**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 14: Tekstur dan Pola**  **Alokasi Waktu : 1 pertemuan (2x35 menit)** |
| **B. KOMPETENSI AWAL** |
| * Siswa diajak untuk mengamati bagaimana setiap benda memiliki tekstur yang berbeda |
| **C. PROFILPELAJAR PANCASILA** |
| * **Bernalar Kritis:** Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan: *Saya mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni.* * **Bernalar Kritis:** Refleksi pemikiran dan proses berpikir; *Saya memikirkan strategi agar cara saya belajar dan berkaryabisa lebih baik.* |
| **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 * Pewarna kering berupa pensil, pensil warna atau krayon. * Benda apapun yangbertekstur kasar |
| **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** |
| **Mengalami**   * A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.   **Menciptakan**   * C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan aneka aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan dan keluwesan yang makin meningkat. * C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan.   **Tujuan Pembelajaran Kegiatan 14**   * Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Tekstur, Kasar, Halus, Bergerigi, Berbulu, Licin. * Siswa mampu mengenali dan menggunakan tekstur yang didapat dari lingkungansekitar ke dalam karyanya |
| **B. PEMAHAMAN BERMAKNA** |
| * Mereka diminta mencari benda yang memiliki tekstur kasar dan kemudian memindahkan kesan tekstur ke media 2 dimensi tersebut melalui teknik gosok atau membuat tekstur |
| **C. PERTANYAAN PEMANTIK** |
| * Darimana kamu mendapatkan tekstur untuk karyamu? * Apakah pilihan warnamu dapat memperlihatkan teksturdengan jelas? |
| **E. KEGIATAN PEMBELAJARAN** |
| **Eksplorasi**   * Ajak siswa untuk bermain “Berburu Tekstur”, dengan cara mencari benda-benda dengan tekstur yang berbeda-beda di sekitarnya. Guru juga dapat menyediakan beberapa pilihan benda seperti batu, ranting, daun atau benda bertekstur lainnya. Siswa meraba benda-benda tersebut dan mengkategorikannya ke dalam tekstur kasar atau halus. * Guru dapat menyediakan lembaran berisi hasil gosokan pada permukaan bertekstur kasar. Misalnya hasil gosokan koin atau sol sepatunya pada kertas. * Berikan contoh bagaimana mendapatkan tekstur dengan teknik menggosok tersebut. Letakkan benda bertekstur kasar tepat di bagian bawah gambar yang akan diwarnai. Kemudian warnai bagian tersebut dengan menggunakan pensil warna atau krayon.   **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 akan membuat sebuah gambar. Minta mereka untuk membuat gambarnya cukup besar dan berada di tengah kertas. Tujuannya agar mereka memiliki ruang cukup luas untuk menunjukkan hasil gosokan teksturnya. * Setelah menggambar, mereka akan mewarnai bagian yang diinginkan dengan cara menerapkan tekstur seperti yang telah ditunjukkan sebelumnya.   **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**  **Gallery walk:** Display hasil karya siswa dan berikankesempatan mereka untuk saling memberikan umpan balikatau pertanyaan.  **Pertanyaan esensial**   * Darimana kamu mendapatkan tekstur untuk karyamu? * Apakah pilihan warnamu dapat memperlihatkan teksturdengan jelas? |
| **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**   * Untuk kegiatan pendahuluan, siswa dapat melakukan permainan menebak benda. Mereka akan melakukannya dengan mata tertutup kemudian menebak benda berdasarkan bentuk dan teksturnya. * Siswa dapat mewarnai kertas secara acak terlebih dahulu, kemudian mengguntingnya menjadi bentuk-bentuk yang diinginkan dan dirangkai menjadi kolase .   **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!**  Apakah kamu dapat menebak tekstur benda-benda berikut ini?  Benda apa yang permukaannya terasa kasar?  Benda apa yang permukaannya terasa halus?  Coba raba benda-benda di sekitarmu.  Bagaimana tekstur mereka?  **C:\Users\sugi handoyo\Pictures\1.PNG**  **C:\Users\sugi handoyo\Pictures\2.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 patung Nyoman Nuarta: Ku Yakin Sampai Di Sini (2012) * Karya macrame Agnes Hansella * Karya perhiasan Klar Access |
| **D. GLOSARIUM** |
| Mereka diminta mencari benda yang memiliki tekstur kasar dan kemudian memindahkan  kesan tekstur ke media 2 dimensi tersebut melalui teknik gosok atau membuat tekstur  dengan mengulang garis atau bentuk 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. |