

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1

INFORMASI UMUM
A. IDENTITAS MODUL
<p> Penyusun :</p> <p> Instansi : SD</p> <p> Tahun Penyusunan : Tahun 2022</p> <p> Jenjang Sekolah : SD</p> <p> Mata Pelajaran : Seni Rupa</p> <p> Fase / Kelas : A / 1 (Satu)</p> <p> Kegiatan 3: Garis yang Menunjukkan Gerakan</p> <p> Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (2 x 35 menit)</p>
B. KOMPETENSI AWAL
<ul style="list-style-type: none"> Siswa membentuk persepsi dan menggambarkan kualitas garis (misalnya tebal, tipis atau rapat, renggang) dengan cara menghubungkannya dengan suara atau gerakan tertentu. Mereka kemudian membuat gambar menggunakan berbagai macam garis sebagai bentuk respon terhadap musik tertentu.
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA
<ul style="list-style-type: none"> Mandiri: Regulasi: Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati. Kreatif: Menghasilkan gagasan dan karya yang orisinal: Saya mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide sendiri; Saya dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni.
D. SARAN DAN PRASARANA
<ul style="list-style-type: none"> Lampu ruang kelas yang memadai Ruang kelas yang cukup luas <p>Sumber Belajar :</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>Alat Bahan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Kertas Pensil/krayon/arang/pulpen/spidol dan lain-lain ; murid dipersilahkan memilih dan mencoba alat yang berbeda saat berkreasi. Beberapa jenis lagu dengan irama yang bervariasi: keroncong, dangdut, rock, klasik, gamelan, dll.
E. TARGET PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik reguler/tipikal
F. MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> 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
<p>Elemen dan Sub-Elemen Capaian Mengalami</p> <ul style="list-style-type: none"> A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber. A.2 Eksplorasi aneka media dan proses. <p>Menciptakan</p> <ul style="list-style-type: none"> C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media (pensil/krayon). C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media yang sesuai dengan tujuan tertentu. <p>Tujuan Pembelajaran Kegiatan 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu merasakan arah dan gerakan yang direpresentasikan oleh garis. Siswa mengeksplorasi garis dalam hubungannya dengan musik dan perasaan.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Siswa untuk menelusuri garis yang ada pada gambar pada modul murid

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Bentuk garis seperti apakah yang dirasakan?
- Apakah garis tersebut statis atau dinamis?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Ajak siswa untuk menelusuri garis yang ada pada gambar-gambar pada modul murid.
- Bentuk garis seperti apakah yang dirasakan? Apakah garis tersebut statis atau dinamis?
- Ajak siswa untuk membayangkan bentuk garis yang terbentuk dari gerakan seperti kertas yang melayang di udara, ikan yang berenang di kolam, ular yang merayap pada pasir, dan lain-lain. Benda-benda lain apakah disekelilingmu yang bisa kamu gambarkan gerakannya dengan beberapa macam garis?

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

- Siapkan kertas. Sediakan berbagai macam alat gambar yang dapat dipilih oleh anak. Jenisnya usahakan beragam, dari yang bisa membuat garis dengan berbagai macam ketebalan, dan garis dengan berbagai macam warna.
- Berikan penjelasan pada siswa bahwa akan ada beberapa jenis musik yang didengarkan bersama-sama.
- Dengan menutup mata saat mendengarkan lagu tertentu, ajak siswa untuk membayangkan bagaimana bentuk garis yang terbentuk dengan irama tersebut. Variasikan dengan beberapa lagu lainnya.
- Minta siswa untuk membuka mata. Perdengarkan kembali lagu-lagu tersebut, lalu ajak mereka untuk menggambarkannya di kertas. Persilakan anak untuk mengganti alat gambarnya, jika mereka merasa perlu menggantinya agar garis yang digambar sesuai dengan irama musik yang didengar.

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

Integrasi Seni Rupa dan Seni Tari:

Ajak siswa untuk menari mengikuti musik, dan membayangkan jejak garis-garis apa yang terbentuk, Mintamereka untuk membandingkan garis-garis yang mungkin terbentuk oleh tarian yang diiringi oleh musik gamelan Bali, dibandingkan dengan musik seruling Sunda.

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

Jika memungkinkan untuk menyediakan krayon dan cat air, siswa dapat mencoba teknik *wax-resistant* (tahan lilin). Gunakan krayon untuk menggambar garis-garis tersebut. Setelah itu, sapukan cat air. Amati apa yang terjadi dengan cat air pada bagian garis yang digambar dengan krayon.

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!

Lihatlah semua garis ini. Semua menunjukkan gerakan.

Marigerakkan jari atau tanganmu mengikuti garisnya. Garis seperti apa yang kamurasakan? Sekarang pejamkan matamu. Dengarkan lagu yang diputarkan gurumu. Gerakkantanganmu mengikuti irama lagu. Garis seperti apa yang kamu dapatkan?



Gambar 4.3.1 Rambut Bergelombang
Sumber: Paul Sweet - www.unplash.com



Gambar 4.3.2 Lengkung Ombak
Sumber: Matthew Hense - www.unplash.com



Gambar 4.3.3 Asap Vertikal dan Diagonal
Sumber: Dan Hatfield - www.unplash.com



Gambar 4.3.4 Gerakan Ombak
Sumber: Adam Akm - www.unplash.com



Gambar 4.3.4 Garis Bergerak Dari Satu Titik ke Titik Lainnya
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. KARYA SENI YANG DAPAT DIJADIKAN REFERENSI VISUAL

- Karya Zaky Arifin: Conundrum #1 (2014)
- Karya-karya ilusi optik seniman Bridget Riley: Descending (1965-1966)
- Karya Wassily Kandinsky: Transverse Line (1923)
- Karya Kartika Affandi: Fishing Boat Perahu Eretan (1993)

D. GLOSARIUM

- Membuat gambar menggunakan berbagai macam garis sebagai bentuk respon terhadap musik tertentu

E. DAFTAR PUSTAKA

Chapman, Laura H. 1985. *Discover Art 2/Teacher's Edition*. Massachusetts: Davis Publication Inc.

Chapman, Laura H. 1987. *Discover Art 1/Teacher's Edition*. Massachusetts: Davis Publication Inc.

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 Program for Elementary and Middle Schools*. Michigan: Longman.

Wood, Chip. 1997. *Yardsticks: Children in the Classroom Ages 4-14*. USA: Northeast Foundation for Children.