

MODUL AJAR SENI RUPA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Riza Anselmus Sebayang,S.Pd
Instansi	: SD Swasta Sint Yoseph Tigabinanga
Tahun Penyusunan	: Tahun 2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Fase / Kelas	: A / 1 (Satu)
Kegiatan 13	: Lebih Jauh Tentang Garis
Alokasi Waktu	: 1 pertemuan (2x35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">Siswa mengamati aneka garis lurus dan lengkung dalam sebuah karya seni	
C. PROFILPELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">Kreatif: Menghasilkan gagasan yang orisinal; Saya dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal.Kreatif: Menghasilkan karya dan tindakan yang original; <i>Saya mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru. Saya mencoba untuk tidak menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu.</i>Bernalar Kritis : Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan; <i>Saya belajar tentang seniman yang berbeda dan periode waktu dalam sejarahseni.</i>	
D. NILAI SEKOLAH	
<ul style="list-style-type: none">SemangatSukacitaDisiplin	
E. SARANADAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">Lampu ruang kelas yang memadaiRuang kelas yang cukup luasKertasPensil dan alat pewarna	
F. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">Peserta didik reguler/tipikal	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">Model pembelajaran tatap muka.	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<p>Mengalami</p> <ul style="list-style-type: none">A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era. <p>Menciptakan</p> <ul style="list-style-type: none">C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaanC.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi danproses yang sesuai dengan tujuan karyanya. <p>Tujuan Pembelajaran Kegiatan 13</p> <ul style="list-style-type: none">Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Lengkung, Kurva, Bergelombang, Spiral, Garis Rangka/Outline.Siswa mengidentifikasi garis dan bidang dalam sebuah gambar/lukisan dan alam sekitar.Siswa dapat menggunakan garis lengkung dan bidang atau garis lurus dan bidang dalamkaryanya.Siswa menciptakan karya menggunakan garis lengkungdan garis lurus.	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
<ul style="list-style-type: none">Mereka diminta untuk mengembangkan sebuah garis menjadi bentuk yang mereka inginkan dan mereka dapat secara singkat menjelaskan bagaimana proses mereka mendapatkan gagasannya.	

C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none"> • Jenis garis apakah yang paling kamu suka? • Bagaimana segitiga/segi empat terbentuk? Bagaimana bentuk bunga ini terjadi? • Apa bentuk awan yang kamu lihat?
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencari contoh-contoh garis lurus dan lengkung di sekitar mereka. <p>Kegiatan Pembelajaran</p> <p>1. Kegiatan Pembuka</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan 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. <p>2. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jelaskan bahwa dalam kegiatan kali ini, siswa diminta membuat dua buah gambar. Pada gambar pertama, siswa menggunakan banyak garis dan bidang lurus (tidak harus menggunakan penggaris). Pada gambar kedua, siswa menggunakan banyak garis dan bidang lengkung. ▪ Siswa dapat mengisi beberapa bidang yang terbentuk dengan pola tertentu. ▪ Peragakan bagaimana siswa sebaiknya menggunakan pewarna mereka dengan efisien dan aman. Mereka akan menggunakan pewarna tersebut untuk membuat garis kerangka (outline). ▪ Siswa membersihkan ruang kerja mereka dan memberi nama di bagian bawah karyanya. Guru dapat langsung memberikan penilaian saat siswa mengerjakan atau sesaat segera setelah selesai. <p>3. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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.
F. ASESMEN/ PENILAIAN
<p>Penilaian</p> <p>Penilaian dilakukan dengan cara mengevaluasi penguasaan pengetahuan atau keterampilan siswa dalam melalui karya yang dihasilkannya</p> <p>Beberapa metode penilaian yang dapat digunakan antara lain:</p> <p>Portofolio</p> <p>Portofolio merupakan sarana siswa untuk berlatih mendokumentasikan, merawat dan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, siswa, orangtua dan guru dapat melihat perkembangan dan kemajuan siswa. Hasil pengamatan ini dapat digunakan sebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadi efektif.</p> <p>Proyek</p> <p>Proyek merupakan sarana siswa melakukan penelitian, penyelidikan, eksplorasi dan/atau eksperimen terhadap suatu topik yang nyata dan relevan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Proyek dapat dilakukan dalam kelompok kecil atau besar dengan pembagian peran kerja. Guru dapat menilai presentasi akhir proyek, laporan dan keterlibatan siswa.</p> <p>Siswa membuat laporan, esai atau bagan untuk menunjukkan pemahamannya mengenai suatu topik atau peristiwa tertentu.</p> <p>Penilaian Pribadi atau Kelompok</p> <p>Bersama dengan guru, siswa meninjau kembali karyanya/ karya temannya dengan menggunakan rubrik yang mencantumkan kriteria sukses yang jelas</p>

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :
Kelas :
Petunjuk!



Gambar 4.13.1 Garis Lengkung dan
Lurus Pada Payung

Sumber : Mary Givert - www.shutterstock.com



Gambar 4.13.2 Garis Lengkung Pada
Rumput Laut

Sumber : Darius Kenedi - www.shutterstock.com



Gambar 4.13.3 Garis Lurus pada
Menara Listrik

Sumber : Dilon Hendrick - www.shutterstock.com



Gambar 4.13.4 Garis Lurus Diagonal

Daisy Baidya - www.shutterstock.com

G. GLOSARIUM

Mereka diminta untuk mengembangkan sebuah garis menjadi bentuk yang mereka inginkan dan mereka dapat secara singkat menjelaskan bagaimana proses mereka mendapatkan gagasannya.