

bMODUL AJAR / RENCANA PELAKSANAAN PEMBEAJARAN (RPP+)			
A. INFORMASI UMUM			
Nama Penyusun		:	
Institusi		:	SD.....
Mata Pelajaran		:	Seni Rupa
Bab 2		:	Menanggapi Karya Seni Rupa
Jenjang Sekolah	:	Sekolah Dasar (SD)	Semester : II (Genap)
Fase / Kelas	:	B / IV (Empat)	Alokasi Waktu : 2 JP
Tahun Pelajaran		:	
Moda Pembelajaran		:	Tatap Muka
Metode Pembelajaran		:	Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Demonstrasi & Penugasan
Model Pembelajaran		:	Pembelajaran Berbasis Penemuan (<i>Discovery Learning</i>)
Target Peserta Didik		:	Peserta Didik Reguler/Tipikal
Karakteristik PD		:	Umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar
Jumlah Peserta Didik		:	Jumlah yang disarankan 22 – 30 peserta didik
Dimensi Profil Lulusan		:	1. Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. 2. Kewargaan. 3. Penalaran Kritis. 4. Kreativitas. 5. Kolaborasi. 6. Kemandirian. 7. Kesehatan. 8. Komunikasi.
Sarana & Prasarana		:	1. Komputer/Laptop, Proyektor, Jaringan Internet*** 2. Buku Siswa, sumber belajar lain 3. Pensil atau pena, Kertas, Pewarna (spidol, krayon atau cat air)
B. Komponen Inti			
1. Capaian Pembelajaran (CP)			
1. Mengalami (<i>Experiencing</i>): Peserta didik memahami unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu menyimpulkan hasil pengamatan dan pemahaman dua atau lebih unsur rupa dan satu prinsip desain. 2. Menciptakan (<i>Making/Creating</i>): Peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan unsur garis, warna, bentuk dan bangun. Peserta didik menerapkan prinsip keseimbangan dalam menyusun unsur-unsur rupa yang digunakan. 3. Merefleksikan (<i>Reflecting</i>): Peserta didik menilai karya dan penciptaan karya seni rupa dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang telah dipelajari. 4. Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>): Peserta didik menerapkan pengalamannya sebagai sumber gagasan dalam berkarya. Peserta didik mampu mengenali karakteristik khusus suatu alat dan bahan dasar yang tersedia di lingkungan sekitar, kemudian secara mandiri menggunakan alat dan bahan tersebut. 5. Berdampak (<i>Impacting</i>): Peserta didik memberikan respons terhadap kejadian sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan terkecilnya.			

2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
1. Mengamati sebuah karya seni rupa 2. Melihat tema apa yang diangkat 3. Mengidentifikasi pesan apa yang ingin disampaikan pelukis melalui karyanya. 4. Menuliskan nilai positif yang ditemukan dalam sebuah karya
3. Tujuan Pembelajaran
1. Siswa mampu Memberikan umpan balik mengenai karya seni melalui permainan “Koper Hitam Lukisan”. 2. Siswa mampu Memberikan umpan balik sebuah sampul buku melalui pembuatan jurnal visual.
4. Materi Pokok
• Memberikan umpan balik mengenai karya seni melalui permainan “Koper Hitam Lukisan”. • Memberikan umpan balik sebuah sampul buku melalui pembuatan jurnal visual.
5. Kegiatan Pembelajaran
A. Kegiatan Awal (10 Menit)
1. Persiapan Mengajar Guru perlu mempersiapkan beberapa lembar gambar koper hitam yang dijadikan media pembelajaran. Guru tidak wajib mencetak, guru dapat menggambarnya secara manual bila tidak terdapat alat cetak di sekitar sekolah. 2. Apersepsi Kegiatan apersepsi dalam proses pembelajaran dapat dilakukan guru dengan cara menghubungkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik dengan konteks pembelajaran yang akan dilakukan. Salah satu bentuk apersepsi yang dapat dilakukan guru dengan memberikan pertanyaan pemantik awal seperti berikut. • “Tahukah kalian apa saja media yang dipakai untuk menyampaikan pemikiran dan perasaan kita?” • Apa hal menarik yang kamu dapat temukan dalam sebuah karya? • Apa hal baik yang kamu temukan dari karya seni rupa yang kamu lihat? 3. Penilaian Sebelum Pembelajaran Untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, guru dapat memulai pertemuan pertama pada bab V ini dengan mengajak peserta didik untuk bermain “cermin ajaib” secara berkelompok. Alur bermain cermin ajaib adalah sebagai berikut. • Peserta didik membentuk kelompok beranggotakan 5–6 orang. • Setiap kelompok akan diberikan gambar cermin sebanyak jumlah anggota kelompoknya. • Peserta didik akan mengambil satu gambar cermin secara bergantian lalu membukanya. Di belakang cermin tersebut terdapat sebuah gambar lukisan. • Peserta didik akan menyampaikan bagaimana tanggapan mereka saat melihat lukisan tersebut. Tanggapan yang diberikan dapat dipantik melalui beberapa poin sebagai berikut.

- Bagaimana perasaanmu setelah melihat lukisan ini?
- Apakah kamu merasa bahagia, takut, sedih, atau bahkan kecewa?
- Menurutmu apakah ada pesan khusus yang pelukis ingin sampaikan melalui lukisan ini?
- Kirakira, apa hal baik yang terdapat di dalam lukisan ini?

Di samping ini adalah contoh cermin ajaib. Guru dapat membuat cermin ajaib lainnya dengan menggunakan gambar yang telah disiapkan sebelumnya.

B. Kegiatan Inti (50 Menit)

4. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam pembelajaran Bab V ini terdiri atas dua aktivitas, yaitu memberikan umpan balik mengenai karya seni melalui permainan "Koper Hitam Lukisan" dan memberikan umpan balik sebuah sampul buku melalui pembuatan jurnal visual. Selain dua aktivitas tersebut, untuk mengadaptasi permasalahan diferensiasi peserta didik, maka disediakan aktivitas alternatif yang dapat dipilih dan dikembangkan oleh guru.

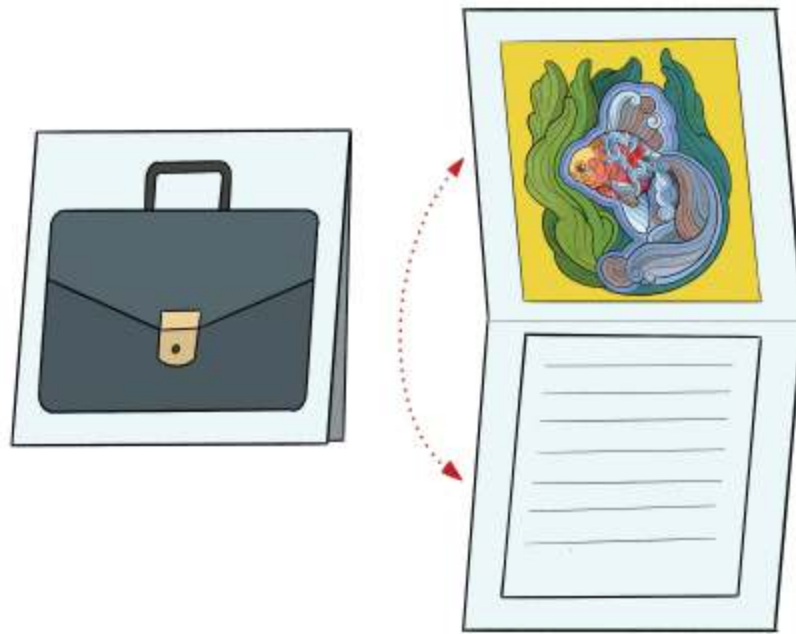


Aktivitas 1

Memberikan Umpan Balik Karya Seni Melalui Permainan "Koper Hitam Lukisan"

Berikut langkah kegiatan yang dilakukan peserta didik pada aktivitas ini.

- Peserta didik dipersilakan maju satu persatu ke meja guru untuk memilih satu nomor. Setiap potongan gambar koper hitam yang telah disiapkan guru memiliki nomor yang berbedabeda sesuai dengan jumlah peserta didik. Jika terdapat 25 peserta didik dalam satu kelas, maka 25 koper hitam yang harus disiapkan guru.
- Saat peserta didik sudah kembali ke kursi masingmasing, mereka diminta untuk membuka bagian dalam koper tersebut dan melihat gambar lukisan yang ada di dalamnya. Berikut ini adalah contoh koper hitam dan bagian dalam kopernya yang berisi lukisan.



Untuk melihat referensi gambar lainnya, guru dapat membuka materi pada *QR Code* berikut.

1

Video Kreasi Bentuk Geometris



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr1a>

2

Menggambar Aneka Bentuk Dasar



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr1b>

3 Sri Jago Asoka Rama,
Bocah Bandung Berusia
5 Tahun Gelar Pameran
Tunggal



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr1c>

4 Mengintip Pameran
Tunggal Karya Seni
"Gambar Untuk Mama"



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr1d>

5 Kenalan dengan Ace
Alexon, Pelukis Cilik



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr1e>

6 Ronald Apriyan



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr1f>

7 A Solo Exhibition of
Hendra Hehe Harsono



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr1g>

- Peserta didik kemudian membuat jurnal visual yang berisi respon mereka terhadap lukisan yang terdapat pada koper mereka. Berikut ini adalah contoh jurnal visual yang dapat guru jadikan referensi bagi peserta didik. Contoh ini tidak mengikat, guru dapat membuat contoh jurnal visual lainnya.



Aktivitas 2

Memberikan Umpan Balik Sebuah Sampul Buku Melalui Pembuatan Jurnal Visual

Berikut langkah kegiatan yang dilakukan peserta didik pada aktivitas ini.

- ☐ Peserta didik diajak ke perpustakaan, lalu diminta memilih sampul buku yang mereka sukai.
- ☐ Peserta didik melakukan pengamatan terhadap sampul yang telah mereka pilih.
- ☐ Peserta didik mendata beberapa poin terkait temuan mereka tentang nilai atau muatan positif dalam sampul buku.
- ☐ Peserta didik kembali ke kelas dan membuat jurnal visual mereka.



Aktivitas Alternatif

Memberikan Umpan Balik Sebuah Karya Seni di Dinding Kelas Melalui Pembuatan Jurnal Visual

Kegiatan alternatif ini menggunakan rangkaian yang mirip dengan aktivitas 2 (memberikan umpan balik sebuah sampul buku melalui pembuatan jurnal visual). Perbedaannya hanya terletak pada objek pengamatannya saja.

C. Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung,
2. Guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran
3. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.
4. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik.
6. Guru merencanakan tindak lanjut.

6. Refleksi

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan untuk proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan untuk menentukan tindak lanjut kepada peserta didik, apakah peserta didik mendapat tindakan remedial atau pengayaan. Remedial dan pengayaan di dalam pembelajaran dapat dilakukan secara berkesinambungan setelah pembelajaran dituntaskan.

Untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan pembelajaran, dapat dicermati kembali pertanyaan-pertanyaan berikut.

- ☐ “Apakah mayoritas peserta didik mampu memberikan umpan balik terhadap lukisan yang terdapat pada koper hitam?”

2 “Apakah umpan balik yang dituliskan oleh peserta didik cukup relevan dengan lukisan tersebut?”

Penilaian

a. asesmen formatif

Penilaian berupa asesmen formatif pada kegiatan presentasi umpan balik karya dalam permainan “Koper Hitam”. Untuk mengukur kriteria keberhasilan belajar peserta didik, maka guru dapat menggunakan rubrik di bawah ini.

Tabel 5.2 Rubrik Asesmen Formatif

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP = 2	Perlu Pembinaan TP=1
Menemukan hal positif pada sebuah karya yang diamati.	Mampu menemukan 2 atau lebih hal positif pada sebuah karya yang diamati.	Mampu menemukan sebuah hal positif pada sebuah karya yang diamati.	Membutuhkan bimbingan untuk menemukan hal positif pada sebuah karya yang diamati.	Belum mampu/tidak bersedia menemukan hal positif pada sebuah karya yang diamati.
Memberikan umpan balik untuk karya yang diamati.	Mampu memberikan umpan balik berupa saran dan pendapat dengan santun.	Mampu memberikan umpan balik berupa saran dan pendapat.	Mampu memberikan umpan balik berupa saran atau pendapat.	Belum mampu memberikan umpan balik berupa saran atau pendapat.

b. Asesmen Sumatif

Penilaian berupa asesmen sumatif dapat dilakukan pada kegiatan memberikan umpan balik sebuah sampul buku melalui pembuatan jurnal visual. Untuk mengukur kriteria keberhasilan belajar peserta didik maka guru dapat menggunakan rubrik berikut ini.

Tabel 5.4 Rubrik Asesmen Sumatif

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP = 2	Perlu Pembinaan TP = 1
Menemukan hal positif pada sebuah karya yang diamati.	Mampu menemukan 2 atau lebih hal positif pada sebuah karya yang diamati.	Mampu menemukan sebuah hal positif pada sebuah karya yang diamati.	Membutuhkan bimbingan untuk menemukan hal positif pada sebuah karya yang diamati.	Belum mampu/ tidak bersedia menemukan hal positif pada sebuah karya yang diamati.

	Memberikan umpan balik untuk karya yang diamati.	Mampu memberikan umpan balik berupa saran dan pendapat dengan santun.	Mampu memberikan umpan balik berupa saran dan pendapat.	Mampu memberikan umpan balik berupa saran atau pendapat.	Belum mampu memberikan umpan balik berupa saran atau pendapat.
--	--	---	---	--	--

Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan

Pengayaan ini tidak bersifat wajib, hanya dilakukan bagi yang ingin melakukan pendalaman materi. Bentuk pengayaan yang dapat dilakukan adalah dengan bersamasama menemukan dan menunjukkan lebih banyak karyakarya seniman cilik Indonesia yang berprestasi. Ajak peserta didik untuk mendiskusikan mengapa karya tersebut dianggap indah dan membawa prestasi pada seniman cilik tersebut.

2. Remedial

Remedial yang dapat dilakukan adalah mencari ilustrasi di dalam buku, lalu peserta didik diminta untuk melakukan pengamatan dan diakhiri dengan penulisan nilainilai positif apa saja yang ditemukan pada ilustrasi tersebut.

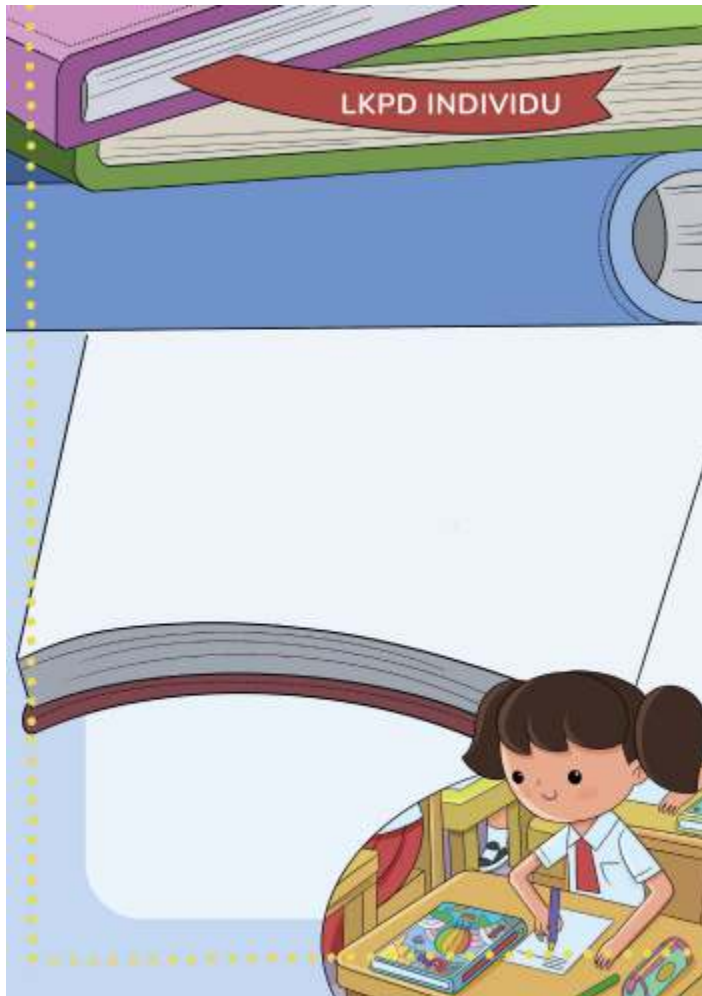
A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Berikut ini adalah contoh LKPD yang dapat diberikan kepada peserta didik. Untuk LKPD yang dapat digunakan peserta didik ada pada halaman lampiran di akhir buku ini.



B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- **Cara Memberikan Umpan Balik dalam Merespon Karya Seni**

Nilai-nilai dari sebuah karya seni

Nilai atau muatan positif dalam karya seni adalah segala hal baik yang dapat ditangkap melalui interpretasi terhadap karya seni. Seseorang dapat mengetahui nilai sebuah

