**MODUL AJAR SENI RUPA**
**Bab 1: Mengenal Unsur dan Prinsip Seni Rupa pada Objek di Sekitar Kita**

## INFORMASI UMUM

### A. Identitas Modul

| | |
|---|---|
| **Nama Penyusun** | …… |
| **Satuan Pendidikan** | **WWW.SANGPENDIDIK.COM** |
| **Tahun Ajaran** | 2025/2026 |
| **Mata Pelajaran** | Seni Rupa |
| **Jenjang/Kelas** | SD / VI (Enam) |
| **Fase** | C |
| **Bab/Topik** | Bab 1 / Mengenal Unsur dan Prinsip Seni Rupa pada Objek di Sekitar Kita |
| **Alokasi Waktu** | 8 Pertemuan (16 JP @35 menit) |

### B. Identifikasi Murid

| Kategori | Deskripsi |
|---|---|
| **Pengetahuan Awal** | Peserta didik telah memasuki Fase C dan berada pada tahap perkembangan seni rupa Realisme Awal (*dawning realism*). Mereka diasumsikan mampu mengenali bentuk-bentuk dasar, memiliki kesadaran ruang awal (garis pijak), dan dapat menuangkan pengalamannya secara visual. Namun, pemahaman mendalam tentang bagaimana unsur dan prinsip seni rupa bekerja secara harmonis dalam sebuah komposisi masih perlu dikembangkan secara terstruktur. |
| **Minat** | Peserta didik menunjukkan minat yang besar pada aktivitas visual yang bersifat eksploratif dan kreatif. Sebagian besar antusias dalam kegiatan menggambar, mewarnai, dan membuat karya dengan media yang beragam. Mereka juga mulai menikmati bekerja dalam kelompok untuk berbagi ide dan inspirasi. |
| **Kebutuhan** | Peserta didik membutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya teoretis, |

| | |
|---|---|
| **Belajar** | tetapi juga mengaktifkan pengalaman langsung (*hands-on*). Mereka perlu jembatan untuk menghubungkan konsep abstrak (prinsip seni) dengan objek nyata di sekitar mereka. Oleh karena itu, diperlukan aktivitas yang melibatkan pengamatan langsung, eksperimen, dan permainan untuk menjadikan pembelajaran bermakna, menyenangkan, dan melatih kesadaran (*meaningful, joyful, mindful learning*). |

## C. Materi Pelajaran

Materi pembelajaran dalam bab ini mencakup poin-poin utama berikut:

1. **Hakikat Unsur dan Prinsip Seni Rupa:** Memahami perbedaan fundamental antara unsur sebagai "bahan dasar" visual (apa yang digunakan) dan prinsip sebagai "cara menyusun" (bagaimana digunakan).
2. **Prinsip Seni Rupa:**
   - **Ritme (Irama):** Pengulangan unsur secara teratur untuk menciptakan kesan gerak.
   - **Pola (*Pattern*):** Susunan atau tata letak unsur yang diulang. Jenis pola yang dibahas meliputi simetris, asimetris, dan informal (bebas).
3. **Unsur Seni Rupa:**
   - **Warna:** Pengenalan jenis warna (primer, sekunder, tersier) dan fungsinya dalam karya.
   - **Tekstur:** Sifat permukaan suatu benda. Jenis tekstur yang dibahas adalah tekstur nyata (nilai raba dan lihat sama) dan tekstur semu (nilai raba dan lihat berbeda).
   - **Gelap Terang:** Perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada objek untuk memberikan kesan volume atau tiga dimensi.
4. **Aplikasi dalam Kehidupan:** Mengidentifikasi dan menganalisis penerapan unsur dan prinsip seni rupa pada benda-benda di lingkungan sekitar (pakaian, arsitektur, alam, dll.).

## D. Dimensi Profil Lulusan

| Dimensi | Elemen yang Dikembangkan |
|---|---|
| **Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, & Berakhlak Mulia** | **Akhlak kepada Alam:** Peserta didik diajak mengamati dan mensyukuri keindahan unsur dan keteraturan prinsip seni rupa yang ada di alam ciptaan Tuhan (misalnya, pola pada daun, tekstur pada batu, gradasi warna langit) sebagai sumber inspirasi berkarya. |
| **Bernalar Kritis** | **Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan:** Peserta didik secara aktif mengamati objek di sekitarnya, mengidentifikasi, membandingkan, dan mengklasifikasikan berbagai unsur dan prinsip seni rupa yang ditemukannya. |
| **Kreatif** | **Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal:** Peserta didik memodifikasi dan mengombinasikan unsur warna, tekstur, dan gelap terang untuk menciptakan karya baru berdasarkan pemahamannya |

| | |
|---|---|
| | terhadap prinsip ritme dan pola. |

**E. Desain Pembelajaran**

| Komponen | Deskripsi |
|---|---|
| **Capaian Pembelajaran (Fase C)** | 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. |
| **Lintas Disiplin Ilmu** | **Sains (IPA):** Menghubungkan konsep gelap terang dengan sifat cahaya dan bayangan, serta konsep warna dengan spektrum cahaya. **Matematika:** Mengidentifikasi pola geometris, simetri, dan pengulangan (ritme) dalam karya seni dan objek alam. **Bahasa Indonesia:** Mengembangkan kemampuan mendeskripsikan hasil pengamatan dan menceritakan karya secara lisan dan tertulis dengan kosakata yang tepat. |
| **Tujuan Pembelajaran** | 1. (Kognitif) Melalui kegiatan observasi dan diskusi, peserta didik mampu membandingkan penggunaan unsur warna, tekstur, dan gelap terang serta prinsip ritme dan pola pada minimal tiga objek di lingkungannya secara tepat.<br>2. (Afektif) Melalui proses kerja kelompok dan individu, peserta didik mampu menunjukkan sikap kreatif dan bernalar kritis (Profil Pelajar Pancasila) dalam menyusun unsur-unsur seni rupa menjadi sebuah karya berpola.<br>3. (Psikomotor) Melalui praktik berkarya, peserta didik mampu memodifikasi unsur warna, tekstur, dan gelap terang berdasarkan pengamatannya terhadap objek di lingkungan sekitar untuk menciptakan sebuah karya baru dengan prinsip ritme atau pola secara terampil. |
| **Praktik Pedagogis (Pendekatan *Deep Learning*)** | Model Pembelajaran: Problem-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Masalah). Pendekatan: Deep Learning yang diwujudkan melalui:<br>• Meaningful Learning: Pembelajaran dimulai dari eksplorasi lingkungan nyata peserta didik. Masalah yang diangkat adalah "Bagaimana unsur dan prinsip seni rupa membuat benda di sekitar kita menjadi indah dan menarik?".<br>• Joyful Learning: Menggunakan metode permainan ("Berburu Harta Karun Visual"), eksperimen media yang menyenangkan, dan kerja kelompok yang interaktif.<br>• Mindful Learning: Melatih fokus dan kesadaran melalui kegiatan mengamati secara detail, merasakan tekstur, dan merefleksikan proses berkarya secara sadar. |

| | |
|---|---|
| **Pemanfaatan Digital** | Penggunaan proyektor/gawai untuk menampilkan contoh-contoh visual yang kaya dari berbagai budaya, kamera pada gawai untuk mendokumentasikan hasil temuan "perburuan visual", dan aplikasi gambar sederhana (opsional) untuk eksperimen pola digital. |

## PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER PERTEMUAN)

### Blok 1: Eksplorasi & Penemuan (Pertemuan 1-4)

**Fokus: Mengamati, menemukan, dan menghubungkan konsep dengan dunia nyata.**

**Pertemuan 1-2 (4 JP): "Berburu Harta Karun Visual"**

**Asesmen Diagnostik**

- **Kegiatan Awal (15 menit):**
  1. Guru menyapa peserta didik dan mengajak berdoa.
  2. **Pemanasan (*Joyful*):** Guru memulai dengan permainan "Tebak Gerak", di mana satu anak menirukan gerakan berulang (misal: ombak, kipas angin) dan yang lain menebak. Guru mengaitkannya dengan konsep "pengulangan" atau "irama".
  3. **Pertanyaan Pemantik (*Meaningful*):** Guru menunjukkan dua benda, satu polos dan satu bermotif (misal: buku tulis polos dan bercorak batik). "Menurut kalian, mana yang lebih menarik? Mengapa?" Guru memantik diskusi awal.
- **Kegiatan Inti (110 menit):**
  1. **Orientasi Masalah:** Guru menjelaskan bahwa peserta didik akan menjadi "detektif seni" yang bertugas memecahkan misteri: "Apa saja 'bahan rahasia' (unsur) dan 'aturan main' (prinsip) yang membuat benda-benda di sekitar kita tampak indah?"
  2. **"Berburu Harta Karun Visual" (*Mindful & Meaningful*):** Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok dibekali "kantong bukti" (lembar kerja sederhana).
  3. Tugas mereka adalah menjelajahi area sekolah (kelas, halaman, perpustakaan) untuk menemukan dan mendokumentasikan (menggambar atau memfoto) contoh-contoh dari:
     - Sesuatu dengan warna yang mencolok.
     - Sesuatu yang permukaannya terasa kasar atau halus (tekstur).
     - Sesuatu yang memiliki bagian terang dan gelap.
     - Sesuatu yang memiliki pengulangan bentuk atau gambar (pola/ritme).
  4. Guru membimbing dan memastikan peserta didik benar-benar mengamati dan merasakan objek yang mereka temukan.
- **Kegiatan Penutup (15 menit):**
  1. Setiap kelompok secara singkat menunjukkan satu "harta karun" paling menarik yang mereka temukan.
  2. **Refleksi Awal:** Guru bertanya, "Apa yang kalian rasakan saat mencari dan menemukan benda-benda tadi?"
  3. Guru memberi tugas untuk membawa satu benda kecil dari rumah yang menurut mereka memiliki pola menarik untuk pertemuan berikutnya.

**Pertemuan 3-4 (4 JP): "Membedah Rahasia Keindahan"**

- **Kegiatan Awal (15 menit):**
  1. Guru menyapa dan memulai dengan lagu singkat tentang warna untuk membangkitkan semangat (*Joyful Learning*).
  2. Peserta didik mengeluarkan benda berpola yang mereka bawa dari rumah dan menceritakannya kepada teman sebangku.
- **Kegiatan Inti (110 menit):**
  1. **Menghubungkan Temuan dengan Konsep:** Guru menggunakan hasil "perburuan" dari pertemuan sebelumnya untuk memperkenalkan istilah-istilah kunci secara formal: Unsur (Warna, Tekstur, Gelap Terang) dan Prinsip (Ritme, Pola).
  2. **Diskusi Terbimbing (*Meaningful*):** Guru menampilkan gambar-gambar di proyektor (misal: kain tenun, arsitektur rumah adat, lukisan) dan meminta peserta didik mengidentifikasi unsur dan prinsip di dalamnya.
  3. **Eksperimen Tekstur (*Mindful*):** Peserta didik menutup mata dan meraba berbagai permukaan yang disiapkan guru (ampelas, kain sutra, kapas, daun kering) lalu mencoba mendeskripsikan sensasinya. Ini untuk memperdalam pemahaman Tekstur Nyata.
  4. **Eksperimen Warna:** Peserta didik melakukan percobaan pencampuran warna primer (merah, kuning, biru) menggunakan cat air untuk menghasilkan warna sekunder dan tersier.
- **Kegiatan Penutup (15 menit):**
  1. **Kuis Singkat (*Joyful*):** Guru menunjukkan gambar, peserta didik mengangkat kartu jawaban (misal: kartu bertuliskan "Ritme", "Tekstur", "Warna Primer").
  2. **Refleksi:** "Dari semua 'bahan rahasia' yang kita pelajari, mana yang menurutmu paling penting untuk membuat karya jadi indah? Mengapa?"

**Blok 2: Eksperimen & Kreasi (Pertemuan 5-8)**

**Fokus: Menerapkan pemahaman untuk menciptakan karya orisinal.**

**Pertemuan 5-6 (4 JP): "Laboratorium Pola dan Ritme"**

**Asesmen Formatif**

- **Kegiatan Awal (15 menit):**
  1. Guru mengajak peserta didik melakukan senam jari sederhana diiringi musik dengan ritme yang berubah-ubah untuk menghubungkan dengan konsep ritme visual.
  2. Review cepat tentang jenis-jenis pola (simetris, asimetris) menggunakan contoh gambar.
- **Kegiatan Inti (110 menit):**
  1. **Demonstrasi:** Guru menunjukkan cara membuat pola sederhana menggunakan teknik cap (dari pelepah pisang atau kentang) dan teknik stensil.
  2. **Praktik Terbimbing (*Joyful & Meaningful*):** Peserta didik secara individu atau berpasangan bereksperimen di buku sketsa mereka. Mereka diberi kebebasan untuk:
     - Membuat cap dari bahan alam yang ditemukan di sekitar sekolah.
     - Membuat stensil dari kertas karton.
     - Menciptakan berbagai macam pola (simetris, asimetris, informal) dan ritme menggunakan cap dan stensil tersebut.
  3. Guru berkeliling memberikan umpan balik formatif, "Pola yang kamu buat ini terlihat rapi, ini namanya simetris. Coba sekarang buat yang tidak beraturan, apa yang terjadi?"
- **Kegiatan Penutup (15 menit):**
  1. **Gallery Walk Mini:** Peserta didik memajang buku sketsa mereka di atas meja dan

berkeliling untuk melihat karya teman. Mereka bisa memberikan satu stiker bintang pada karya yang paling mereka sukai.

2. Guru mengumumkan proyek akhir: "Membuat Desain Baru untuk Benda Lamaku".

**Pertemuan 7-8 (4 JP): Proyek Akhir "Desain Baru untuk Benda Lamaku"**

**Asesmen Sumatif**

- **Kegiatan Awal (15 menit):**
  1. Guru menjelaskan alur proyek: memilih satu objek sederhana (misal: sampul buku, tempat pensil dari kaleng bekas, kipas kertas), kemudian merancang dan menerapkan hiasan baru menggunakan pemahaman tentang unsur dan prinsip yang telah dipelajari.
  2. Peserta didik membuat sketsa rancangan di buku gambar mereka.
- **Kegiatan Inti (110 menit):**
  1. **Fase Kreasi (*Meaningful & Mindful*):** Peserta didik bekerja secara mandiri untuk menghias objek pilihan mereka berdasarkan sketsa. Mereka harus membuat keputusan tentang:
     - Pola atau ritme apa yang akan digunakan.
     - Kombinasi warna apa yang paling sesuai.
     - Bagaimana menambahkan efek tekstur (misal: dengan menempel benang, pasir, atau teknik goresan).
  2. Guru berperan sebagai fasilitator, membantu peserta didik yang kesulitan dan memberikan tantangan bagi yang sudah mahir ("Bagaimana jika kamu menambahkan efek gelap terang pada motifmu agar terlihat lebih hidup?").
- **Kegiatan Penutup (15 menit):**
  1. **Pameran Karya:** Semua hasil karya dipajang di sudut kelas.
  2. **Apresiasi dan Refleksi Akhir:** Peserta didik berdiri di samping karyanya. Secara bergiliran, beberapa peserta didik menceritakan proses dan alasan pemilihan desain mereka. Teman yang lain dapat memberikan tanggapan positif.
  3. Guru memberikan apresiasi umum untuk semua usaha dan kreativitas peserta didik.

**ASESMEN**

| Jenis Asesmen | Teknik dan Instrumen |
|---|---|
| **Asesmen Awal (Diagnostik)** | Teknik: Observasi dan Analisis Hasil Kerja Awal.<br>Instrumen: Lembar observasi guru selama kegiatan "Berburu Harta Karun Visual" untuk melihat sejauh mana peserta didik dapat mengidentifikasi konsep secara intuitif. |
| **Asesmen Formatif (Proses)** | Teknik: Penilaian Kinerja dan Observasi.<br>Instrumen: Rubrik sederhana untuk menilai keaktifan saat diskusi kelompok. Observasi terstruktur terhadap hasil eksperimen di buku sketsa (kemampuan mencoba berbagai pola dan ritme). Umpan balik lisan langsung saat proses berkarya. |
| **Asesmen** | Teknik: Penilaian Produk. |

| | |
|---|---|
| **Sumatif (Akhir Bab)** | Instrumen: Rubrik penilaian proyek akhir "Desain Baru untuk Benda Lamaku" yang menilai aspek:<br>1. Kesesuaian dengan tema (penerapan unsur dan prinsip).<br>2. Kreativitas dan orisinalitas ide.<br>3. Keterampilan teknis dan kerapian. |

## PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Pengayaan:** Bagi peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran, mereka diberi tantangan untuk membuat karya kliping (*mood board*) yang lebih kompleks. Mereka mengumpulkan gambar dari majalah atau internet yang menunjukkan penerapan prinsip ritme pada karya desainer atau arsitek terkenal, lalu memberikan analisis singkat.
- **Remedial:** Bagi peserta didik yang membutuhkan bimbingan, guru memberikan pendampingan khusus. Aktivitas disederhanakan dengan fokus pada satu prinsip saja (misal: membuat pola simetris sederhana) menggunakan templat atau stensil yang sudah disiapkan guru untuk membantu mereka merasakan keberhasilan.

## REFLEKSI DIRI

**Refleksi Diri Peserta Didik**

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

1. Apa hal baru yang paling menarik yang aku pelajari di bab ini?
2. Kegiatan mana yang paling aku sukai? (Berburu Harta Karun, Mencampur Warna, Membuat Cap, atau Menghias Benda)? Mengapa?
3. Apa kesulitan terbesar yang aku hadapi? Bagaimana aku mengatasinya?
4. Setelah belajar bab ini, aku menjadi lebih memperhatikan... (contoh: pola pada keramik di rumah, warna-warni bunga di taman).

**Refleksi Diri Pendidik**

1. Apakah pendekatan *Problem-Based Learning* efektif dalam memantik rasa ingin tahu peserta didik?
2. Kegiatan mana yang paling berhasil dalam menerapkan prinsip *Joyful Learning* dan *Mindful Learning*?
3. Apakah alokasi waktu untuk setiap pertemuan sudah sesuai? Bagian mana yang memerlukan waktu lebih banyak atau lebih sedikit?
4. Bagaimana saya dapat memodifikasi pembelajaran di bab berikutnya berdasarkan observasi dan hasil asesmen di bab ini?