diri** (kemandirian) dari Profil Pelajar Pancasila.

- **Kegiatan Penutup (15 menit):**

1. Diskusi klasikal: "Menurut kalian, simpul ganda cocok digunakan untuk membuat apa? Bagaimana dengan simpul gordin?"
2. Guru mengumumkan bahwa di pertemuan selanjutnya mereka akan mencoba mengkombinasikan simpul.

### **Pertemuan 7-8 (4 JP): "Merangkai Pola Simpul Kreatif"**

#### **Asesmen Sumatif**

- **Kegiatan Awal (10 menit):**

1. Guru menunjukkan sebuah pola sederhana yang mengkombinasikan 2-3 jenis simpul.
2. Guru menantang peserta didik, "Hari ini, kalian adalah desainer simpul! Tugas kalian adalah menciptakan polamu sendiri."

- **Kegiatan Inti (120 menit):**

1. **Merumuskan Kesimpulan (*Inquiry*) / Fase Kreasi:** Peserta didik diberi kebebasan untuk bereksperimen.
2. Tugasnya adalah membuat sebuah "Sampler Pola Kreatif" sepanjang +/- 15 cm yang mengkombinasikan minimal 3 jenis simpul yang telah dipelajari.
3. Ini adalah asesmen sumatif di mana guru menilai kemampuan peserta didik dalam:
  - Membuat simpul-simpul dasar dengan benar (psikomotor).
  - Mengkombinasikannya secara kreatif (kreativitas).
  - Bekerja dengan tekun dan rapi (sikap mandiri).

- **Kegiatan Penutup (10 menit):**

1. **Pameran "Sampler Pola Kreatif":** Semua hasil karya ditempel di papan pameran kelas.
2. **Refleksi Akhir:** "Setelah mencoba semua simpul, simpul mana yang menjadi favoritmu dan mengapa? Ide karya apa yang muncul di kepalamu setelah melihat semua pola ini?"

#### **ASESMEN**

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
Asesmen Awal (Diagnostik)	Teknik: Observasi dan Tanya Jawab. Instrumen: Guru mengamati kemampuan awal peserta didik mengikat tali sepatu atau simpul sederhana. Pertanyaan lisan: "Apa bedanya simpul dan ikatan?"

<b>Asesmen Formatif (Proses)</b>	<p>Teknik: Penilaian Kinerja (Praktik).</p> <p>Instrumen: Ceklis Keterampilan. Guru menggunakan lembar ceklis untuk menandai penguasaan setiap jenis simpul oleh masing-masing peserta didik selama proses latihan.</p>
<b>Asesmen Sumatif (Akhir Bab)</b>	<p>Teknik: Penilaian Produk.</p> <p>Instrumen: Rubrik penilaian "Sampler Pola Kreatif" yang menilai aspek:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan Teknik: Kebenaran bentuk setiap simpul.</li> <li>2. Kreativitas Kombinasi: Keunikan dalam menggabungkan berbagai jenis simpul.</li> <li>3. Kerapian: Kepadatan dan konsistensi simpul.</li> </ol>

### PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Pengayaan:** Bagi peserta didik yang cepat menguasai semua simpul dasar, mereka diberi tantangan untuk mencari tutorial satu jenis simpul baru dari buku atau internet (dengan bimbingan guru), mempelajarinya, dan kemudian mengajarkannya kepada teman sekelas.
- **Remedial:** Bagi peserta didik yang masih kesulitan dengan simpul kompleks (misal: simpul ganda), guru memberikan pendampingan personal dengan menggunakan tali yang lebih besar dan berwarna cerah agar alur tali lebih mudah terlihat. Latihan difokuskan pada 1-2 simpul dasar hingga benar-benar dikuasai.

### REFLEKSI DIRI

#### Refleksi Diri Peserta Didik

(Disampaikan secara lisan atau dengan lembar isian sederhana di akhir bab)

1. Simpul apa yang paling sulit aku pelajari? Apa yang membuatnya sulit?
2. Perasaan apa yang muncul ketika aku akhirnya berhasil membuat simpul yang sulit?
3. Apakah aku sudah cukup sabar dan tekun selama berlatih?
4. Dengan keterampilan ini, aku membayangkan bisa membuat benda...

#### Refleksi Diri Pendidik

1. Apakah metode demonstrasi dan praktik langsung efektif untuk semua peserta didik? Adakah yang lebih cepat belajar dari diagram?
2. Bagaimana saya mengelola waktu agar semua peserta didik mendapat bimbingan yang cukup, terutama yang mengalami kesulitan?
3. Apakah "Tantangan Master Simpul" berhasil meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik?
4. Keterampilan motorik halus peserta didik sangat beragam. Apa strategi diferensiasi lain yang bisa saya terapkan di bab berikutnya?