|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **INFORMASI UMUM** | | |
| **A. IDENTITAS MODUL** | | |
| **Penyusun**  **Instansi**  **Tahun Penyusunan**  **Jenjang Sekolah**  **Mata Pelajaran**  **Fase A, Kelas / Semester**  **Kegiatan 9**  **Alokasi Waktu** | **:**  **:**  **:**  **:**  **:**  **:**  **:**  **:** | **.....................................**  **SD ...............................**  **Tahun 20 …**  **SD**  **Seni Rupa**  **II (Dua) / I (Ganjil)**  **Eksplorasi Bentuk 3 Dimensi**  **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**  **Mengalami**   * A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber * A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses   **Menciptakan**   * C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media. | | |
| **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 (bidang dan bentuk) dalam sebuah karya. * Siswa mengamati, menganalisis fungsi dan menggunakan aneka alat dan bahan di sekitar yang sesuai untuk keperluan karyanya. * Siswa mampu mengenali, mengidentifikasi dan menerapkan prinsip desain (keseimbangan) dalam sebuah karya. | | |
| **B. PEMAHAMAN BERMAKNA** | | |
| * Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali, mengidentifikasi dan menggunakan elemen rupa (bidang dan bentuk) dalam sebuah karya, mengamati, menganalisis fungsi dan menggunakan aneka alat dan bahan di sekitar yang sesuai untuk keperluan karyanya serta mengenali, mengidentifikasi dan menerapkan prinsip desain (keseimbangan) dalam sebuah karya. | | |
| **C. PERTANYAAN PEMANTIK** | | |
| * Apakah ada ide/kesan baru yang timbul ketika melihat kolase berada dalam posisi baru? | | |
| **E. KEGIATAN PEMBELAJARAN** | | |
| **Eksplorasi (Sekitar 5 menit)**   * Jelaskan pada siswa bahwa kegiatan kali ini adalah membuat patung tanah liat sederhana. Tanah liat merupakan jenis tanah yang biasa digunakan untuk membuat patung atau gerabah seperti gentong, pot atau kendi minum. Tanah liat telah digunakan sejak zaman kuno. * Peragakan bagaimana tanah liat biasanya digunakan. Untuk memotong tanah liat yang masih berupa gumpalan besar, guru dapat menggunakan kawat atau benang. * Berikan kesempatan siswa untuk merasakan tekstur tanah liat yang dingin, lembek dan mudah dibentuk. Ajak mereka mengamati bagaimana sentuhan mereka juga mempengaruhi kelembaban tanah liat. Tunjukkan contoh patung yang terdapat di sekitar sekolah atau gambar pada buku ini. * Peragakan bagaimana membuat bola atau telur, gilingan panjang atau kubus/kotak dari tanah liat. Kemudian sambungkan bentuk-bentuk ini menjadi sebuah kesatuan dengan menggunakan lidi atau tusuk gigi untuk menopang berat tanah liat. Berikan detail dengan cara mencubit, menggiling, memilin atau menyatukan antar sambungan dengan usapan. * Untuk kegiatan ini, guru disarankan mempersiapkan ruang untuk menyimpan karya di dalam kelas. Disarankan untuk menyimpan di tempat yang hangat atau terkena sinar matahari langsung.   **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)   **Pengenalan Konsep dan Refleksi Awal:**   * Guru memulai kegiatan dengan sesi diskusi terbuka untuk membantu siswa memahami tujuan kegiatan dan keterkaitannya dengan pengalaman pribadi mereka. Guru bisa bertanya: "Apakah kalian memiliki hewan peliharaan? Atau pernah melihat hewan di kebun binatang atau alam liar? Apa yang membuat kalian menyukai hewan tersebut?" * Siswa diajak untuk memilih hewan yang ingin mereka buat dari tanah liat. Mereka dapat memilih dari hewan peliharaan, hewan liar, hewan kebun binatang, atau bahkan hewan imajinatif yang mereka ciptakan sendiri. Guru membantu siswa memahami kebebasan berkreasi dan bagaimana hewan yang dipilih dapat mencerminkan ekspresi diri mereka.    **Eksplorasi Kreatif dan Kolaboratif:**   * Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan hewan pilihan masing-masing dan berbagi ide tentang cara membentuk hewan tersebut dengan tanah liat. Guru memberikan panduan untuk menggali kreativitas dengan pertanyaan seperti: "Bagaimana kita bisa membuat bentuk hewan tersebut agar stabil dan tidak mudah roboh?" * Setiap kelompok dapat saling membantu dengan memberikan masukan tentang bagaimana membentuk tanah liat dengan teknik yang efektif. Dalam proses ini, siswa akan saling berbagi pengalaman, bekerja sama, dan belajar dari satu sama lain.    **Bimbingan Langsung dan Praktik:**   * Siswa mulai membentuk tanah liat mereka masing-masing. Guru berkeliling di antara kelompok untuk memberikan bimbingan langsung, memperlihatkan teknik membentuk, menekan, dan menghaluskan tanah liat untuk menciptakan struktur yang solid. Guru juga menunjukkan cara membuat patung lebih stabil dengan membentuk dasar yang kokoh pada alas kardus. * Siswa diberikan kebebasan untuk bereksperimen dengan berbagai teknik membentuk, seperti memutar, menggulung, atau menekan tanah liat. Mereka didorong untuk merasakan langsung tekstur dan memahami bagaimana tanah liat bisa berubah bentuk melalui sentuhan tangan.    **Evaluasi dan Refleksi Diri:**   * Setelah patung hampir selesai, siswa diminta untuk melihat karya mereka dari berbagai sudut dan menilai apakah patung tersebut sudah seimbang atau masih perlu diperbaiki. Guru mengajukan pertanyaan reflektif seperti: "Apakah patungmu sudah terlihat seperti yang kamu bayangkan? Apa yang bisa kamu lakukan untuk membuatnya lebih halus atau lebih kokoh?" * Dalam proses ini, siswa belajar bagaimana menilai karya mereka sendiri, melakukan perbaikan, dan bertanggung jawab atas hasil kreatif mereka. Mereka juga dapat meminta pendapat teman satu kelompok atau guru.    **Pengakhiran dan Apresiasi:**   * Setelah karya selesai, siswa menuliskan nama mereka di kardus alas dan membersihkan tempat kerja mereka. * Guru mengadakan sesi apresiasi di mana siswa dapat melihat karya teman-teman mereka dan saling memberi penghargaan. Guru mengajukan pertanyaan seperti: "Apa yang kalian pelajari dari proses ini? Apa tantangan terbesar yang kalian hadapi? Bagaimana perasaan kalian setelah melihat hasil akhir?" * Sesi ini akan membantu siswa memahami bahwa proses kreatif tidak hanya tentang hasil akhir, tetapi juga tentang perjalanan pembelajaran mereka.   **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**   * Bagi siswa yang kesulitan untuk membuat karyanya berdiri stabil, mereka dapat membuat hewan tak berkaki seperti ikan atau reptil. * Bagi siswa yang bekerja lebih cepat, sangat dianjurkan agar mereka mengeksplorasi detail, dan menerapkan tekstur pada karyanya. | | |
| **F. BERPIKIR & BEKERJA ARTISTIK, REFLEKSI** | | |
| **Berpikir & bekerja artistik**  Ajak siswa untuk memastikan kebersihan diri, kelas dan peralatan setelah selesai bekerja. Siswa harus mencuci tangan dengan air dan sabun karena sisa minyak atau warna dari tanah liat dapat menodai kertas dan buku. Satukan tanah liat yang tidak terpakai dan simpan dalam kantong plastik yang kedap udara untuk menghindari kering dan pecah.   * Periksa lantai agar bebas dari tanah liat dan kumpulkan sampah pada kertas koran bekas yang dilipat rapi. * Ajak siswa untuk meninjau hasil karya mereka 5 menit sebelum waktu bekerja berakhir agar bisa memperbaiki bagian yang memerlukannya.   **Refleksi Guru**   * Apakah di daerah saya memungkinkan untuk mendapatkan tanah liat? * Alternatif apa yang bisa saya gunakan sekiranya saya tidak memiliki akses pada tanah liat? | | |
| **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 eksplorasi bentuk 3 dimensi.       **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 : ………………………………..** ****Tujuan Pembelajaran****:  * Siswa mampu mengidentifikasi bentuk dan karakteristik hewan yang disukai. * Siswa mampu membuat bentuk hewan menggunakan tanah liat dengan kreatif dan stabil. * Siswa mampu mengevaluasi hasil karyanya dan mengembangkan keterampilan menghaluskan patung tanah liat.  ****Petunjuk Pengerjaan****:  1. Bacalah setiap pertanyaan dengan seksama. 2. Jawablah pertanyaan dengan kalimat yang jelas dan lengkap. 3. Kerjakan tugas dengan jujur dan kreatif.  ****A. Refleksi Awal****  1. **Apa hewan yang kamu pilih untuk dibuat dari tanah liat? Jelaskan alasan kamu memilih hewan tersebut!** 2. **Apakah hewan yang kamu pilih ini memiliki ciri khas yang unik? Sebutkan beberapa ciri khas dari hewan tersebut (misalnya, bentuk, warna, atau ukuran)!**  ****B. Proses Pembentukan****  1. **Langkah apa saja yang kamu lakukan untuk mulai membentuk hewan dari tanah liat? Jelaskan urutannya!** 2. **Apa teknik yang kamu gunakan untuk membuat patung hewan lebih stabil?** 3. **Bagaimana cara kamu menghaluskan dan memperbaiki bagian yang tidak rata atau tidak seimbang pada patungmu?**  ****C. Evaluasi dan Refleksi Diri****  1. **Apa tantangan terbesar yang kamu hadapi saat membentuk tanah liat menjadi patung hewan? Bagaimana cara kamu mengatasinya?** 2. **Bagian mana dari patung hewan yang kamu buat yang paling kamu banggakan? Mengapa?** 3. **Apa yang akan kamu lakukan jika ada bagian patungmu yang tidak sesuai harapan?** 4. **Apa perasaanmu setelah melihat hasil akhir patung hewan yang kamu buat? Jelaskan!**  ****D. Gambar Patung Hewanmu****  1. **Gambarlah sketsa sederhana dari patung hewan yang telah kamu buat di sini:**   [Area kosong untuk menggambar sketsa] ****E. Tugas Tambahan****  1. **Jika kamu ingin membuat patung hewan lain di kesempatan berikutnya, hewan apa yang akan kamu pilih dan mengapa?**   **Petunjuk!**  Siswa mengeksplorasi aneka bentuk 3 dimensi sesuai pengamatan mereka. Mereka kemudian akan membuat patung sederhana dari ketersediaan bahan yang ada (contoh: tanah liat, plastisin, kertas, adonan tepung dll.) dengan mencoba menerapkan apa yang diketahuinya tentang bentuk, tekstur atau pola. | | |
| **B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK** | | |
| **Tembikar**  Tembikar atau Gerabah merupakan benda sintetik pertama yang diciptakan oleh manusia.  Tembikar merupakan tanah liat yang dibentuk menjadi sebuah benda dengan cara dikeringkan atau dibakar agar bentuknya tetap. Umumnya tembikar memiliki daya tahan yang tinggi dan tahan lama. Tembikar sangat umum ditemukan pada semua penggalian di situs-situs arkeologis, menunjukkan bahwa tembikar merupakan bagian yang tak terpisahkan dari sejarah kebudayaan dunia. Diketahui bahwa tembikar tertua berasal dari Hunan, China. Dari uji usia dengan menggunakan radiokarbon, diperkirakan temuan tembikar tersebut berusia sekitar 15400 hingga 18300 tahun.  Penggunaan tanah liat sebagai tembikar umum ditemukan di berbagai kebudayaan dunia. Ini dikarenakan tanah liat merupakan material yang sangat berlimpah, mudah ditemui dan diolah. Bahkan diketahui sekitar 30000 tahun lalu di Dolni Vestonice, Republik Czech, manusia sudah menggunakan campuran tanah liat dan tulang mamut (mammoth) untuk membuat patung mini. Sementara itu, di situs arkeologi Odai Yamamoto, Jepang, ditemukan bukti adanya pabrik tembikar tertua di dunia  Di Indonesia, tembikar tertua ditemukan di situs arkeologi Melolo, Sumba Timur, Nusa Tenggara Timur. Sebagian tembikar tersebut menunjukkan dekorasi sederhana berupa titik, garis, belah ketupat, lingkaran dan bahkan wajah manusia. Tembikar tersebut digunakan sebagai bekal kubur. Selain itu, tembikar juga ditemukan di situs-situs arkeologi di Kadenglebu, Banyuwangi (Jawa Timur), Kalapadua, Bogor (Jawa Barat), Serpong, Tangerang (Banten), Kalumpang (Sulawesi Barat). Minanga Sepakka (Sulawesi Utara) , dan Poso (Sulawesi Tengah). Selain untuk perabot sehari-hari, tembikar juga digunakan untuk pembuatan patung dan benda dekoratif. | | |
| **C. GLOSARIUM** | | |
| * 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. | | |