

**UNTUK SISWA
SEKOLAH DASAR**

MODUL AJAR

SENI

RUPA

Kelas III SD

Disusun oleh:
Heni Violita Putri
2453053014

MODUL AJAR SENI RUPA

A. INFORMASI MODUL	
1. Informasi Modul	
Nama Penyusun	: Heni Violita Putri
Instansi/Sekolah	: SDN Suka Makmur
Jenjang Sekolah	: SD
Kelas/Fase	: III/B
Alokasi Waktu	: 2x35 Menit (1x Pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2025
2. Kompetensi dan Capaian Pembelajaran	
a. Materi Pokok	Eksplorasi Garis dan Bentuk
b. Capaian Pembelajaran	<p>Mengalami (Experiencing) Pada akhir fase B, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proporsi walaupun masih berdasarkan penglihatan sendiri. Peserta didik mengenali dan dapat menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.</p> <p>Menciptakan (Making/Creating) Pada akhir fase B, peserta didik mampu menciptakan karya 2 atau 3 dimensi dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.</p> <p>Merefleksikan (Reflecting) Pada akhir fase B, peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas, orang lain atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasannya mengenai karya tersebut.</p> <p>Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically) Pada akhir fase b, peserta didik mulai terbiasa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Peserta didik mengetahui, memahami dan mulai konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.</p>

	<p>Berdampak (Impacting) Pada akhir fase B, peserta didik mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat atau konteks lingkungannya.</p>
<p>3. Profil Pelajar Pancasila</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif 	
<p>4. Sarana, Alat dan Bahan, Materi/Sumber Belajar, Target Peserta Didik</p>	
a. Sarana	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kelas/outdoor
b. Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"> • Alat tulis, Komputer/Laptop, Internet
c. Materi/Sumber Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Buku pelajara Seni Rupa Modul, Buku, Slide, Video, Gambar
d. Target Peserta Didik	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik kelas III (Fase B) yang menjadi target yaitu peserta didik reguler
<p>5. Ketersediaan Materi, Assesmen, Unit Kegiatan, Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran</p>	
a. Ketersediaan Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan untuk siswa • Alternatif penjelasan, metode pembelajaran, atau pemahaman materi oleh siswa
b. Assesmen	<ul style="list-style-type: none"> • Assesmen individu atau kelompok • Tes tertulis /pengetahuan /wawancara /praktik
c. Unit Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Individu / kelompok
d. Model Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Tatap muka • Metode yang relevan untuk mengoptimalkan potensi peserta didik dan pendekatan saintifik sesuai dengan kurikulum baru menekankan antara lain observasi, bertanya, refleksi, diskusi, presentasi, dan unjuk kerja. Rencana pembelajaran meliputi analisis kompetensi, analisis konteks, identifikasi permasalahan (kesenjangan antara harapan dan kenyataan), penentuan strategi yang meliputi pemilihan model, materi, metode, dan media pembelajaran untuk mencapai kompetensi bertolak dari konteks.
e. Strategi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Aneka model, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran digunakan sebagai usaha untuk mencapai Capaian

	Pembelajaran (CP). Beberapa pilihan model, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran dapat dimasukkan dalam setiap bab.
B. KOMPETENSI INTI	
1. Tujuan Pembelajaran, Pemahaman Bermakna, Pertanyaan Pemantik	
a. Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengobservasi ragam jenis garis & bentuk untuk mengekspresikan perasaan atau suasana tertentu. Mereka kemudian menggambar dengan menggunakan ragam jenis garis dan bentuk.
b. Pemahaman Bermakna	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu mengamati dan mengenali elemen rupa seperti garis dan bentuk di lingkungan sekitar.
c. Pertanyaan Pemantik	<ul style="list-style-type: none"> Coba sebutkan jenis seni rupa yang kalian ketahui!
2. Prosedur Kegiatan Pembelajaran	
<p>Elemen dan sub-elemen capaian</p> <p>Mengalami A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.</p> <p>Menciptakan C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media.</p> <p>Profil Pelajar Pancasila Mandiri: Pemahaman diri dan situasi Saya mengenali dan menggunakan minat saya sebagai sumber inspirasi karya seni saya.</p>	
<p>Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu mengamati, mengenali dan mengidentifikasi elemen rupa (garis dan bentuk di lingkungan sekitarnya). Siswa mampu menggunakan dan menerapkan hasil pengamatan atau pengalaman kesehariannya pada karya 2 atau 3 dimensi. Siswa mengenal, memahami dan menggunakan alat, bahan dan prosedur yang tepat dalam penciptaan karyanya. 	
<p>Alat dan Bahan</p> <ul style="list-style-type: none"> Kertas buku gambar (alternatif: karton/kertas manila, kardus, piring kertas, papan) Alat pewarna kering (pilihan: pensil warna, krayon, pastel atau kapur) atau plasisin warna/tanah liat/pasir/ranting/kerang/biji-bijian. 	
<p>Persiapan Pengajaran (sekitar 8-10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> Ajak siswa mengamati contoh gambar karya seni (dapat menggunakan gambar contoh pada unit ini). Guru dapat meminta siswa untuk menyebutkan, menuliskan atau menggambarkan garis dan bentuk yang mereka temukan, “Apa saja jenis garis atau bentuk yang kamu temukan?” Semua benda yang kita lihat memiliki garis atau bentuk. Jenis, warna dan arah garis dan bentuk bahkan dapat menggambarkan perasaan atau suasana. Siswa berbagi mengenai apa perasaan yang ditimbulkan oleh garis dan bentuk pada karya yang mereka lihat, “Bagaimana perasaanmu ketika melihat garis dan bentuk pada karya lukisan ini?”, “Apakah garis atau bentuk yang dapat mewakili perasaanmu?” 	

- Jika sekolah memiliki akses pada kelengkapan audio seperti tablet atau komputer, guru dapat memutar potongan musik instrumental dari aneka genre untuk menstimulasi imajinasi dan ide siswa.

Aktivitas

Siswa akan menutup matanya sembari menyimak bunyi-bunyian di sekitarnya. Guru dapat memutar musik instrumental dari aneka jenis musik. Ajak siswa untuk merespon bunyi atau musik yang mereka dengarkan. Mereka dapat mulai menggerakkan pensil atau alat pewarna mereka untuk membuat komposisi garis dan bentuk untuk merespon bunyi atau irama lagu.

- Alternatif lain, siswa diminta memejamkan mata selama 2-3 menit untuk menyimak bunyi alam sekitar atau musik instrumental yang diputarkan oleh guru. Siswa kemudian membuka matanya dan mulai membuat garis atau bentuk yang terbayang setelah mendengar bunyi atau musik sebelumnya.
- Siswa dapat menambahkan warna,dekorasi dan detail pada komposisi yang telah mereka buat.
- Guru sangat di anjurkan untuk berdialog dengan siswa. Berikutnya pertanyaan pemantik yang dapat digunakan:
 1. Bagaimana perasaanmu ketika mendengar bunyi atau musik tadi?
 2. Garis atau bentuk apakah yang terbayang ketika kamu mendengar bunyi atau musik tadi?
 3. Apakah kamu menyukai/tidak menyukai karyamu?
 4. Bagian mana yang paling kamu sukai?Bagian mana yang menurutmu masih dapat dikembangkan lagi?
- Siswa akan membersihkan ruang kerjanya dan menuliskan nama dan kelas di bagian sudut atas/bawah kertas.

Kegiatan Alternatif dan Pengayaan

- Selain kegiatan membuat komposisi, siswa juga dapat melakukan permainan tebak gambar.
Contoh: Guru membisikkan/menunjukkan suatu kata pada siswa pemeraga, lalu siswa tersebut menggambarannya di papan tulis dalam waktu semenit. Siswa lain berusaha menebak dan mereka yang berhasil akan mendapatkan skor. Guru juga dapat menunjukkan sebuah gambar pada siswa pemeraga, kemudian siswa tersebut akan mendeskripsikan pada siswa lain, “Benda ini bentuknya bulat dan umumnya berwarna putih dan hitam. Kita menggunakan benda ini untuk berolahraga dengan cara menendangnya”.
- Siswa tidak harus selalu menggunakan kertas dan pewarna. Mereka juga dapat membuat komposisi garis dan bentuk di atas tanah/pasir atau media lain dengan menggunakan ketersediaan di alam sekitar. Misalnya siswa dapat menggunakan ranting, batu, pasir dll. Guru dapat langsung menilai seketika proses dan hasil akhirnya (lihat bagian asesmen).
- Selain dengan menggunakan kertas dan pewarna, siswa juga dapat menggunakan mix media (gabungan dari beberapa alat dan bahan).

Berpikir dan Bekerja artistik

Siswa dapat membuat beberapa karya sesuai dengan jenis musik instrumental dari jenis musik yang berbeda-beda. Siswa juga dapat mengeksplor alat dan bahan yang akan digunakan. Sebuah karya seni rupa tidak harus selalu menggunakan kertas dan pewarna saja namun dapat menggunakan aneka objek temuan di sekitarnya. Setelah selesai, siswa dapat mendisplay karya mereka. Diskusi mengenai karya dapat dilakukan selama pengerjaan maupun sesudahnya.

Refleksi Guru

- Bagaimana perasaan saya ketika melihat komposisi garis dan bentuk pada contoh unit ini?
- Apakah garis atau bentuk dapat mewakili perasaan saya?
- Apa informasi mengenai perasaan siswa yang dapat saya gali dari pilihan garis dan bentuk yang digunakannya?
- Bagaimana informasi tentang perasaan siswa atau respon siswa terhadap kegiatan ini dapat berguna bagi saya merancang kegiatan di masa depan?

Karya seni dan objek yang dapat dijadikan referensi visual

- Karya lukisan Adi Dharmo aka Stereoflow: Beats and Pieces (2017)
- Karya lukisan Lee Krasner: Untitled (1949)
- Karya lukisan Kartika Affandi: Fishing Boat Perahu Eretan (1993)
- Karya patung Nyoman Nuarta: Miss Wooly (1991)
- Karya patung Nyoman Nuarta: Cumulonimbus (2013)

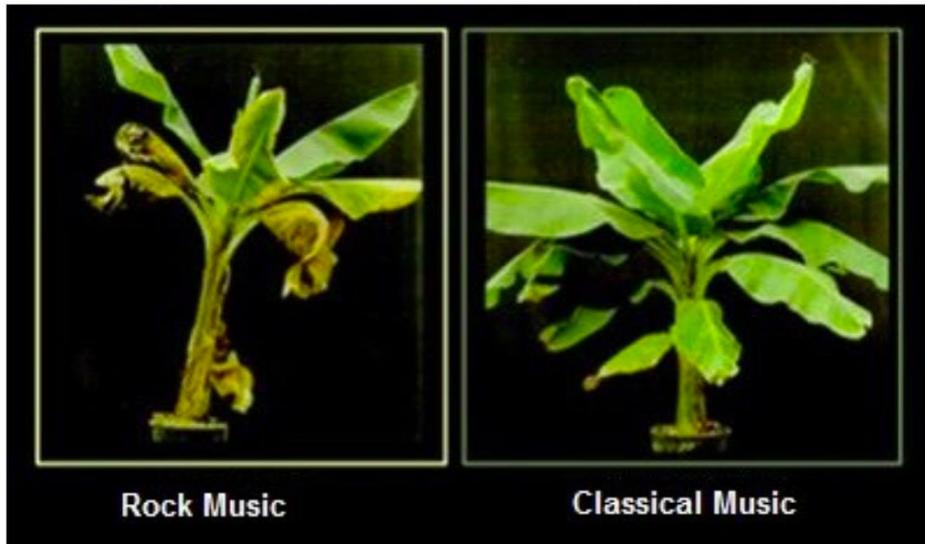
Assesmen

Belum Memenuhi Standar 0-50	Menuju Standar 51-70	Memenuhi Standar 71-90	Melampaui Standar 91-100
Siswa hanya membuat coretan acak dan tidak dapat menjawab pertanyaan pemantik.	Siswa menggunakan 2-3 jenis garis dan bentuk. Siswa dapat menjelaskan penggunaan garis pada karyanya dengan bantuan pertanyaan pemantik.	Siswa menggunakan 4-6 jenis garis dan bentuk. Siswa dapat menjelaskan penggunaan garis pada karyanya tanpa bantuan pertanyaan pemantik.	Siswa menggunakan lebih dari 4-6 jenis garis dan bentuk. Siswa dapat menjelaskan penggunaan garis pada karyanya secara detail tanpa bantuan pertanyaan pemantik.

Bahan bacaan Guru dan Siswa

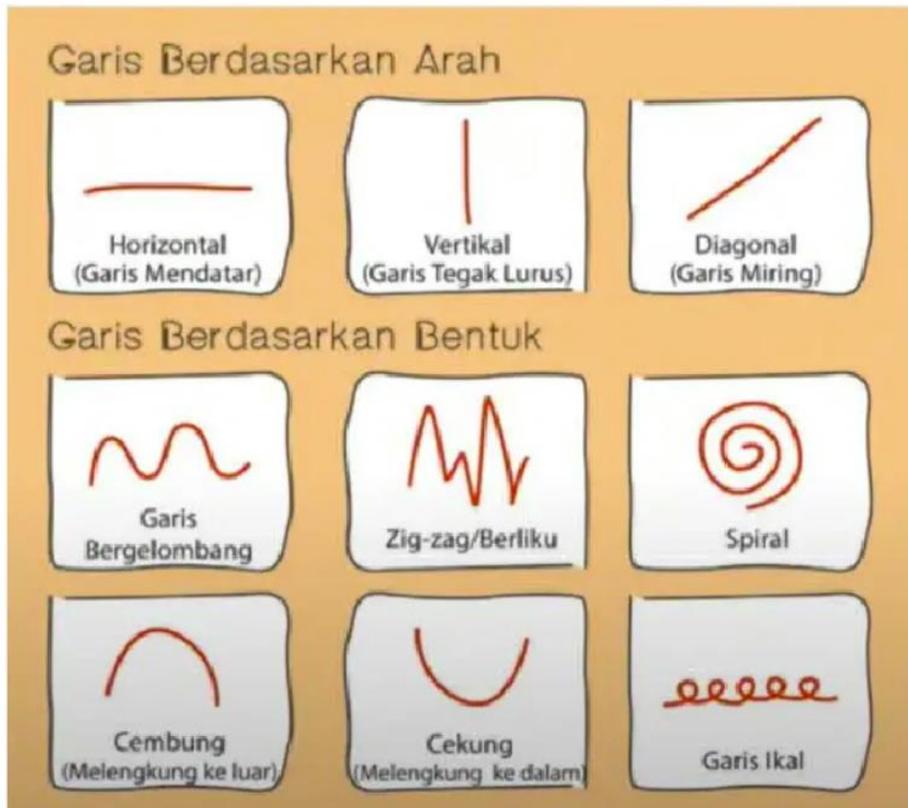
Musik merupakan seni menata bunyian untuk memproduksi sebuah komposisi berdasarkan ekspresi pribadi melalui elemen-elemen melodi, harmoni, ritme dan timbre. Rasanya hampir semua orang menyukai musik dan sedikit banyak terpengaruh oleh musik. Sebuah studi dari University of Southern California pada tahun 2016 menemukan bahwa pengalaman bermusik sejak usia dini dapat mempercepat perkembangan otak, terutama dalam keterampilan berbahasa, berkomunikasi dan mengenal aneka bunyi. Untuk anak dan dewasa, musik juga membantu memperkuat kinerja otak dan memori bahkan juga merangsang imajinasi dan daya kreasi.

Pada tahun 1980, Dr. Dan Carlson dari University of Minnesota melakukan penelitian terhadap hubungan musik dan bunyi suara-suara alam sekitar dengan pertumbuhan tanaman. Tidak hanya manusia, bahkan tanaman ternyata juga dapat merespon musik. Dari penelitian tersebut ditemukan ternyata meskipun mendapatkan perlakuan yang sama, namun perbedaan jenis musik yang diperdengarkan secara terus menerus terhadap suatu tanaman menghasilkan kualitas berbeda. Tanaman seolah merespon positif musik instrumental yang lembut. Tanaman yang diperdengarkan musik dari sitar menunjukkan perkembangan yang pesat dan berbuah lebat dibandingkan dengan tanaman yang diperdengarkan musik yang keras seperti rock.



Gambar 1 jenis musik memberi efek pada pertumbuhan tanaman.
 Sumber : Sumber: <https://www.greenmylife.in/the-effect-of-music-on-plants/>

Semua gambar berawal dari garis. Garis adalah sekumpulan titik-titik yang sejajar dan sama besar. Jika titik-titik ini merapat, mereka akan membentuk sebuah garis. Ada berapa jenis garis yang kamu kenal? Pertemuan beberapa garis akan membentuk sebuah bidang. Beberapa contoh bidang antara lain segitiga, segiempat, bujur sangkar dan pentagon (segilima). Dapatkah kamu menyebutkan dan menggambar contoh lainnya?.



PENGAYAAN

Agar peserta didik mampu memahami tujuan dan maksud pembelajaran, guru dapat meminta peserta didik untuk menyaksikan pertunjukan atau lokasi latihan musik di sekitar tempat tinggal mereka didampingi orang tua. Pada pertemuan berikutnya peserta didik akan diminta untuk menceritakan pengalamannya di kelas.

PENILAIAN

Penilaian

Penilaian dilakukan untuk mengukur ketercapaian proses pembelajaran peserta didik dari awal hingga akhir. Adapun aspek penilaian proses pembelajaran meliputi:

1) Penilaian Sikap

Guru melakukan penilaian sikap pada kegiatan pembelajaran 2 dengan metode pengamatan (observasi). Penilaian sikap dapat dilihat dari mulai proses awal pembelajaran, hingga pembelajaran selesai. Penilaian sikap ini dilakukan dengan tujuan agar guru dapat melihat kemampuan peserta didik dalam menunjukkan sikap apresiatif dan toleransi atas keberagaman. Adapun pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh guru adalah sebagai berikut:

Nama Peserta Didik	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
	Bersikap menghormati guru pada saat masuk, sedang dan meninggalkan kelas. Berdoa dengan khidmat sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.					
	Mengidentifikasi kesamaan yang dimiliki diri dan temannya dalam berbagai hal (hobi, bakat, minat dan lain-lain).					
	Mengenali perbedaan fisik dan sikap antara dirinya dengan orang lain dan mengekspresikannya secara positif.					
	Mendengarkan dengan baik pendapat temannya, baik itu sama ataupun berbeda dengan pendapat yang dimilikinya.					

2) Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan pada pembelajaran ini dapat dilakukan dengan melihat aspek pengetahuan dasar dan pemahaman. Peserta didik memiliki kemampuan mengenal dan mengklasifikasikan Seni Rupa berdasarkan sumber, cara memainkan dan bentuk penyajian.

Nama Peserta Didik	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
	Mampu mengenal dan mengidentifikasi Seni Rupa					

	Mampu mengidentifikasi materi yang diajarkan pada unit ini					
	Mampu mengenali bentuk-bentuk penyajian alat musik					

3) Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan ini dilakukan dengan tujuan agar guru mampu melihat kemampuan peserta didik dalam kreativitas dan partisipasi saat mengikuti proses pembelajaran. Selain itu pada aspek preisi, peserta didik dinilai kemampuan menunjukkan ketepatan memainkan pola ritme sederhana dalam bentuk permainan yang dibuat guru. Adapun pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh guru adalah sebagai berikut:

Nama Peserta Didik	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
	Mengikuti gerakan yang dicontohkan orang lain dan bersama-sama melakukan aktivitas fisik tertentu dengan gerakan yang relatif serupa untuk mengenali perilaku dan ekspresi emosi teman-teman di sekolah.					
	Berpartisipasi menentukan beberapa pilihan untuk keperluan bersama berdasarkan kriteria sederhana.					
	Menunjukkan ketepatan memainkan pola ritme sederhana dalam bentuk permainan yang dibuat guru.					

4) Refleksi Guru

Tabel Pedoman Refleksi Guru

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah kompetensi awal peserta didik untuk mengikuti pembelajaran cukup memadai?	
2. Apakah proses pembelajaran berhasil?	
3. Kesulitan apa yang dihadapi saat proses pembelajaran berlangsung?	
4. Adakah strategi khusus untuk menghadapi kondisi-kondisi sulit saat proses pembelajaran berlangsung?	
5. Apakah ada unsur inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran?	
6. Bagaimana melaksanakan pembelajaran dengan strategi pembelajaran inovatif tertentu?	
7. Apakah proses pembelajaran yang dilakukan cukup efektif?	

8. Apakah peserta didik cukup aktif dalam mengikuti pembelajaran?	
9. Apakah sarana/prasarana pembelajaran cukup memadai?	
10. Apakah pemerolehan hasil pembelajaran cukup tinggi?	
11. Apakah hasil pembelajaran cukup berkualitas?	

Pengayaan
 Agar peserta didik mampu memahami tujuan dan maksud pembelajaran, guru dapat meminta peserta didik untuk menyaksikan pertunjukan atau lokasi latihan musik di sekitar tempat tinggal mereka didampingi orang tua. Pada pertemuan berikutnya peserta didik akan diminta untuk menceritakan pengalamannya di kelas.

Mengetahui
Kepala

....., Mei 2025
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.