**MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1**

|  |
| --- |
| **INFORMASI UMUM** |
| **A. IDENTITAS MODUL** |
| **Penyusun : .....................................**  **Instansi : SD ...............................**  **Tahun Penyusunan : Tahun 2022**  **Jenjang Sekolah : SD**  **Mata Pelajaran : Seni Rupa**  **Fase / Kelas : A / 1 (Satu)**  **Kegiatan 3: Garis yang Menunjukkan Gerakan**  **Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (2 x 35 menit)** |
| **B. KOMPETENSI AWAL** |
| * 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 garissebagai bentuk respon terhadap musik tertentu. |
| **C. PROFILPELAJAR PANCASILA** |
| * **Mandiri**: Regulasi: Saya dapatmenyelesaikan tugas-tugasdalam waktu yang telahdisepakati. * **Kreatif**: Menghasilkan gagasandan karya yang orisinal:Saya mencari inspirasi untukmembantu memunculkanide-ide sendiri; Saya dapatmenghubungkan gagasan-gagasanyang ada dalammerespon dan membuat karyaseni. |
| **D. SARANADAN PRASARANA** |
| * Lampu ruang kelas yang memadai * Ruang kelas yang cukup luas   **Sumber Belajar :**   * 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.   **Alat Bahan :**   * 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** |
| * Peserta didik reguler/tipikal |
| **F. MODEL PEMBELAJARAN** |
| * 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** |
| **Elemen dan Sub-Elemen Capaian**  **Mengalami**   * A.1. Mengalami, merasakan,merespon, dan bereksperimendengan aneka sumber. * A.2 Eksplorasi aneka mediadan proses.   **Menciptakan**   * C.1 Mempelajari bagaimanamenggunakan berbagai media(pensil/krayon). * C.2 Memilih, menggunakandan/atau menerapkan anekamedia yang sesuai dengantujuan tertentu.   **Tujuan PembelajaranKegiatan 3**   * Siswa mampu merasakan arah dan gerakan yang direpresentasikan oleh garis. * Siswa mengeksplorasi garis dalam hubungannya denganmusik dan perasaan. |
| **B. PEMAHAMAN BERMAKNA** |
| * Siswa untuk menelusuri garis yang ada pada gambargambarpada modul murid |
| **C. PERTANYAAN PEMANTIK** |
| * Bentuk garis seperti apakah yang dirasakan? * Apakah garistersebut statis atau dinamis? |
| **E. KEGIATAN PEMBELAJARAN** |
| **Eksplorasi**   * Ajak siswa untuk menelusuri garis yang ada pada gambar-gambarpada modul murid. * Bentuk garis seperti apakah yang dirasakan? Apakah garistersebut statis atau dinamis? * Ajak siswa untuk membayangkan bentuk garis yangterbentuk dari gerakan seperti kertas yang melayang diudara, ikan yang berenang di kolam, ular yang merayappada 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 mengucap 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**](https://www.yoru.my.id/2021/10/download-modul-ajar-sekolah-penggerak-bahasa-indonesia.html)   * 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 yangdisampaikan oleh setiap peserta didik. * Guru memberikan klarifikasi atas seluruh pendapat yang disampaikan olehpeserta didik. * Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikankesimpulan yang didapat dari proses pembelajaran tentang aktivitas. * Setelah pembelajaran selesai, guru menutup pelajaran dan secarabergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untukmemimpin doa sebagai tanda berakhirnya pembelajaran.   **Berpikir& Bekerja Artistik**  **Integrasi Seni Rupa dan Seni Tari:**  Ajak siswa untuk menari mengikuti musik, danmembayangkan jejak garis-garis apa yang terbentuk, Mintamereka untuk membandingkan garis-garis yang mungkinterbentuk oleh tarian yang diiringi oleh musik gamelan Bali,dibandingkan dengan musik seruling Sunda. |
| **F. ASESMEN/ PENILAIAN** |
| **Penilaian**  Penilaian dilakukan dengan cara mengevaluasi penguasaan pengetahuan atauketerampilan siswa dalam melalui karya yang dihasilkannya. Setiap karya diharapkanbersifat unik dan menunjukkan orisinalitas gagasan sesuai dengan karakter, kepribadian,minat, kemampuan dan konteks siswa. Guru hanya mengajarkan pengetahuan danketerampilan. Siswa diberi keleluasaan untuk menerjemahkan pengetahuan danketerampilannya 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 bentuktulisan dan gambar. Guru dan orangtua dapat meninjau kembali proses berpikir dankreasi siswa melalui jurnal visualnya.  **2) Portofolio**  Portofolio merupakan sarana siswa untuk berlatih mendokumentasikan, merawatdan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, siswa, orangtua dan guru dapatmelihat perkembangan dan kemajuan siswa. Hasil pengamatan ini dapat digunakansebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadiefektif.  **3) Proyek**  Proyek merupakan sarana siswa melakukan penelitian, penyelidikan, eksplorasidan/atau eksperimen terhadap suatu topik yang nyata dan relevan dalamkehidupan mereka sehari-hari. Proyek dapat dilakukan dalam kelompok kecil ataubesar dengan pembagian peran kerja. Guru dapat menilai presentasi akhir proyek,laporan dan keterlibatan siswa.  **4) Demonstrasi**  Siswa menunjukan penguasaannya mengenai suatu topik atau kemampuannyamengerjakan suatu keterampilan tertentu di depan audiens tertentu (misalnyakelas, sekolah atau umum). Audiens dapat memberikan umpan balik terhadaptampilan tersebut.  **5) Laporan**  Siswa membuat laporan, esai atau bagan untuk menunjukkan pemahamannyamengenai suatu topik atau peristiwa tertentu.  **6) Rubrik**  Penilaian menggunakan rubrik atau tabel yang mencantumkan kriteriasukses tertentu.  **7) Penilaian Pribadi atau Kelompok**  Bersama dengan guru, siswa meninjau kembali karyanya/ karya temannya denganmenggunakan 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 mecapai CP |
| **LAMPIRAN** |
| **A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)** |
| **LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**  **Nama :**  **Kelas :**  **Petunjuk!**  Lihatlah semua garis ini. Semua menunjukkan gerakan.  Mari gerakkan 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?  **C:\Users\sugi handoyo\Pictures\1.PNG**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **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 garissebagai bentuk respon terhadap musik tertentu |
| **E. DAFTAR PUSTAKA** |
| Chapman, Laura H. 1985. *Discover Art 2/Teacher’s Edition.* Massachusetts: DavisPublication Inc.  Chapman, Laura H. 1987. *Discover Art 1/Teacher’s Edition.* Massachusetts: Davis PublicationInc.  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 Programfor Elementary and Middle Schools.* Michigan: Longman.  Wood, Chip. 1997. Yardsticks: *Children in the Classroom Ages 4-14.* USA: NortheastFoundation for Children. |