

## **MODUL AJAR SENI RUPA**

### **I. INFORMASI UMUM**

#### **A. IDENTITAS MODUL**

Nama Penyusun	: Marcelinus Milala
Nama Sekolah	: SDS Sint Yoseph Tigabinanga
Tahun Penyusunan	: 2023
Modul Ajar	: Seni Rupa
Fase/Kelas	: B/IV
Alokasi Waktu	:

#### **B. KOMPETENSI AWAL**

1. Peserta didik dapat mengenal dan memahami seni cetak, pengertian jenis-jenis dan bahan
2. Peserta didik mendapat wawasan tentang hubungan seni cetak dengan persebaran ilmu pengetahuan melalui penerbitan

#### **C. PROFIL PELAJAR PANCASILA**

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
3. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.
4. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.

#### **D. NILAI - NILAI SEKOLAH**

1. Semangat
2. Rajin dan Giat
3. Energik
4. Tanpa pamrih

#### **E. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN**

1. Ruang Kelas
2. LCD Projector
3. Laptop
4. Jaringan Internet/Wifi
5. Buku Guru dan Buku Siswa SENI RUPA kelas IV serta sumber referensi lain
6. Alat dan Bahan

1. Kentang / ketela
2. jarum
3. cutter
4. paku
5. kertas

## **F. TARGET PESERTA DIDIK**

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

## **G. Model Pembelajaran**

1. Tatap Muka

# **II. KOMPETENSI INTI**

## **A. Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik mengenal dan memahami seni cetak; pengertian, jenis-jenis dan bahan
2. Peserta didik bereksperimen seni cetak secara sederhana dari kentang dan ketela
3. Peserta didik mendapat wawasan tentang hubungan seni cetak dengan persebaran ilmupengetahuan melalui penerbitan
4. Peserta didik dapat memupuk rasa cinta pada seni dan sains

Capaian Pembelajaran :

1. Elemen Mengalami (Experiencing)
  - a. peserta didik mampu Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era
  - b. Peserta didik mampu Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi seni rupa
2. Elemen Merefleksikan (Reflecting)

peserta didik mampu Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik
3. Elemen Berdampak (Impacting)

Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain

## **B. Pemahaman Bermakna**

Dengan melakukan berbagai kegiatan pada pembelajaran ini, peserta didik mampu memahami seni cetak atau lebih kenal sebagai seni grafis dengan membuat produk karya stemple sederhana dengan kentang atau ketela.

## **C. Pertanyaan Pemantik**

1. Adakah di sekitar lingkungan orang yang membuat stempel?
2. Apa saja fungsi stempel yang kalian ketahui?

D. Persiapan Pembelajaran

- 1. Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti Media Ajar guru Indonesia , menyiapkan lembar kerja peserta didik, dsb.
- 2. Guru mempersiapkan alat, bahan, dan media pembelajaran yang diperlukan

E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p><b>Pendahuluan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan bernyanyi.</li><li>2. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari.</li><li>3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini.</li><li>4. Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal.</li><li>5. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.</li></ul>	
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>1. Guru menjelaskan pengertian, jenis, bentuk seni grafis</li><li>2. Guru menjelaskan tentang hubungan seni grafis dengan persebaran ilmu pengetahuan</li><li>3. Guru memberikan contoh karya seni grafis dari berbagai sumber</li><li>4. Siswa memperhatikan, membandingkan dan mulai membangun ide dalam membuat stempel dari kentang atau ketela</li><li>5. Guru memberi tugas eksperimen membuat seni cetak dari kentang atau ketela</li><li>6. Guru memberi tugas membuat stempel dari kentang atau ketela Dengan Langkah-langkah sebagai berikut :<ul style="list-style-type: none"><li>a. Siapkan bahan berupa kentang, ketela, jarum, cutter, paku dan kertas</li><li>b. Siswa diberi kesempatan membangun ide Kentang dan ketela dikupas dan dipotong rata pada sebuah sisi</li><li>c. Buat sketsa dengan pisau cutter, paku atau jarum</li><li>d. Lubangi dengan cara dicukil bagian yang tidak terkena tinta</li><li>e. Taruh tinta atau cat pada bidang yang rata</li><li>f. Tempelkan stempel kentang atau ketela pada tinta, tekan</li><li>g. Tempelkan tinta pada kertas terang untuk melihat hasilnya</li><li>h. Buat berkali-kali hingga membentuk sebuah pola</li></ul></li></ul>	

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
7. Guru memberikan arahan bagi siswa yang terlihat kesulitan dan tidak mengerti dalam memahami, merancang dan membuat stemple dari kentang 8. Guru memandu proses apresiasi dan evaluasi yaitu pemberian umpan balik antar kelompok. 9. Guru meminta siswa menunjukkan stemple dari kentang atau ketela 10. Guru mengajak siswa melakukan apresiasi bersama-sama pada karya-karya siswa yang dihasilkan 11. Guru mengajak siswa berpendapat tentang karyanya sendiri dan karya teman-temannya 12. Dalam melakukan apresiasi harap dikaitkan dengan pokok-pokok pembelajaran	
<b>Penutup</b> 1. Guru dan siswa menyimpulkan isi pembelajaran yang telah dilaksanakan. 2. Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran. 3. Mengagendakan pekerjaan rumah 4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam.	

F. Asesmen/ Penilaian

Indikator	Bobot	Skor				Jumlah Bobot X Skor
		1	2	3	4	
Pemahaman terhadap pokok-pokok materi	25					
Pengembangan terhadap pokok-pokok materi	25					
Karya eksperimen	30					
Kepribadian Pancasila	20					
<b>Total Bobot</b>	<b>100</b>					

G. Kegiatan Remedial dan Pengayaan

- Kegiatan remedial:  
 Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.
- Kegiatan pengayaan:  
 Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

H. Refleksi Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik?	
2.	Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?	
3.	Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?	
4.	Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?	
5.		
6.		

III. LAMPIRAN

Lampiran 1. Penilaian

A. PENILAIAN DIAGNOSTIK

1. Diagnostik Non Kognitif

Asesmen diagnostik non kognitif di awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi peserta didik, sosial emosi, aktivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar, karakter, dan minat siswa.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apa kabar hari ini?		
2.	Apakah ada yang sakit hari ini?		
3.	Apakah kalian dalam keadaan sehat?		
4.	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?		
5.	Apakah anak-anak sudah makan?		
6.	Apakah tadi malam sudah belajar?		

2. Diagnostik Kognitif

No	Pertanyaan
1.	Adakah di sekitar lingkungan orang yang membuat stempel?
2.	Apa saja fungsi stempel yang kalian ketahui?

**B. PENILAIAN FORMATIF**

**1. Instrumen Penilaian Kompetensi Sikap**

**Pedoman Pengamatan Sikap**

Kelas : .....  
Hari, Tanggal : .....  
Pertemuan Ke- : .....  
Materi Pembelajaran : .....

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			
		Religius	Komunikatif	Tanggung Jawab	Demokratis
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Berilah tanda cek list (✓) pada kolom yang tersedia jika peserta didik sudah menunjukkan sikap/perilaku tersebut.

**2. Instrumen Penilaian Observasi dan Tanya Jawab**

**Observasi Terhadap Diskusi dan Tanya Jawab**

No	Nama Peserta Didik	Pernyataan						Skor
		Pengungkapan Gagasan yang Orisinil		Kebenaran Konsep		Ketepatan Penggunaan Istilah		
		1	2	1	2	1	2	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								

Keterangan: 1 = tidak, 2 = ya

Penilaian sikap untuk setiap peserta didik dapat menggunakan rumus berikut

NILAI:  $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{2 \times \text{jumlah pernyataan}} \times 100$

**3. Instrumen Penilaian Kompetensi Keterampilan**

**Pedoman Penilaian Kompetensi Keterampilan**

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
		1	2	3	
2.					
3.					
4.					
5.					

**Aspek dan Rubrik Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Nilai	Perolehan Nilai
1.	<b>Kejelasan dan kedalaman informasi</b>		
	a. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap, dan relevan dengan topik/tema yang didiskusikan.	30	
	b. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap, tetapi kurang relevan dengan topik/tema yang didiskusikan.	20	
	c. Informasi disampaikan secara jelas, tetapi kurang lengkap.	10	
2.	<b>Keaktifan dalam berdiskusi</b>		
	a. Sangat aktif dalam diskusi.	30	
	b. Cukup aktif dalam diskusi.	20	
	c. Kurang aktif dalam diskusi.	20	
3.	<b>Kejelasan dan kerapian dalam presentasi</b>		
	a. Presentasi sangat jelas dan rapi.	40	
	b. Presentasi cukup jelas dan rapi.	30	
	c. Presentasi dengan jelas tetapi kurang rapi.	20	
	d. Presentasi dengan kurang jelas dan kurang rapi.	10	

**Perhitungan Perolehan nilai**

Nilai akhir yang diperoleh merupakan akumulasi dari perolehan nilai untuk setiap aspek dengan ketentuan sebagai berikut :

Jika peserta didik pada aspek pertama memperoleh nilai 20, aspek kedua 30, aspek keempat 40, maka total perolehan nilainya adalah 90.

**4. Instrumen Penilaian Kompetensi Pengetahuan**

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor
1.	Apa kegunaan dari stempel?	tanda legalitas dari sebuah lembaga atau instansi untuk memperkuat tanda tangan yang dibubuhkan pada surat atau dokumen	25
2.	Apa yang dimaksud seni grafis?	membuat cetakan yang dapat digunakan untuk mentransfer gambar atau tulisan dari cetakan ke media karya (misalnya di atas kertas)	25
3.	Apa arti dari kata grafis?	menulis atau menggambar	25
4.	Siapa penemu mesin cetak?	Guttenberg	25
Total Skor			100

**C. PENILAIAN SUMATIF**

Asesmen sumatif merupakan asesmen yang dilakukan guru setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Hasil asesmen sumatif digunakan untuk mengukur pencapaian

hasil belajar peserta didik, mengukur konsep dan pemahaman peserta didik, serta mendorong untuk melakukan aksi dalam mencapai kompetensi yang dituju.

Lampiran 2. Lembar Kerja Peserta Didik

Mari Berkarya !

Membuat stemple dari kentang atau ketela

Alat dan bahan

Kentang, ketela, jarum, cutter, paku dan kertas, Tinta dan Bak Stempel

Tahapan

1. Bangun ide Stempel yang akan dibuat

2. Kentang dan ketela dikupas dan dipotong rata pada sebuah sisi

3. Buat sketsa dengan pisau cutter, paku atau jarum


4. Lubangi dengan cara dicukil bagian yang tudak terkena tinta

5. Taruh tinta atau pada bak stempel

6. Tempelkan stempel kentang atau ketela pada tinta, tekan

7. Tempelkan tinta pada kertas terang untuki melihat hasilnya

8. Buat berkali-kali hingga membentuk sebuah pola



Sumber gambar : youtube.com

Ayo Kerjakan !

1. Apa kegunaan dari stempel?

2. Apa yang dimaksud seni grafis?

3. Apa arti dari kata grafis?

4. Siapa penemu mesin cetak?

Lampiran 3. Bahan Bacaan Untuk Peserta Didik dan Guru

Bahan bacaan untuk peserta didik dan guru diambilkan buku guru Seni Rupa kelas IV. Serta bisa juga menambahkan dari sumber internet yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Lampiran 4. Glosarium

No	Istilah	Arti
1.	Grafis	menulis atau menggambar



No	Istilah	Arti
2.	seni grafis	membuat cetakan yang dapat digunakan untuk mentransfer gambar atau tulisan dari cetakan ke media karya (misalnya di atas kertas).
3.		
4.		

**Lampiran 5. Daftar Pustaka**

**Daftar Pustaka**

Mufid, Muhammad Faisol, Sam Indratma. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Rupa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.