|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **INFORMASI UMUM** | | |
| **A. IDENTITAS MODUL** | | |
| **Penyusun**  **Instansi**  **Tahun Penyusunan**  **Jenjang Sekolah**  **Mata Pelajaran**  **Fase A, Kelas / Semester**  **Kegiatan 10**  **Alokasi Waktu** | **:**  **:**  **:**  **:**  **:**  **:**  **:**  **:** | **.....................................**  **SD ...............................**  **Tahun 20 …**  **SD**  **Seni Rupa**  **II (Dua) / I (Ganjil)**  **Review dan Berkarya**  **1 Pertemuan (2x35 menit)** |
| **B. KOMPETENSI AWAL** | | |
| **Capaian Pembelajaran Fase**  Pada akhir Fase A, peserta didik mampu membuat karya seni rupa dengan menggunakan hasil pengamatan, pengalaman, perasaan, dan minatnya. Dalam mewujudkan gagasannya menjadi sebuah karya seni, peserta didik mampu mengeksplorasi alat dan bahan dasar yang tersedia di sekitar, serta mampu menjelaskan karya seni dan proses penciptaannya dengan menggunakan bahasa sehari-sehari.  **Fase A Berdasarkan Elemen**   |  |  | | --- | --- | | **Elemen** | **Capaian Pembelajaran** | | Mengalami (*Experiencing*) | Peserta didik memahami unsur rupa di lingkungan sekitarnya dan menyimpulkan hasil pemahaman atas dua unsur rupa. | | Menciptakan (*Making/Creating*) | Peserta didik membuat karya seni rupa menggunakan hasil pengamatannya terhadap lingkungan sekitar, menggunakan unsur garis, bentuk, dan/atau warna. | | Merefleksikan (*Reflecting*) | Peserta didik menilai karya dan penciptaan karya seni rupa dengan menggunakan kosa kata sehari-hari. | | Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*) | Peserta didik menggunakan pengalaman visualnya sebagai sumber gagasan dalam berkarya. Peserta didik mengeksplorasi alat dan bahan dasar yang tersedia di lingkungan sekitar. | | Berdampak (*Impacting*) | Peserta didik memberikan respons terhadap kejadian sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi dirinya. |   **Elemen dan sub-elemen capaian**  **Merefleksikan**   * R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik. * R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain   **Berpikir dan Bekerja Artistik**   * BBA.4 Meninjau dan memperbarui karya pribadi.   **Berdampak**   * D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain. | | |
| **C. PROFIL PELAJAR PANCASILA** | | |
| * Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, * Berpikir kritis, * Mandiri, * Kreatif, * Bergotong royong, dan * Berkebinekaan global | | |
| **D. 8 PROFIL LULUSAN** | | |
| 1. **Keimanan dan Ketakwaan terhadap tuhan YME**   Individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan tuhan seta menghayati nilai-nilai spriritual dalam kehidupan sehari-hari   1. **Kewargaan**   Individu yang memiliki rasa cinta tanah air, mentaati aturan dna norma social dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian, tanggungjawab social, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang terkait, keberlanjutan manusia dan lingkungan   1. **Penalaran Kritis**   Individu yang mampu berpikir secara logis, analitis dan reflektif dalam memahami, mngevaluasi, serta memproses informasi untuk menyelesaikan masalah   1. **Kreativitas**   Individu yang mampu berpikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat   1. **Kolaborasi**   Individu yang mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain secara gotong roying untuk mencapai tujuan Bersama melalui pembagian pesan dan tanggung jawab   1. **Kemandirian**   Individu yang mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri dengan menunjukkan kemampuan untuk mengambil inisiatif, mngetasi hambatan, dan menyelesaikan tugas secara tepat bergantung pada orang lain   1. **Kesehatan**   Individu yang memiliki fisik yang prima, bugar, sehat, dan mampu menjaga keseimbangan Kesehatan mental dan fisik untuk mewujudkan kesejahteraan lahir dan batin (well-being)   1. **Komunikasi**   Individu yang memiliki kemampuan komunikasi untrapribadi untuk melakukan refleksi dan antarpribadi untuk menyampaikan ide, gagasan dan antarpribadi untuk menyampaikan ide gagasan, dan informasi baik lisan maupun tulisan serta berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi. | | |
| **E. SARANA DAN PRASARANA** | | |
| 1) Papan tulis, spidol, serta alat tulis lainnya  2) Proyektor LCD, pelantang (*speaker*) aktif, laptop, media pembelajaran interaktif, dan gambar/poster, internet   * 3) Buku Bacaan yang relevan | | |
| **F. TARGET PESERTA DIDIK** | | |
| * Peserta didik reguler/tipikal | | |
| **G. MODEL PEMBELAJARAN** | | |
| * Model pembelajaran tatap muka. | | |
| **H. METODE PEMBELAJARAN** | | |
| * Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, dan diskusi. * Metode PJBL * Medote Deep Learning (mindful, meanful, joyful) | | |
| **KOMPONEN INTI** | | |
| **A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN** | | |
| **Alur Tujuan Pembelajaran**   * Siswa mampu mengenali, mengidentifikasi dan menggunakan elemen rupa (garis, warna, bidang dan bentuk) dalam sebuah karya. * Siswa mengamati, menganalisis fungsi dan menggunakan aneka alat dan bahan di sekitar yang sesuai untuk keperluan Siswa mampu mengenali, mengidentifikasi dan menerapkan prinsip desain (keseimbangan dan pola) dalam sebuah karya. * Siswa mampu menggunakan garis pijak (baseline) dalam karya 2 dimensi. | | |
| **B. PEMAHAMAN BERMAKNA** | | |
| * Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali, mengidentifikasi dan menggunakan elemen rupa (garis, warna, bidang dan bentuk) dalam sebuah karya, mengamati, menganalisis fungsi dan menggunakan aneka alat dan bahan di sekitar yang sesuai untuk keperluan Siswa mampu mengenali, mengidentifikasi dan menerapkan prinsip desain (keseimbangan dan pola) dalam sebuah karya serta menggunakan garis pijak (baseline) dalam karya 2 dimensi. | | |
| **C. PERTANYAAN PEMANTIK** | | |
| * Apakah ada ide/kesan baru yang timbul ketika melihat kolase berada dalam posisi baru? | | |
| **E. KEGIATAN PEMBELAJARAN** | | |
| **Eksplorasi**   * Siswa meninjau kembali semua yang telah dipelajari di semester ini atau di tahun ajaran ini. Mereka diminta untuk menyebutkan kegiatan yang paling mereka sukai dan apa alasannya dan kegiatan yang tidak mereka sukai dan apa alasannya. Siswa juga diminta untuk berbagi mengenai keahlian baru mereka di mata pelajaran seni rupa kelas 2. * Siswa diminta untuk merencanakan dan membuat sebuah karya dengan menggunakan alat atau teknik yang paling mereka sukai atau kuasai   **Kegiatan Pembelajaran**  **1. Kegiatan Pembuka**   * Guru membuka pelajaran dengan mengucap salam dilanjutkan do’a doa bersama. * Guru mengkondisikan peserta didik siap mengikuti pembelajaran. * Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan yang akan berlangsung dalam pembelajaran.   **2.** [**Kegiatan Inti**](https://www.yoru.my.id/2021/10/download-modul-ajar-sekolah-penggerak-bahasa-indonesia.html) **Langkah 1: Mindful (Kesadaran Penuh)**  * **Perencanaan Karya yang Dipikirkan dengan Penuh Perhatian**: Guru mengajak siswa untuk secara **mindful** berpikir dan merencanakan karya yang akan mereka buat. Siswa diajak untuk benar-benar memahami dan merasakan proses dari awal, dari mulai memilih alat hingga teknik yang ingin mereka gunakan.   Guru bisa meminta siswa duduk sejenak, mengambil napas dalam-dalam, dan memvisualisasikan hasil akhir karya mereka. Hal ini membantu siswa fokus, lebih sadar dengan langkah-langkah yang akan mereka tempuh, dan membantu menciptakan keterhubungan antara pikiran dan tindakan.  **Aktivitas Mindful:**   * + Siswa diminta untuk menuliskan atau menggambarkan rencana mereka secara perlahan, menghayati setiap langkah yang akan mereka lakukan dalam proses pembuatan karya.   + Guru mengingatkan siswa untuk merasakan tekstur alat yang mereka pilih, memikirkan setiap gerakan yang akan mereka lakukan saat memulai karya mereka.   **Pertanyaan Reflektif:**   * + "Apa yang kalian rasakan saat memikirkan hasil karya kalian?"   + "Apa langkah pertama yang ingin kalian lakukan untuk membuat karya ini?"   **Tujuan**: Meningkatkan kesadaran penuh dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih terhubung dengan apa yang mereka lakukan. **Langkah 2: Joyful (Pembelajaran yang Menyenangkan)**  * **Proses Kreatif yang Menyenangkan**: Dalam fase ini, siswa diajak untuk merasakan kebahagiaan dan kegembiraan dalam proses pembuatan karya. Guru bisa menciptakan suasana yang menyenangkan dengan memberikan kebebasan berekspresi dan membiarkan siswa memilih teknik dan alat yang paling mereka sukai. Selain itu, guru dapat memberikan dorongan positif dan pujian atas usaha yang mereka lakukan.   **Aktivitas Joyful**:   * + Siswa bebas memilih teknik yang mereka sukai, baik menggambar, mewarnai, melipat kertas, atau teknik lain yang membuat mereka merasa senang.   + Guru memberikan tantangan yang menyenangkan, seperti "Bagaimana jika kita mencoba teknik baru yang belum pernah kalian lakukan sebelumnya?"   **Pertanyaan untuk Memancing Kesenangan**:   * + "Apa bagian yang paling menyenangkan dari proses membuat karya ini?"   + "Bagaimana perasaan kalian ketika berhasil menciptakan sesuatu yang kalian rencanakan?"   **Tujuan**: Menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga siswa merasa antusias dan terlibat sepenuhnya dalam proses kreatif. **Langkah 3: Meaningful (Pembelajaran yang Bermakna)**  * **Refleksi Karya dan Penerapan dalam Kehidupan Nyata**: Setelah siswa menyelesaikan karya mereka, mereka diajak untuk merefleksikan **makna** dari apa yang telah mereka buat dan bagaimana keterampilan yang mereka pelajari dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga mengaitkan karya siswa dengan kehidupan nyata, sehingga mereka bisa melihat relevansi dari pembelajaran ini.   **Aktivitas Meaningful**:   * + Siswa diajak untuk berbagi dengan teman-teman mereka tentang karya yang telah mereka buat, menjelaskan proses berpikir dan perasaan mereka saat menciptakan karya tersebut.   + Guru memberikan contoh bagaimana keterampilan perencanaan dan kreativitas ini bisa diterapkan dalam proyek lain, baik di sekolah maupun di luar sekolah.   **Pertanyaan untuk Refleksi Makna**:   * + "Apa yang kalian pelajari dari proses ini yang bisa kalian gunakan di kehidupan sehari-hari?"   + "Mengapa menurut kalian keterampilan ini penting untuk masa depan kalian?"   **Tujuan**: Mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman pribadi siswa, sehingga mereka dapat menemukan nilai dan makna dalam apa yang mereka pelajari.  **3. Kegiatan Penutup**   * Guru mengapresiasi seluruh pemaparan pengalaman aktivitas yang disampaikan oleh setiap peserta didik. * Guru memberikan klarifikasi atas seluruh pendapat yang disampaikan oleh peserta didik. * Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan yang didapat dari proses pembelajaran tentang aktivitas. * Setelah pembelajaran selesai, guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa sebagai tanda berakhirnya pembelajaran.   **Kegiatan alternatif dan pengayaan**   * Kegiatan ini dapat dilakukan sebelum liburan dan siswa diminta untuk membuat buku harian bergambar atau enikki selama liburan mereka. | | |
| **F. BERPIKIR & BEKERJA ARTISTIK, REFLEKSI** | | |
| **Berpikir & bekerja artistik**  Siswa dapat mendisplay karya mereka dan saling berbagi mengenai ide karya mereka.  **Refleksi Guru**   * Apa kegiatan tahun ini yang paling saya sukai/tidak sukai? * Apa yang paling saya sukai/tidak sukai dari kegiatan tersebut? * Apakah kegiatan tersebut mudah atau menantang untuk ? * Bagaimana saya menilai kesuksesan saya menjalankan kegiatan tersebut? * Apa keahlian baru yang saya dapatkan pada mata pelajaran seni rupa tahun ini? * Bagaimana kemampuan mengajar saya saat ini dibandingkan pada awal tahun ajaran? | | |
| **G. KARYA SENI DAN OBJEK YANG DAPAT DIJADIKAN REFERENSI VISUAL** | | |
| **Karya seni dan objek yang dapat dijadikan referensi visual**   * Gerabah dan patung-patung terakota terutama dari Cina, Plered - Jawa Barat, Bayat - Jawa Tengah. * Karya keramik F. Widayanto | | |
| **H. ASESMEN / PENILAIAN** | | |
| **Asesmen**   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Belum Memenuhi Standard  0-49 | Menuju Standard  50-74 | Memenuhi Standard  75-94 | Melampaui Standard  95-100 | | Karya tidak menunjukkan bentuk yang jelas dan tidak dapat berdiri stabil | Karya menunjukkan bentuk jelas pada beberapa bagian atau mulai dapat berdiri stabil. | Karya menunjukkan bentuk yang jelas dan dapat berdiri stabil | Karya menunjukkan bentuk yang jelas, detail dan stabil. | | Siswa konsisten memerlukan bantuan untuk membentuk secara mandiri. | Siswa masih kurang konsisten membentuk secara mandiri. | Siswa umumnya membentuk secara mandiri. | Siswa konsisten membentuk dengan rapi secara mandiri. | | | |
| **I. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL** | | |
| **Kegiatan Pengayaan :**   * Bagi siswa yang memiliki minat tinggi terhadap topik materi ini, Guru dapat menginformasikan kepada siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Di antaranya informasi berbagai media atau website resmi dibawa nauangan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi tentang review dan berkarya.   **Kegiatan 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 : ………………………………..** ****A. Perencanaan Karya (Mindful)**** **Instruksi:**   * Sebelum membuat karya, renungkan dan pikirkan terlebih dahulu apa yang ingin kamu buat. * Tuliskan rencana kamu secara rinci pada kolom di bawah ini.  1. **Apa karya yang akan kamu buat?** (Contoh: "Saya akan membuat patung hewan kesukaan saya.") 2. **Apa alat dan bahan yang akan kamu gunakan untuk membuat karya ini?** (Contoh: tanah liat, gunting, krayon, dll.) 3. **Bagaimana kamu merencanakan bentuk atau tampilan karya ini?** (Contoh: Saya akan membuat bentuk kepala besar dan badan kecil.) 4. **Apa yang kamu harapkan dari hasil karyamu?**  ****B. Pembuatan Karya (Joyful)**** **Instruksi:**   * Sekarang, mulailah membuat karya kamu. Rasakan setiap langkah yang kamu lakukan, dan nikmati prosesnya. * Setelah selesai, jawablah pertanyaan di bawah ini.  1. **Bagaimana perasaan kamu saat mulai membuat karya ini?** 2. **Apa tantangan yang kamu hadapi saat membuat karya?** 3. **Apa bagian yang paling menyenangkan dari proses pembuatan karya ini?** 4. **Apakah kamu mencoba teknik atau alat baru dalam karya ini? Jika ya, apa yang kamu coba?**  ****C. Refleksi Karya (Meaningful)**** **Instruksi:**   * Setelah karya selesai, lihat hasilnya dari berbagai sudut. Pikirkan makna dari karya yang sudah kamu buat. * Diskusikan dengan teman di sebelahmu mengenai proses pembuatan karya kalian. * Jawablah pertanyaan refleksi berikut.  1. **Apa yang kamu pelajari dari proses pembuatan karya ini?** 2. **Bagaimana keterampilan yang kamu pelajari saat membuat karya ini dapat digunakan di kehidupan sehari-hari?** 3. **Apa yang akan kamu lakukan berbeda jika kamu membuat karya ini lagi?** 4. **Apa yang paling kamu banggakan dari hasil karya ini?**   **Petunjuk!**  Siswa meninjau kembali apa yang sudah mereka pelajari di seni rupa selama setahun ini. Mereka kemudian mendemonstrasikan kompetensi mereka secara independen dengan membuat karya dalam 2 Dimensi maupun 3 Dimensi. | | |
| **B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK** | | |
| * Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas II | | |
| **C. GLOSARIUM** | | |
| * Unsur rupa : Elemen dasar yang membentuk karya seni rupa terdiri dari garis, bentuk, bidang, ruang, warna, tekstur, nilai (value). * Warna Primer : Warna dasar yang tidak dapat diperoleh dari warna apapun (merah, kuning, biru, putih, hitam). * Warna Sekunder: Warna yang dihasilkan dari percampuran warna primer (Ungu dari biru dan merah, Jingga dari kuning dan merah, Hijau dari Biru dan kuning). * Bentuk Geometris: Bentuk yang terukur dan dapat didefinisikan (lingkaran, persegi, persegi panjang, laying-layang, segitiga). * Garis Horizontal : garis mendatar * Garis Vertikal : garis tegak * Garis Diagonal : garis miring * Paper Sculpture: Istilah untuk karya 3D (bisa diraba dilihat dari segala arah dan memiliki volume) dari kertas | | |
| **D. DAFTAR PUSTAKA** | | |
| Chapman, Laura H. 1985. *Discover Art 2/Teacher’s Edition.* Massachusetts: Davis Publication Inc.  Chapman, Laura H. 1987. *Discover Art 1/Teacher’s Edition.* Massachusetts: Davis Publication Inc.  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 Program for Elementary and Middle Schools.* Michigan: Longman.  Wood, Chip. 1997. Yardsticks: *Children in the Classroom Ages 4-14.* USA: Northeast Foundation for Children. | | |