**MODUL AJAR SENI RUPASD 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 20: Temukan Inspirasi Karya Senimu**  **Alokasi Waktu : 1 pertemuan (2x35 menit)** |
| **B. KOMPETENSI AWAL** |
| * Siswa mendiskusikan mengenai keindahan yang mereka lihat atau bisa dikerjakanselama liburan |
| **C. PROFILPELAJAR PANCASILA** |
| * **Kreatif:** Menghasilkan gagasan yang orisinal: Saya dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni, *Saya mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide saya sendiri.* * **Kreatif:** Menghasilkan karya dan tindakan yang original: *Saya merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan saya lakukan sebelum saya mulai membuatkarya seni baru.* |
| **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/ kanvas/ kaos/ sepatu dll. * Alat pewarna yang diminati atau yang sesuai dengan media yangdigunakan. |
| **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** |
| **Merefleksikan**   * R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik. * R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.   **Berdampak**   * D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.   **Tujuan Pembelajaran Kegiatan 20**   * Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Mixed Media (Media Campuran). * Siswa mampu menuangkan pengalaman, pengamatan atau hasil tiruan bentuk ke dalam karya. * Siswa mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajarinya untuk membuat karya berdasarkan minat atau ketersediaan bahandi sekitarnya. |
| **B. PEMAHAMAN BERMAKNA** |
| * Mereka membuat karya yang terinspirasi oleh liburan mereka |
| **C. PERTANYAAN PEMANTIK** |
| * Apa saja kegiatan seni yang sudah kita lakukan tahun ini? * Apa kegiatan seni rupa yang paling kamu sukai tahun ini? Apa yang paling kamu sukai dari kegiatan tersebut? * Apa kegiatan seni rupa yang paling tidak kamu sukai tahun ini? Apa yang membuatmu tidak menyukainya? Apakah kegiatan itu terlalu sulit atau terlalu mudah? * Apa keahlian baru yang kamu kuasai dalam seni rupa? |
| **E. KEGIATAN PEMBELAJARAN** |
| **Eksplorasi**   * Ajak siswa untuk memilih 1-5 karya terbaiknya pada tahunajaran ini. Minta mereka untuk mengisi lembar penilaiandiri yang sudah anda siapkan (lihat panduan umum bagianC.3.2). * Diskusikan dengan siswa mengenai kegiatan yang palingmereka sukai dan mengapa mereka menyukainya? * Diskusikan juga mengenai perkembangan pengetahuandan keterampilan seni rupa mereka. Apa saja hal baruyang kini mereka mulai atau sudah kuasai lebih baik darisebelumnya? Ceritakan juga mengenai perkembanganpengetahuan dan keterampilan seni rupa anda kepadamereka. Apresiasi diri anda dan mereka untuk semuapencapaian dan kerja keras anda bersama di tahun ajaranini.   **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)   * Siswa membuat rencana karya seni rupa yang ingin merekabuat selama masa liburan sekolah. Mereka akan membuatgambar rencana pada buku gambar mereka. Mereka dapatmenambahkan keterangan bahan, warna atau teknik yangakan mereka gunakan. Jika siswa belum lancar menulis,minta mereka menceritakannya secara lisan. * Anda dapat menunjukkan atau menyampaikan gagasancontoh-contoh karya yang dapat dibuat selama liburanseperti membuat kartu ucapan, komik, lukisan, patungdengan menggunakan bahan daur ulang atau membuatbentuk-bentuk dari adonan kue misalnya. Ajak merekauntuk mencari ide unik dengan memanfaatkan bahan yangtersedia di sekitar mereka.   **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**  Diskusi dan apresiasi: Siswa memilih karya terbaiknya untukdibawa pulang atau disimpan/didisplay di sekolah. Guru dapatmembuat Hari Penghargaan Seni bagi siswa.  **Pertanyaan esensial**   * Apa saja kegiatan seni yang sudah kita lakukan tahun ini? * Apa kegiatan seni rupa yang paling kamu sukai tahun ini?Apa yang paling kamu sukai dari kegiatan tersebut? * Apa kegiatan seni rupa yang paling tidak kamu sukai tahunini? Apa yang membuatmu tidak menyukainya? Apakahkegiatan itu terlalu sulit atau terlalu mudah? * Apa keahlian baru yang kamu kuasai dalam seni rupa? |
| **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**   * Siswa dapat membuat *Enikki,* buku harian bergambar untuk menceritakan keseharian mereka selama liburan. Jika dimungkinkan, guru dan siswa bisa merencanakan kunjungan ke museum seni rupa atau studio seorang seniman seni rupa di daerah masing-masing.   **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!**  **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. GLOSARIUM** |
| * Membuat karya yang terinspirasi oleh liburan mereka |
| **D. 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. |