

MODUL AJAR SENI RUPA
Bab 10: Mengkreasi Jenis dan Pola Ragam Hias

INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Nama Penyusun
Satuan Pendidikan	Sekolah Dasar (SD)
Tahun Ajaran	2025/2026
Mata Pelajaran	Seni Rupa
Jenjang/Kelas	SD / VI (Enam)
Fase	C
Bab/Topik	Bab 10 / Mengkreasi Jenis dan Pola Ragam Hias
Alokasi Waktu	8 Pertemuan (16 JP @35 menit)

B. Identifikasi Murid

Kategori	Deskripsi
Pengetahuan Awal	Peserta didik telah memiliki wawasan tentang ragam hias Nusantara (Bab 9) dan memahami prinsip-prinsip dasar desain seperti ritme dan keseimbangan (Bab 2 & 7). Mereka siap untuk beralih dari tahap apresiasi dan peniruan ke tahap kreasi murni, di mana mereka akan merancang ragam hias orisinal mereka sendiri.
Minat	Minat peserta didik untuk berkreasi dan mengekspresikan imajinasi mereka sangat tinggi. Mereka akan sangat termotivasi oleh kebebasan untuk merancang motif mereka sendiri, tidak lagi terikat pada contoh yang ada. Kemungkinan untuk menggabungkan berbagai jenis inspirasi akan menjadi tantangan yang menarik.
Kebutuhan Belajar	Peserta didik membutuhkan sebuah kerangka kerja atau proyek yang terstruktur untuk menyalurkan kreativitas mereka agar tidak menjadi acak. Mereka perlu

bimbingan dalam proses *brainstorming* (curah gagasan), pengembangan ide, dan teknik-teknik menggambar yang spesifik untuk ragam hias.

C. Materi Pelajaran

Materi pembelajaran dalam bab ini berfokus pada proses penciptaan ragam hias secara aktif:

1. **Klasifikasi Jenis Motif Ragam Hias:** Membedakan dan memahami karakteristik dari empat jenis motif utama:
 - **Flora:** Motif yang terinspirasi dari dunia tumbuhan (daun, bunga, akar, sulur).
 - **Fauna:** Motif yang terinspirasi dari dunia hewan (burung, ikan, serangga).
 - **Geometris:** Motif yang terbentuk dari unsur-unsur geometris (garis, bidang, lingkaran, segitiga) yang ditata secara berulang.
 - **Figuratif:** Motif yang menggunakan figur manusia sebagai objek utamanya, yang seringkali digayakan menjadi bentuk hiasan (contoh: wayang).
2. **Teknik Menggambar Ragam Hias:** Mempelajari dan mempraktikkan berbagai teknik untuk menciptakan pola ragam hias, termasuk penataan pola (menyebar, berbingkai, dll).
3. **Proses Kreasi:** Langkah-langkah dalam menciptakan ragam hias baru, mulai dari mencari inspirasi, stilisasi objek, hingga menyusunnya menjadi sebuah pola yang utuh dan harmonis.

D. Dimensi Profil Lulusan

Dimensi	Elemen yang Dikembangkan
Kreatif	Menghasilkan Gagasan, Karya, dan Tindakan yang Orisinal: Ini adalah inti dari keseluruhan bab. Peserta didik melalui seluruh proses kreatif, dari menghasilkan ide awal hingga mewujudkannya dalam sebuah karya ragam hias yang baru dan belum pernah ada sebelumnya.
Bernalar Kritis	Merefleksi Pemikiran dan Proses Berpikir: Peserta didik secara sadar memilih jenis motif yang akan dikembangkan, membuat keputusan desain terkait stilisasi dan pewarnaan, serta mengevaluasi efektivitas karyanya sendiri.
Mandiri	Regulasi Diri: Peserta didik mengelola proses kerja proyek mereka secara mandiri, mulai dari mencari ide, membuat sketsa, hingga menyelesaikan karya akhir dengan ketekunan.

E. Desain Pembelajaran

Komponen	Deskripsi
Capaian Pembelajaran (Fase C)	Peserta didik mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa.

Lintas Disiplin Ilmu	IPA (Biologi): Menggunakan pengetahuan tentang bentuk-bentuk flora dan fauna sebagai sumber inspirasi utama untuk stilisasi. Bahasa Indonesia: Peserta didik memberi judul dan menuliskan deskripsi singkat atau cerita di balik motif ragam hias yang mereka ciptakan.
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Kognitif) Melalui eksplorasi contoh, peserta didik mampu membedakan karakteristik antara motif flora, fauna, geometris, dan figuratif dalam ragam hias. 2. (Afektif) Melalui proses kreasi, peserta didik mampu menunjukkan sikap kreatif yang ditandai dengan keberanian mencoba ide-ide baru dan orisinal dalam desainnya. 3. (Psikomotor) Melalui praktik berbasis proyek, peserta didik mampu menciptakan sebuah karya ragam hias orisinal dengan menggabungkan minimal dua jenis motif (misal: flora dan geometris) secara harmonis dan terampil.
Praktik Pedagogis (Pendekatan Deep Learning)	<p>Model Pembelajaran: Project-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Proyek). Pendekatan: Deep Learning yang diwujudkan melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meaningful Learning: Peserta didik menjadi "pencipta", bukan lagi "peniru". Proyek ini memberikan mereka kepemilikan penuh atas karya intelektual mereka, menjawab pertanyaan "Bagaimana caraku menciptakan pola yang menjadi ciri khasku?". • Joyful Learning: Suasana belajar adalah "Laboratorium Desain" di mana semua ide dihargai dan eksperimen didorong. Aktivitas "Kawin Silang Motif" akan menjadi sesi brainstorming yang seru dan penuh tawa. • Mindful Learning: Proses stilisasi menuntut peserta didik untuk mengamati sebuah objek dengan saksama, lalu dengan sadar memilih bagian mana yang akan disederhanakan, dibesar-besarkan, atau dihilangkan, melatih kepekaan desain.
Pemanfaatan Digital	Peserta didik (dengan bimbingan) dapat menggunakan internet untuk mencari gambar-gambar referensi (flora/fauna) yang akan mereka stilisasi.

PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER PERTEMUAN)

Blok 1: Klasifikasi dan Ideasi (Pertemuan 1-4)

Fokus: Memahami ragam jenis motif dan mencari inspirasi.

Pertemuan 1-2 (4 JP): "Empat Kerajaan Motif"

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

1. Guru mereview kembali tentang ragam hias Nusantara.
2. **Pertanyaan Mendasar (Essential Question):** Guru menampilkan 4 gambar: sehelai daun,

seekor kupu-kupu, sebuah segitiga, dan gambar orang. "Jika kita ingin membuat pola hias, keempat gambar ini datang dari 'kerajaan' yang berbeda. **Kerajaan apa sajakah itu dan bagaimana cara kita menciptakan motif baru dari sana?**"

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

1. **Pengenalan 4 Jenis Motif:** Guru secara formal memperkenalkan 4 jenis motif: Flora, Fauna, Geometris, dan Figuratif, sambil memberikan banyak contoh visual untuk masing-masing jenis.
2. **Permainan Sortir Motif (*Joyful*):** Peserta didik dalam kelompok diberi setumpuk kartu gambar berbagai motif. Tugas mereka adalah menyortir dan menempelkan kartu-kartu tersebut pada 4 bidang "kerajaan" di selembar karton.
3. **Diskusi:** Setelah selesai, setiap kelompok menjelaskan alasan pengelompokan mereka. Ini membangun pemahaman yang kuat tentang karakteristik setiap jenis motif.

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

1. Guru mengumumkan proyek besar bab ini: "**Menciptakan Ragam Hias Khas Kelas 6**".
2. Tugas rumah: mencari dan membawa satu gambar objek dari alam (daun, bunga, atau serangga) yang akan menjadi inspirasi utama.

Pertemuan 3-4 (4 JP): "Laboratorium Stilisasi"

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

1. Peserta didik mengeluarkan gambar inspirasi yang mereka bawa.
2. Guru mereview kembali konsep stilisasi (pengayaan) dari bab sebelumnya.

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

1. **Demonstrasi Stilisasi:** Guru mengambil satu contoh gambar (misal: daun singkong) dan mendemonstrasikan di papan tulis cara mengubahnya menjadi motif hias. (Menyederhanakan bentuk, melebih-lebihkan lekukan, menambahkan isian pola).
2. **Praktik Stilisasi Individual (*Kreatif & Mindful*):** Peserta didik bekerja di buku sketsa mereka. Mereka melakukan stilisasi terhadap objek inspirasi yang mereka bawa.
3. Mereka didorong untuk membuat minimal 3 versi stilisasi yang berbeda untuk satu objek, melatih mereka untuk berpikir *out-of-the-box*. Guru berkeliling memberikan masukan.

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

1. Beberapa peserta didik yang berani menunjukkan hasil eksplorasi stilisasi mereka.
2. Peserta didik diminta untuk memilih satu bentuk stilisasi terbaik yang akan mereka kembangkan menjadi pola.

Blok 2: Kreasi dan Pameran (Pertemuan 5-8)

Fokus: Mengembangkan motif menjadi pola dan menciptakan karya akhir.

Pertemuan 5-6 (4 JP): "Menganyam Pola"

Asesmen Formatif

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

1. Guru mereview prinsip ritme dan keseimbangan.
2. "Bagaimana kita akan menata motif tunggal yang sudah kalian buat agar menjadi sebuah pola yang indah?"

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

1. **Praktik Pengembangan Pola:** Peserta didik mulai menata motif stilisasi mereka menjadi sebuah pola ragam hias di buku sketsa.

2. Mereka bereksperimen dengan:
 - **Pengulangan:** Mengulang motif secara teratur.
 - **Kombinasi:** Menggabungkan motif utama mereka (misal: flora) dengan motif geometris sebagai latar atau bingkai.
 - **Komposisi:** Menerapkan keseimbangan simetris atau asimetris.
 3. Ini adalah fase *trial and error*. Guru mendorong peserta didik untuk tidak takut membuat kesalahan dan terus mencoba hingga menemukan komposisi yang paling mereka sukai.
- **Kegiatan Penutup (10 menit):**
 1. Peserta didik menyelesaikan desain final mereka di buku sketsa.
 2. Guru mengingatkan untuk mempersiapkan kertas gambar bersih untuk karya akhir.

Pertemuan 7-8 (4 JP): "Pameran Perdana Para Desainer Cilik"

Asesmen Sumatif

- **Kegiatan Awal (10 menit):**
 1. Guru memberikan instruksi terakhir untuk pembuatan karya akhir di atas kertas A4.
 2. Memberikan motivasi dan semangat untuk menghasilkan karya terbaik.
- **Kegiatan Inti (95 menit):**
 1. **Fase Eksekusi Karya Akhir:** Peserta didik dengan fokus dan teliti memindahkan desain final mereka dari buku sketsa ke kertas gambar.
 2. Mereka menebalkan garis dan memberikan pewarnaan.
 3. **Asesmen Sumatif:** Guru menilai karya akhir berdasarkan orisinalitas ide, kreativitas dalam stilisasi dan komposisi, serta kualitas teknis.
- **Kegiatan Penutup (35 menit):**
 1. **Pameran "Ragam Hias Generasi Baru":** Setiap karya diberi judul oleh pembuatnya dan dipajang.
 2. **Tur Apresiasi:** Setiap peserta didik mendapatkan beberapa stiker "jempol" dan berkeliling untuk memberikannya pada karya teman yang mereka kagumi. Mereka harus bisa menjelaskan mengapa mereka menyukai karya tersebut.
 3. **Refleksi Akhir (*Bernalar Kritis*):** "Apa yang kamu pelajari tentang proses menciptakan sesuatu dari nol?", "Melihat semua karya temanmu, ide baru apa lagi yang muncul di kepalamu?"

ASESMEN

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
Asesmen Awal (Diagnostik)	Teknik: Permainan Sortir. Instrumen: Menilai kemampuan awal peserta didik dalam mengklasifikasikan jenis motif (flora, fauna, geometris, figuratif).
Asesmen Formatif (Proses)	Teknik: Penilaian Produk (Sketsa). Instrumen: Menilai hasil eksplorasi stilisasi dan pengembangan pola di buku sketsa peserta didik. Umpan balik lisan diberikan untuk perbaikan.

**Asesmen Sumatif
(Akhir Bab)**

Teknik: Penilaian Produk (Proyek).

Instrumen: Rubrik penilaian karya "Ragam Hias Khas Kelas 6" yang menilai:

1. Orisinalitas dan Kreativitas: Keunikan ide dan keberhasilan stilisasi.
2. Komposisi dan Harmoni: Penerapan prinsip desain (ritme, keseimbangan) dan keserasian warna.
3. Keterampilan Teknis: Kualitas garis, detail, dan kerapian kerja.

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Pengayaan:** Bagi peserta didik yang karyanya luar biasa, mereka diberi tantangan untuk mengaplikasikan desain ragam hias mereka ke sebuah media tiga dimensi sederhana, seperti menghias sampul buku catatan atau tempat pensil dari kaleng bekas.
- **Remedial:** Bagi peserta didik yang kesulitan menciptakan motif dari nol, guru memberikan beberapa pilihan objek inspirasi yang lebih sederhana (misal: bentuk-bentuk geometris dasar, atau bentuk daun yang simpel) untuk distilisasi, sehingga mereka bisa lebih fokus pada proses pengembangannya menjadi pola.

REFLEKSI DIRI

Refleksi Diri Peserta Didik

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

1. Jenis motif apa yang paling aku suka untuk dikembangkan (Flora, Fauna, Geometris)? Mengapa?
2. Inspirasi untuk karyaku datang dari...
3. Bagian paling menantang dari menciptakan ragam hias sendiri adalah...
4. Jika ada kesempatan, aku ingin melihat karyaku dicetak di atas... (kain, kaos, cangkir).

Refleksi Diri Pendidik

1. Apakah semua peserta didik berhasil melalui proses stilisasi dan kreasi? Di tahap mana mereka paling banyak membutuhkan bimbingan?
2. Apakah kebebasan yang diberikan dalam proyek ini benar-benar memicu kreativitas atau justru membuat sebagian peserta didik bingung?
3. Bagaimana saya bisa menyediakan lebih banyak sumber inspirasi visual di awal bab untuk memantik ide peserta didik?
4. Melihat hasil karya peserta didik, konsep desain apa (unsur/prinsip) yang tampaknya sudah mereka kuasai dengan baik, dan apa yang masih perlu diperkuat?