



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
PUSAT PERBUKUAN

Buku Panduan Guru **Seni Rupa**

**Wiranto
Wahyono**

2022

SD/MI KELAS VI

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia
Dilindungi Undang-Undang

Disclaimer: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

**Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas VI**

Penulis

Wiranto
Wahyono

Penelaah

Bandi Sobandi
Adam Wahida

Penyelia/Penyelarass

Supriyatno
E. Oos M. Anwas
Yanuar Adi Sutrasno
Emira N. Yusuf

Ilustrator

Ririyanti Dwi Agustin

Editor

Ari Solchan

Desainer

Bagus Kendhit Jolonindi

Penerbit

Pusat Perbukuan
Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
<https://buku.kemdikbud.go.id>

Cetakan pertama, 2022

ISBN 978-602-244-346-9 (no.jil.lengkap)

ISBN 978-602-244-614-9 (jil. 6)

Isi buku ini menggunakan huruf Roboto 12/24 pt. Christian Robertson.
x, 262 hlm.: 21 x 29,7 cm.

Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka, dimana kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan/program pendidikan dalam mengembangkan potensi dan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik. Pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah dengan mengembangkan Buku Teks Utama.

Buku teks utama merupakan salah satu sumber belajar utama untuk digunakan pada satuan pendidikan. Adapun acuan penyusunan buku teks utama adalah Capaian Pembelajaran PAUD, SD, SMP, SMA, SDLB, SMPLB, dan SMALB pada Program Sekolah Penggerak yang ditetapkan melalui Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Nomor 028/H/KU/2021 Tanggal 9 Juli 2021. Sajian buku dirancang dalam bentuk berbagai aktivitas pembelajaran untuk mencapai kompetensi dalam Capaian Pembelajaran tersebut. Buku ini digunakan pada satuan pendidikan pelaksana implementasi Kurikulum Merdeka.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentu dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan serta perkembangan keilmuan dan teknologi. Oleh karena itu, saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk pengembangan buku ini di masa yang akan datang. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini, mulai dari penulis, penelaah, editor, ilustrator, desainer, dan kontributor terkait lainnya. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Juni 2022
Kepala Pusat,

Supriyatno
NIP 19680405 198812 1 001

Prakata

"The art should be the basic of education " (Plato)

Pada dasarnya, pendidikan seni rupa diberikan di sekolah dengan maksud untuk menumbuhkan kepekaan akan rasa keindahan (estetika) dan artistik yang diharapkan dapat membentuk sikap peserta didik yang kreatif, apresiatif dan kritis. Guna mencapai tujuan tersebut, pendidikan seni rupa dilakukan melalui pembelajaran yang dilaksanakan dengan melibatkan pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh dari pengalaman keseharian, kesediaan untuk terus belajar, dan pengamatan terhadap lingkungan terdekat. Diharapkan pola tersebut akan memunculkan pembelajaran seni rupa yang kontekstual.

Pada lingkup yang lebih luas, pendidikan seni rupa diharapkan memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna peserta didik harus dapat mengekspresikan diri secara kreatif, dengan berbagai cara dan media serta berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna beragam kompetensi peserta didik yang meliputi konsepsi pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi dan kreasi harus terus dikembangkan dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika dan etika. Akhirnya, sifat multikultural mengandung makna bahwa pendidikan seni rupa harus mampu menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi peserta didik terhadap beragam budaya nusantara dan mancanegara.

Buku panduan ini mencoba untuk mengakomodasi berbagai harapan tersebut. Buku ini juga diharapkan mampu memfasilitasi seni sebagai dasar pendidikan, serta proses pendidikan melalui seni. Buku ini lebih menekankan pembelajaran pada segi proses daripada hasil. Peserta tidak diharuskan pandai menggambar, melukis, atau mematung seperti layaknya seorang seniman, melainkan lebih sebagai wahana bagi peserta didik untuk berekspresi dan berimajinasi, berkreasi, berekreasi, dan berapresiasi.

Bukan tugas yang mudah bagi seorang guru untuk menjadikan pendidikan seni rupa agar mampu melatih keseimbangan rasional dan emosional, intelektualitas, dan sensibilitas dalam rangka bentuk kepribadian yang harmonis.

Namun, jika bukan kita, siapa lagi? Salam hebat untuk guru-guru seni dimanapun anda berada.

Hormat kami,

Wiranto dan Wahyono

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar dan Tabel	viii
Petunjuk Penggunaan Buku	x
Panduan Umum	
A. Profil Pelajar Pancasila	2
B. Capaian Pembelajaran Seni Rupa	8
C. Strategi Umum Pembelajaran	25
Panduan Khusus Fase C	
A. Capaian Pembelajaran Fase C (Kelas 5-6)	46
B. Capaian Pembelajaran (CP) Fase C	46
C. Karakteristik Siswa Kelas 6 (Umumnya Berusia 10-11 Tahun)	48
D. Unit-Unit Kegiatan Pembelajaran Kelas 6	50
Unit 1. Mengenal Unsur Dan Prinsip Seni Rupa Pada Objek di Sekitar Kita	
A. Identitas Unit	52
B. Tujuan Pembelajaran	53
C. Deskripsi Unit	53
D. Kegiatan Pembelajaran	53
E. Refleksi Guru	63
F. Asesmen/Penilaian	63
G. Pengayaan	64
H. Bahan Bacaan Guru Dan Siswa	64
I. Lembar Kerja Siswa Unit 1	65
Unit 2. Menggambar Ritme Dalam Seni Rupa	
A. Identitas Unit	68
B. Tujuan Pembelajaran	69
C. Deskripsi Unit	69
D. Kegiatan Pembelajaran	70
E. Refleksi Guru	79
E. Asesmen/Penilaian	79
G. Pengayaan	79
H. Bahan Bacaan	80
I. Lembar Kerja Siswa Unit 2	81
Unit 3. Mengenal Dan Mengeksplorasi Ikatan Serta Simpul	
A. Identitas Unit	84
B. Tujuan Pembelajaran	85
C. Deskripsi Unit	85
D. Kegiatan Pembelajaran	86
E. Refleksi Guru	94
F. Asesmen/Penilaian	94
G. Pengayaan	94
H. Bahan Bacaan Guru Dan Siswa	94
I. Lembar Kerja Siswa Unit 3	96

Unit 4. Membuat Karya Seni Makrame Sederhana	
A. Identitas Unit	100
B. Tujuan Pembelajaran	101
C. Deskripsi Unit	101
D. Kegiatan Pembelajaran	102
E. Refleksi Guru	111
F. Asesmen/Penilaian	111
G. Pengayaan	111
H. Bahan Bacaan Guru Dan Siswa	112
I. Lembar Kerja Siswa Unit 4	113
Unit 5. Mengetahui Dan Mengeksplorasi Aneka Anyaman	
A. Identitas Unit	116
B. Tujuan Pembelajaran	117
C. Deskripsi Unit	117
D. Kegiatan Pembelajaran	118
E. Refleksi Guru	126
F. Asesmen/Penilaian	127
G. Pengayaan	127
H. Bahan Bacaan Guru Dan Siswa	127
I. Lembar Kerja Siswa Unit 5	128
Unit 6. Membuat Souvenir dari Anyaman	
A. Identitas Unit	132
B. Tujuan Pembelajaran	133
C. Deskripsi Unit	133
D. Kegiatan Pembelajaran	134
E. Refleksi Guru	145
F. Asesmen/Penilaian	145
G. Pengayaan	145
H. Bahan Bacaan Guru Dan Siswa	145
I. Lembar Kerja Siswa Unit 6	147
Unit 7. Menggambar Dengan Prinsip Keseimbangan	
A. Identitas Unit	150
B. Tujuan Pembelajaran	151
C. Deskripsi Unit	151
D. Kegiatan Pembelajaran	152
E. Refleksi Guru	162
F. Asesmen/Penilaian	162
G. Pengayaan	162
H. Bahan Bacaan Guru Dan Siswa	163
I. Lembar Kerja Siswa Unit 7	164
Unit 8. Menggambar Proporsi Pada Tumbuhan	
A. Identitas Unit	168
B. Tujuan Pembelajaran	169
C. Deskripsi Unit	169
D. Kegiatan Pembelajaran	170
E. Refleksi Guru	179
F. Asesmen/Penilaian	179
G. Pengayaan	179
H. Bahan Bacaan Guru Dan Siswa	179
I. Lembar Kerja Siswa Unit 8	181

Unit 9. Mengenal Aneka Ragam Hias dari Berbagai Daerah Di Indonesia	
A. Identitas Unit	184
B. Tujuan Pembelajaran	185
C. Deskripsi Unit	185
D. Kegiatan Pembelajaran	186
E. Refleksi Guru	196
F. Asesmen/Penilaian	196
G. Pengayaan	196
H. Bahan Bacaan Guru Dan Siswa	197
I. Lembar Kerja Siswa Unit 9	198
Unit 10. Mengkreasi Jenis dan Pola Ragam Hias	
A. Identitas Unit	202
B. Tujuan Pembelajaran	203
C. Deskripsi Unit	203
D. Kegiatan Pembelajaran	204
E. Refleksi Guru	212
F. Asesmen/Penilaian	212
G. Pengayaan	213
H. Bahan Bacaan Guru Dan Siswa	213
I. Lembar Kerja Siswa Unit 10	214
Unit 11. Membuat Karya Seni dari Daur Ulang Limbah Rumah Tangga	
A. Identitas Unit	218
B. Tujuan Pembelajaran	219
C. Deskripsi Unit	219
D. Kegiatan Pembelajaran	220
E. Refleksi Guru	229
F. Asesmen/Penilaian	230
G. Pengayaan	230
H. Bahan Bacaan Guru Dan Siswa	230
I. Lembar Kerja Siswa Unit 11	231
Unit 12. Menciptakan Karya Seni dari Kertas Bekas	
A. Identitas Unit	234
B. Tujuan Pembelajaran	235
C. Deskripsi Unit	235
D. Kegiatan Pembelajaran	236
E. Refleksi Guru	244
F. Asesmen/Penilaian	244
G. Pengayaan	244
H. Bahan Bacaan Guru Dan Siswa	244
I. Lembar Kerja Siswa Unit 12	246
Glosarium	249
Daftar Pustaka	250
Daftar Sumber Gambar	252
Indeks	254
Profil Penulis	256
Profil Penelaah	258
Profil Ilustrator	260
Profil Editor	261
Profil Desainer	262

Daftar Gambar dan Tabel

Gambar 1. Gambaran perkembangan capaian siswa dalam 6 fase pembelajaran	2
Gambar 2. Enam Dimensi Profil Pelajar Pancasila	3
Gambar 3. Elemen (Strands) Pembelajaran Seni Rupa	11
Gambar 4. Tahapan Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa	27
Gambar 5. Pola tempat duduk siswa	37
Gambar 1.1. Perbandingan Prinsip dan Unsur	54
Gambar 1.2. Ritme 2 unsur	54
Gambar 1.3. Pola 2 Unsur	55
Gambar 1.4. Pola Simetris, dimana kanan-kiri atau atas-bawah tampak sama	55
Gambar 1.5. Pola Asimetris dimana kanan-kiri atau atas-bawah tampak tidak sama	56
Gambar 1.6. Pola informal atau bebas dimana kalian bebas meletakkan bentuk	56
Gambar 1.7. Tekstur nyata dan tekstur semu	58
Gambar 1.8. Gelap terang membuat sebuah benda terlihat tiga dimensi	58
Gambar 2.1. Contoh pengulangan pola transisi dengan menambah jarak	71
Gambar 2.2. Contoh pola oposisi yang menyandingkn bentuk besar dengan kecil	71
Gambar 2.3. Contoh pola oposisi dengan posisi atas dan bawah	72
Gambar 2.4. Contoh jam dari kayu yang telah dihias dengan pola ragam hias	72
Gambar 2.5. Hiasan yang menggunakan pengulangan bentuk	73
Gambar 3.1. Hasil kerajinan tangan dengan teknik ikat dan simpul	86
Gambar 3.2. Cara membuat ikatan jangkar	87
Gambar 4.3. Karya boneka makrame sederhana	102
Gambar 4.4. Tahapan proses membuat boneka makrame untuk gantungan kunci	105
Gambar 5.1. Barang Kerajinan Anyaman di Sekitar Kita	118
Gambar 5.2. Aneka Bahan Anyaman	119
Gambar 5.3. Jenis-Jenis Motif Anyaman di Nusantara	121
Gambar 6.1. Gambaran Souvenir Kipas dengan Teknik Anyaman	134
Gambar 6.2. Contoh Benda Anyaman Tiga Dimensi (Kiri) dan Dua Dimensi (Kanan)	134
Gambar 6.3. Beberapa Alat Pemotong untuk Membuat Benda Anyaman	135
Gambar 7.1. Perbandingan antara keseimbangan pada timbangan dengan gambar	152
Gambar 7.2. Langkah-langkah menggambar ragam hias dengan pola simetris	153
Gambar 7.3. Langkah-langkah menggambar ragam hias dengan pola asimetris	155
Gambar 7.4. Aneka kerajinan yang dapat dipercantik dengan ragam hias	156
Gambar 8.1. Proporsi pada wajah kita sebagai anugerah dari Tuhan YME	170
Gambar 8.2. Masjid Mantingan Jepara dan salah satu ukiran khas Jepara	171

Gambar 8.3. Contoh ragam hias dengan motif Cirebon pada kain batik	172
Gambar 9.1. Gambar 1: Contoh kerajinan yang dipercantik dengan ragam hias	186
Gambar 9.2. Proses Menggayakan Obyek Benda Menjadi Ragam Hias	188
Gambar 9.3. Ragam Hias dengan Susunan Simetris	189
Gambar 9.4. Ragam Hias dengan Susunan yang Tidak Simetris	189
Gambar 10.1. Contoh Ragam Hias Fauna, Flora, Geometris, dan Figuratif	204
Gambar 10.2. Contoh Teknik Menggambar Ragam Hias	205
Gambar 11.1. Limbah rumah tangga yang kaya potensi jika kita memanfaatkan	220
Gambar 11.2. Contoh limbah rumah tangga berupa tas kantong belanjaan (tas kresek)	221
Gambar 11.3. Langkah-langkah pembuatan bunga tas kresek	223
Gambar 12.1. Tumpukan sampah koran bekas yang dapat dimanfaatkan	236
Gambar 12.2. Langkah-langkah pembuatan patung aksi dari kertas bekas	238

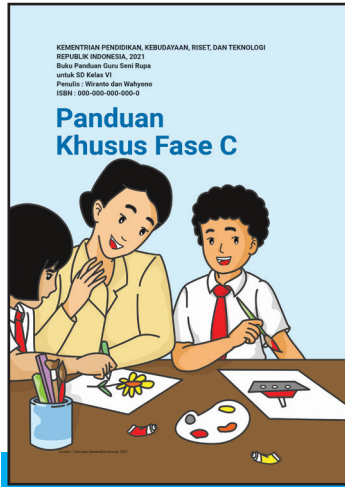
Daftar Tabel

Tabel 1. Elemen, Sub Elemen dan Sikap Profil Pelajar Pancasila Pada Pelajaran Seni Rupa	4
Tabel 2. Capaian fase berdasarkan elemen	15
Tabel 3. Capaian Pembelajaran (CP) fase C berdasarkan elemen dan sub elemen	46

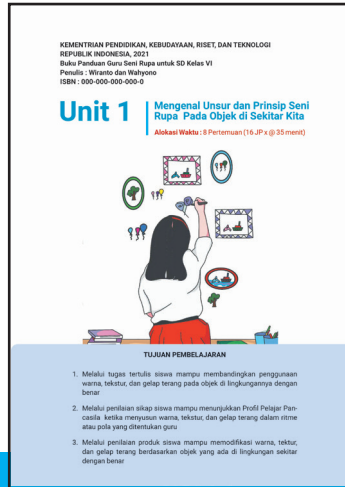
Petunjuk Penggunaan Buku



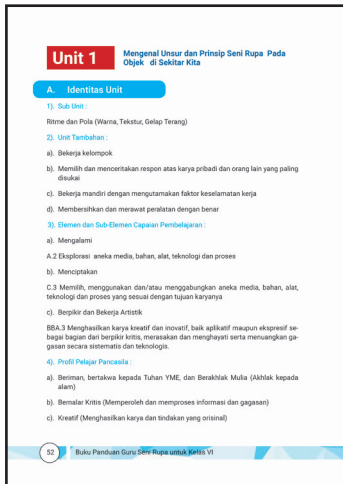
Panduan Umum berisi materi mengenai Profil Pelajar Pancasila, Capaian Pembelajaran Seni Rupa, dan Strategi Umum Pembelajaran



Panduan Umum berisi materi mengenai Capaian Pembelajaran, Karakteristik Siswa Kelas 6 pada Fase C, dan Unit Kegiatan yang akan dilakukan.



Bagian awal unit ini berisi judul, alokasi waktu yang diperlukan, serta tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai.

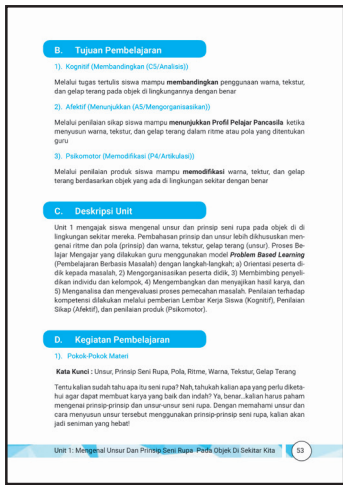
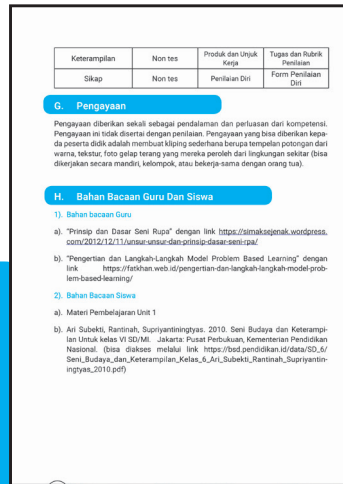


Bagian ini berisi :

- Subunit yang membedakan materi Kelas VI dengan kelas sebelumnya.
- Unit tambahan merupakan target pembelajaran yang diharapkan juga tercapai
- Elemen dan Sub Elemen dari pembelajaran
- Profil Pelajar Pancasila sebagai target karakter dalam pembelajaran

Bagian ini berisi :

- Pengayaan yang berisi bagi peserta didik yang memperoleh hasil baik dalam pembelajaran.
- Bahan Bacaan Guru dan Siswa berisi bahan bacaan berupa tautan situs maupun video yang dapat digunakan guru dan siswa untuk memperkaya materi pembelajaran

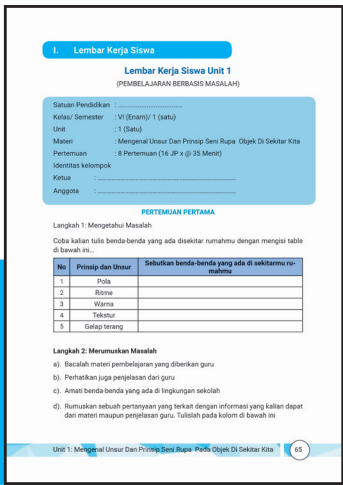


Bagian ini berisi :

- Tujuan Pembelajaran baik kognitif, afektif, maupun psikomotor
- Deskripsi Unit menjelaskan mengenai metode, materi, maupun cara penilaian yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- Kegiatan Pembelajaran berisi rincian kegiatan yang dapat digunakan guru.

Bagian ini berisi :

- Lembar Kerja Siswa yang disesuaikan dengan model pembelajaran yang telah ditentukan, bagian ini bisa digunakan oleh sekolah maupun guru.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas VI

Penulis : Wiranto dan Wahyono

ISBN : 978-602-244-614-9

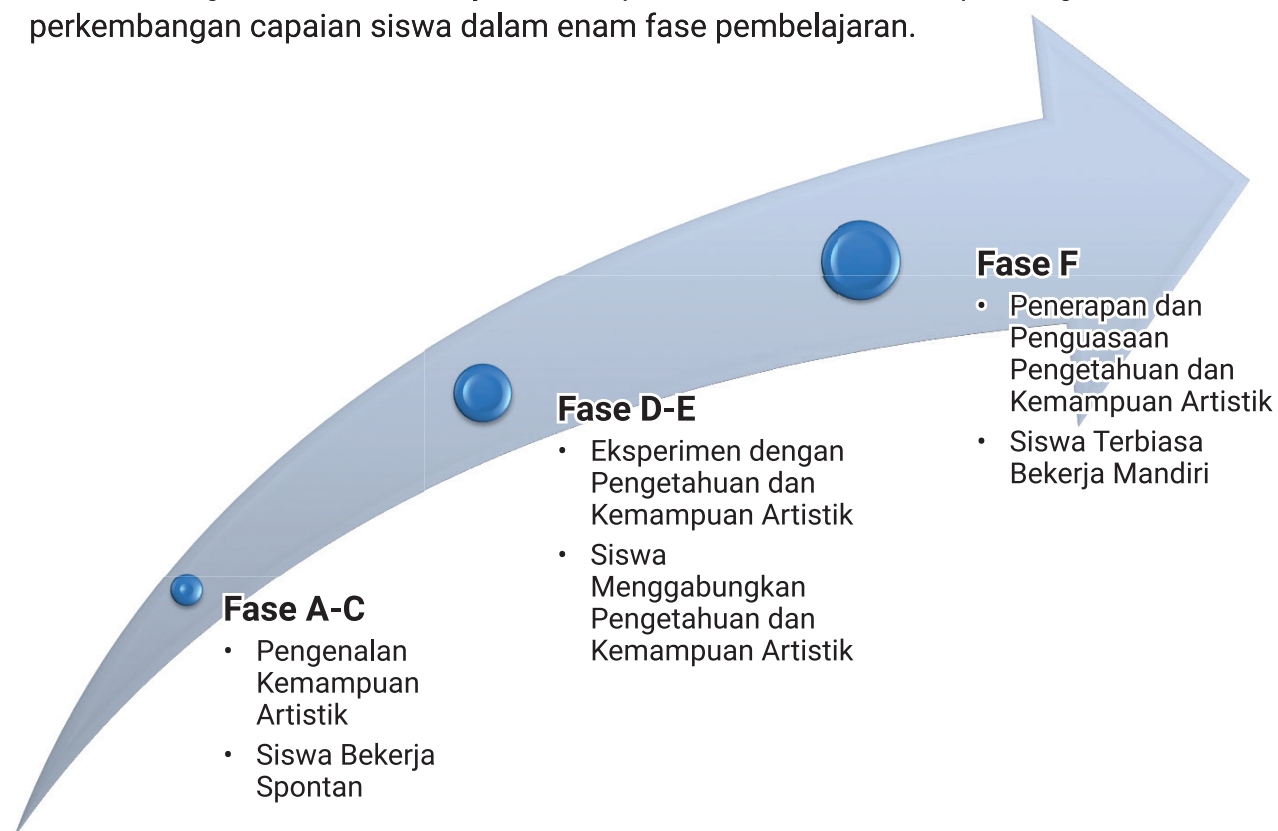
Panduan Umum



Panduan Umum

Buku Panduan Guru Seni Rupa ini dirancang untuk menyediakan beberapa saran penyampaian atau pendekatan untuk menerapkan Capaian Pembelajaran Seni Rupa.

Panduan Umum ini berisi pembahasan dalam tiga bagian yaitu Bagian A yang berisi Pengenalan Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran Seni Rupa, Bagian B yang berisi Pengenalan Capaian Pembelajaran Seni Rupa, dan Bagian C yang berisi Strategi Umum Pembelajaran. Adapun di bawah ini ditampilkan gambaran perkembangan capaian siswa dalam enam fase pembelajaran.



Gambar 1. Gambaran perkembangan capaian siswa dalam 6 fase pembelajaran

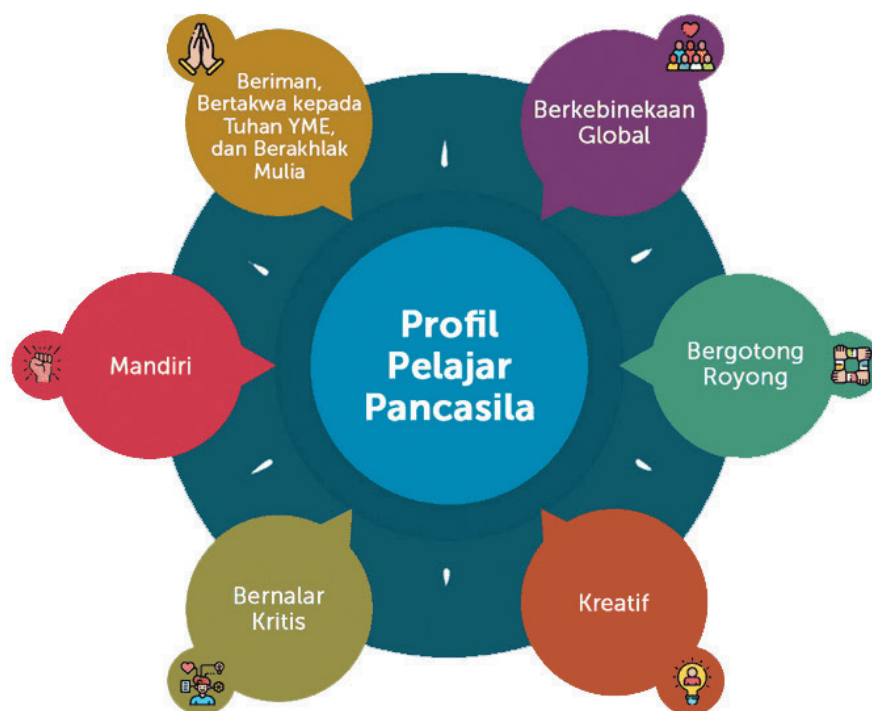
Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021

A. Profil Pelajar Pancasila

“Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.” Pernyataan ini memuat tiga kata kunci: pelajar sepanjang hayat (*lifelong learner*), kompetensi global (*global competencies*), dan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Hal ini menunjukkan adanya paduan antara penguatan identitas khas bangsa Indonesia, yaitu Pancasila untuk memenuhi dengan kebutuhan pengembangan sumber daya manusia yang memiliki ketrampilan pembelajaran sesuai dengan konteks Abad 21.

Dari pernyataan Profil Pelajar Pancasila tersebut, enam karakter/kompetensi dirumuskan sebagai dimensi kunci. Keenamnya saling berkaitan dan menguatkan, sehingga upaya mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang utuh membutuhkan berkembangnya keenam dimensi tersebut secara bersamaan, tidak parsial. Keenam dimensi tersebut adalah :

1. Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia
2. Berkebinekaan global
3. Bergotong-royong
4. Mandiri
5. Bernalar kritis
6. Kreatif



Gambar 2. Enam Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021

Enam dimensi ini menunjukkan bahwa Profil Pelajar Pancasila tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku sesuai jati diri sebagai bangsa Indonesia sekaligus warga dunia. Keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila harus dipahami sebagai satu kesatuan yang saling melengkapi, dimana keterkaitan antara satu dimensi dengan dimensi lainnya akan melahirkan kemampuan yang lebih spesifik dan konkret.

Tabel 3. Elemen, Sub Elemen dan Sikap Profil Pelajar Pancasila Pada Pelajaran Seni Rupa

Elemen	Sub Elemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia	Akhlak pribadi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya selalu berupaya mengembangkan diri dan mengintrospeksi diri. 2. Saya bersyukur dan merayakannya saat saya menyelesaikan karya saya dengan baik. 3. Saya dapat mengekspresikan empati.
	Akhlak kepada manusia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya menghormati karya seni teman sekelas. 2. Saya dapat mendengarkan dengan penuh perhatian. 3. Saya dapat menghargai perbedaan dan mengutamakan persamaan dan kemanusiaan. 4. Saya terbuka terhadap pendapat yang berbeda dari pendapatnya, menghargainya, dan menganalisisnya secara kritis tanpa memaksakan pendapatnya sendiri. 5. Saya menolak prasangka buruk, diskriminasi, intoleransi, dan kekerasan terhadap sesama manusia. 6. Saya dapat bekerja sama dan berkolaborasi bersama rekan-rekannya di kelas ataupun di luar kelas. 7. Saya dapat terlibat aktif dan berkontribusi dalam diskusi kelompok.
	Akhlak kepada alam	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar. 2. Saya ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan.
	Akhlak bernegara	Saya dapat berkomitmen pada nilai-nilai kemanusiaan melalui karya seni.
Berkebinekaan Global	Menenal dan menghargai budaya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya dapat mendeskripsikan pembentukan identitas diri saya dan kelompok. 2. Saya mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seninya di tingkat lokal, regional, nasional, dan global.

	Komunikasi dan interaksi antar budaya	<p>3. Saya dapat berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya.</p> <p>4. Saya terbiasa dengan adanya keberagaman perspektif yang membangun kesalingpahaman dan empati terhadap sesama.</p> <p>5. Saya dapat beradaptasi dan menyelaraskan dengan perbedaan yang ada untuk mencapai tujuan bersama.</p>
	Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan	<p>6. Saya bisa menjelaskan pilihan yang saya buat dalam karya seni saya.</p> <p>7. Saya menghormati pendapat dan saran orang lain.</p> <p>8. Saya mengerti bahwa setiap orang menyukai seni yang berbeda karena alasan yang berbeda.</p> <p>9. Saya mencari tahu dan mengeksplorasi pengalaman kebinnekaan saya.</p> <p>10. Saya terbiasa merespon seni dari sudut pandang yang berbeda-beda.</p>
	Berkeadilan Sosial	<p>1. Saya selalu ingin tahu tanpa menghakimi</p> <p>2. Saya peduli dan aktif berpartisipasi dalam mewujudkan keadilan sosial baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.</p>
Bergotong Royong	Kolaborasi	<p>1. Saya dapat mengapresiasi kelebihan orang lain dan memberikan masukan yang konstruktif untuk mengembangkan kelebihan itu</p> <p>2. Saya bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama</p> <p>3. Saya dapat berkoordinasi, menjadi pemimpin ataupun menjadi yang dipimpin.</p> <p>4. Saya berpartisipasi dalam diskusi kelas.</p>

		5. Saya tahu aturan dan ekspektasi ruang seni bersama.
	Kepedulian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya menghormati ruang dan karya seni teman sekelas saya. 2. Saya membantu teman sekelas saya. 3. Saya membersihkan ruang seni ketika saya selesai dengan pekerjaan saya. 4. Saya menggunakan kata-kata yang baik saat berbicara dengan teman sekelas saya.
	Berbagi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya menggunakan alat bahan bersama dengan benar dan menyimpannya kembali pada tempatnya. 2. Saya berbagi materi dengan teman sekelas saya. 3. Saya berbagi ide dengan orang lain. 4. Saya berbagi informasi tentang riset saya tentang seni dan seniman.
Mandiri	Pemahaman diri dan situasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya mencoba bereksperimen dengan bahan yang berbeda. 2. Saya percaya diri dalam mengekspresikan ide saya melalui seni. 3. Saya mengenali dan menggunakan minat saya sebagai sumber inspirasi karya seni saya. 4. memerlukan waktu untuk menyelesaikannya.

	Regulasi diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya tetap positif, meskipun kadang saya mengalami kesulitan saat berkarya. 2. Saya berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras. 3. Saya dapat bersabar, karena saya memahami bahwa karya seni yang berkualitas 4. Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.
Bernalar Kritis	Memperoleh dan memproses Informasi dan Gagasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya belajar tentang seniman yang berbeda dan periode waktu dalam sejarah seni 2. Saya mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni. 3. Saya dapat menggunakan kosakata seni. 4. Saya memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar. 5. Saya memikirkan strategi agar cara saya belajar dan berkarya bisa lebih baik.
	Refleksi pemikiran dan proses berpikir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya ingat apa yang telah saya pelajari. 2. Saya tahu bagaimana menggunakan alat untuk berkarya dengan benar. 3. Saya menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni. 4. Saya melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan saya. 5. Saya mencoba untuk selalu lebih baik setiap kali saya membuat karya seni baru.

Kreatif	Menghasilkan gagasan yang original	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru. 2. Saya dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal. 3. Saya dapat melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda 4. Saya dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan 5. Saya dapat memunculkan berbagai alternatif penyelesaian. 6. Saya merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan saya lakukan sebelum saya mulai membuat karya seni baru. 7. Saya tidak takut untuk membuat kesalahan karena saya tahu saya bisa belajar dari kesalahan tersebut.
	Menghasilkan karya dan tindakan yang original	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya mencoba untuk tidak menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu. 2. Saya mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal 3. Saya dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni 4. Saya mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide saya sendiri. 5. Saya dapat mengekspresikan ide dan emosi melalui karya seni saya.

B. Capaian Pembelajaran Seni Rupa

1. Rasional

Setiap manusia memiliki kemampuan untuk melihat, merasakan dan mengalami sebuah keindahan. Bahkan berbagai kemungkinan dan potensi dalam hidup dapat diprediksi. Hal inilah yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya di muka bumi ini. Kepekaan terhadap keindahan membantu manusia untuk dapat memaknai hidupnya dan menjalani hidupnya dengan optimal. Melalui pembelajaran

seni rupa, kepekaan tersebut dibangun secara universal, yakni dapat ditangkap oleh mata dan menembus sekat-sekat perbedaan termasuk perbedaan bahasa.

Semenjak zaman prehistorik, manusia mengandalkan bahasa rupa sebagai perwujudan sebuah gagasan. Bahkan, tanpa disadari kehidupan manusia tidak luput dari bahasa rupa sebagai citra yang memiliki daya dan dampak luar biasa dalam menyampaikan pesan, menghibur, melestarikan, menghancurkan dan menginspirasi hingga kurun waktu tak terhingga.

Pembelajaran seni rupa mengajak siswa Indonesia dapat berpikir terbuka, apresiatif, empatik, serta menghargai perbedaan dan keberagaman. Selain itu, siswa Indonesia juga memperoleh pengalaman estetik sebagai hasil proses perenungan dari dalam maupun luar diri mereka yang dituangkan dalam karya seni rupa. Karya yang mencerminkan emosi dan hasil pemikiran mereka yang berdampak pada diri, lingkungan maupun masyarakat.

Pembelajaran seni rupa memperlihatkan seni rupa sebagai kekuatan adidaya yang dapat membentuk sejarah, budaya dan peradaban sebuah bangsa maupun seluruh dunia. Siswa Indonesia harus menghargai dan melestarikan budaya, terutama budaya Indonesia. Karena melalui budaya siswa Indonesia akan tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang dapat melihat, merasakan dan mengalami sebuah keindahan sehingga dengan kesejahteraan jiwanya itu, siswa dapat memberikan kemampuan terbaik yang dimiliki dirinya pada lingkungan dan masyarakat.

Dengan demikian, siswa Indonesia diharapkan mampu menghidupkan dan menyelaraskan ranah estetika, logika dan etika dalam sebuah kesatuan yang optimal sesuai potensi kemanusiaannya sebagaimana termaktub dalam Profil Pelajar Pancasila

2. Tujuan Belajar Seni Rupa

Pembelajaran seni rupa bertujuan menjadi wahana yang menyenangkan bagi siswa untuk mengalami bagaimana kreativitas dapat membantu meningkatkan kualitas hidupnya. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan dan dekat secara emosional dengan kehidupan siswa sehari-hari, Pendidikan Seni Rupa bertujuan menghasilkan siswa yang antusias untuk terus belajar (*life long learner*), kreatif, mampu berani mengekspresikan diri, gigih berusaha, reflektif, bernalar kritis, berkontribusi aktif bagi lingkungannya dan selalu membuat keputusan dengan tanggung jawab.

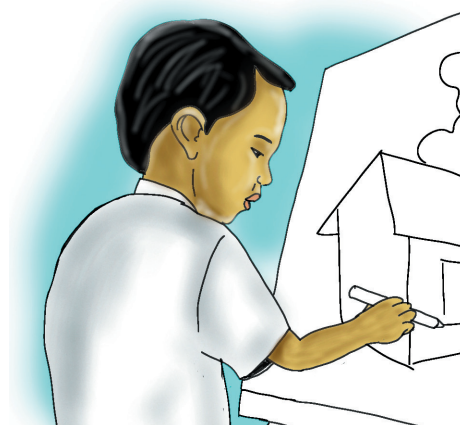
Siswa Indonesia yang berkualitas mampu bekerja secara mandiri maupun bekerjasama dengan orang lain, tanpa memandang perbedaan suku, agama, ras, dan antar golongan secara efektif dan efisien.

Kesadaran atas perbedaan sebagai sebuah kewajaran dalam hidup dan memandangnya sebagai potensi kekuatan merupakan kualitas lainnya yang diharapkan terbentuk dalam diri siswa Indonesia. Kemampuan mengapresiasi, peka terhadap keindahan yang ada di sekitar diri, lingkungan, dan masyarakat yang beragam secara global.

Pembelajaran seni rupa juga dapat mempertajam kemampuan siswa Indonesia dalam melihat, mengenal, merasakan, memahami dan mengalami nilai-nilai estetik guna menyampaikan maupun merespon sebuah gagasan atau situasi, melihat dan menciptakan sebuah peluang serta mendayagunakan sumber daya yang dimiliki untuk menyelesaikan sebuah permasalahan. Sehingga, tujuan dari pembelajaran seni rupa memiliki peran yang sangat penting sebagai pembentuk siswa Indonesia sesuai profil pelajar Pancasila.

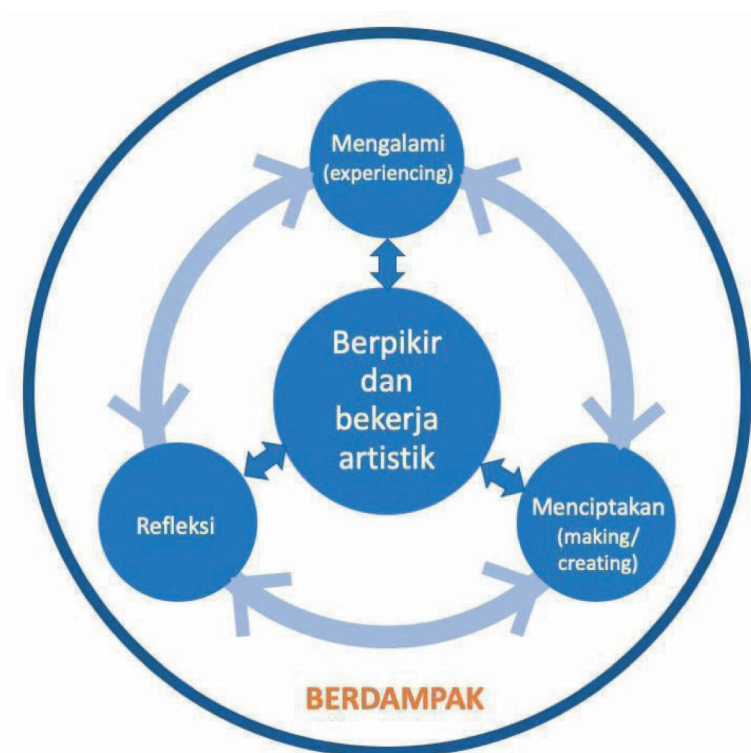
3. Karakteristik Pembelajaran Seni Rupa

- a. Kreativitas siswa Indonesia tumbuh dan berkembang melalui ruang kebebasan siswa dalam mencari, melihat, mengamati, merasakan dari berbagai sudut pandang, kemudian membangun pemahaman kembali dan mengembangkannya dalam berbagai gagasan, proses dan bentuk melalui medium seni rupa.
- b. Kepekaan dan daya apresiasi siswa Indonesia terbentuk melalui pengalaman mencipta, menikmati, mengetahui, memahami, bersimpati, berempati, peduli dan toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses dan karya.
- c. Keterampilan siswa Indonesia dalam bekerja artistik berkembang melalui kemampuan merancang, menggambar, membentuk, memotong, menyambungkan berbagai medium seni rupa.
- d. Karya seni rupa yang dihasilkan oleh siswa Indonesia memiliki kontribusi yang berdampak pada diri dan lingkungannya sebagai respon positif dari sebuah permasalahan baik secara global maupun internasional.
- e. Siswa Indonesia mampu berkolaborasi dan terhubung erat antar keilmuan seni maupun bidang ilmu lainnya sebagai upaya bersama dalam mencari solusi dalam permasalahan di berbagai aspek kehidupan.



Sumber : Dokumen Kemendikbudristek, 2021

4. Lima Elemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa



Gambar 3. Elemen (Strands) Pembelajaran Seni Rupa

Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021

Landasan Pembelajaran Seni Rupa memiliki lima elemen/domain yang mandiri dan berjalan beriringan sebagai kesatuan yang saling memengaruhi dan mendukung. Setiap elemen bukanlah sebuah urutan atau prasyarat dari elemen lainnya. Masing-masing mampu berdiri sendiri secara mandiri namun memiliki keterhubungan dalam peran antar elemen.

a. Berpikir dan bekerja artistik (*Thinking and Working Artistically*)

Kemampuan siswa untuk berpikir dan bekerja artistik ditandai dengan adanya kreativitas dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Melalui sikap antusias dan keingintahuan siswa dalam mengajukan pertanyaan yang bermakna, hingga pengembangan gagasan diharapkan siswa mampu melihat, mengamati dan merasakan dari berbagai sudut pandang dalam menciptakan sebuah peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari.

Siswa wajib mengetahui berbagai prosedur dasar sederhana dalam berkarya. Nilai-nilai etika selalu beriringan dengan artistik dan estetika. Meskipun demikian, siswa tetap diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi dan bereksperimen sehingga menemukan cara mereka sendiri dalam mengembangkan gagasannya.

Kemandirian yang terbentuk perlu diikuti dengan kemampuan siswa untuk bekerjasama, gotong royong dan berkolaborasi baik antar keilmuan maupun dengan bidang ilmu lainnya atau antar diri, lingkungan maupun dengan masyarakat.

b. Mengalami (*Experiencing*)

Landasan pembelajaran seni rupa mengarahkan siswa untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dengan; mengenali, merasakan, dan memahami objek seni rupa. Selanjutnya, siswa dapat merespon aneka sumber gaya seni rupa, era dan budaya.

Dalam eksplorasi dan eksperimen, siswa dapat menggunakan berbagai bahan, alat, teknologi dalam proses menciptakan sebuah karya seni rupa. Selain itu, siswa juga mengumpulkan dan merekam informasi baik melalui pengalaman visual maupun estetika dari kehidupan sehari-hari yang nantinya akan diekspresikan melalui karya mereka.

c. Menciptakan (*Making/creating*)

Landasan pembelajaran seni rupa memotivasi siswa dalam menciptakan sebuah karya seni rupa melalui pemilihan dan penggunaan bahan, alat maupun teknik yang sesuai dengan konteks, kebutuhan, ketersediaan, kemampuan dan pengalaman siswa itu sendiri.

d. Merefleksikan (*Reflecting*)

Landasan pembelajaran seni rupa melatih siswa dapat merefleksikan perkembangan diri dengan kemampuan efektivitas gagasan, pesan, dan medium dari karyanya.

Kemampuan dalam melihat, mengamati dan membuat hubungan estetika antara karya dengan dirinya, lingkungan maupun masyarakat menjadi tolak ukur dalam kegiatan refleksi dimana siswa dapat menyampaikan pesan atau gagasannya dalam sebuah karya. Siswa mampu menjelaskan, memberi komentar dan umpan balik secara kritis atas karya pribadi maupun karya orang lain dengan mempresentasikannya secara runut, terperinci dan menggunakan kosa kata yang tepat.

e. Berdampak (*Impacting*)

Setiap proses dalam pembelajaran seni rupa memberikan dampak pada diri, lingkungan dan masyarakat. Siswa diharapkan dapat memilih, menganalisis dan menghasilkan karya seni rupa yang memiliki dampak luas, tidak hanya pada dirinya, tetapi pada lingkungan dan masyarakat.

5. Capaian Pembelajaran Setiap Fase

Capaian Pembelajaran setiap fase merujuk pada periodisasi perkembangan seni rupa menurut Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain (1982), yaitu:

a. Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase A (Kelas 1-2 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan kembali secara visual. Fase A terdiri dari masa Pra-Bagan (*pre schematic period*) untuk kelas 1 SD dan masa Bagan (*schematic period*) untuk kelas 2 SD.

Pada masa Pra-Bagan diharapkan siswa dapat menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk merespon berbagai objek dari dunia sekitarnya. Sedangkan pada masa Bagan, siswa diharapkan telah memiliki konsep bentuk yang lebih jelas.

Di akhir fase A, siswa mampu menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris sebagai ungkapan ekspresi kreatif dalam merespon berbagai objek dari dunia sekitarnya dengan konsep bentuk yang jelas.

b. Fase B (Umumnya Kelas 3-4)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase B (Kelas 3-4 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu mengenal unsur rupa dan dapat menggunakan keterampilan atau pengetahuan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur dalam menuangkan kembali secara visual dalam bentuk karya. Fase B terdiri dari masa Bagan (*schematic period*) untuk kelas 3 SD dan masa Realisme Awal (*early realism/ dawning realism*) untuk kelas 4 SD.

Pada masa Bagan, siswa memiliki kecenderungan untuk mengulang sebuah bentuk sehingga konsep bentuk menjadi jelas. Siswa juga mulai memiliki kesadaran ruang yang ditandai dengan penggunaan garis pijak (*base line*), walaupun penafsiran terhadap ruang masih bersifat subyektif seperti gambar ideoplastis (gambar terawang/tembus pandang). Sedangkan pada masa Realisme Awal, siswa diharapkan mulai memiliki kesadaran perspektif meskipun masih berdasarkan penglihatan dirinya sendiri. Siswa sudah dapat mengamati objek dengan rinci walaupun penguasaan proporsi (perbandingan ukuran) belum optimal.

Di akhir fase B, siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui visual sebagai ungkapan ekspresi kreatif secara rinci walaupun hasilnya belum menunjukkan proporsi yang optimal. Diharapkan pada akhir fase ini, siswa juga telah memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang menunjang proses kreatif siswa.

c. Fase C (Umumnya Kelas 5-6)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase C (Kelas 5-6 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam mengeksplorasi, menemukan, memilih, menggabungkan unsur rupa dengan pertimbangan nilai artistik dan estetika karya yang didukung oleh medium, teknik, dan prosedur berkarya. Fase C masuk pada masa Realisme Awal (*early realism/dawning realism*). Siswa diharapkan mulai menyadari konsep ruang dan garis horizon. Di samping itu, siswa juga mulai menyadari pemahaman warna, keseimbangan (*balance*) dan irama/ritme (*rhythm*) dalam melakukan proses kreatif.

Di akhir fase C, siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui visual sebagai ekspresi kreatif secara rinci, ditandai penguasaan ruang dengan penggunaan garis horizon dalam karyanya. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi siswa telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati siswa.

d. Fase D (Umumnya Kelas 7-9)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase D (Kelas 7-9) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa. Fase D masuk ke dalam masa Naturalisme Semu (*Pseudo Naturalistic*) yang ditandai kemampuan siswa dalam berpikir abstrak. Di samping itu, siswa diharapkan mulai memiliki kemampuan proporsi (rasa perbandingan) dan gesture (gerak tubuh objek) sebagai respon kemampuan perkembangan sosial siswa yang semakin berkembang.

Di akhir fase D, siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui visual sebagai ekspresi kreatif secara rinci, ditandai penguasaan ruang, proporsi dan gesture dalam bekerja mandiri dan/atau berkelompok. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi siswa telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati siswa. Selain itu, siswa juga dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatannya terhadap karya seni rupa tersebut.

e. Fase E (Umumnya Kelas 10).

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase E (Kelas 10) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa serta siswa dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa. Fase E masuk ke dalam Masa Penentuan (*Period of Decision*) yang ditandai timbulnya kesadaran akan kemampuan diri dalam proses kreatif. Siswa menunjukkan perbedaan minat antar individu. Kecenderungan kelompok siswa yang berbakat dan memiliki minat pada bidang kreatif, akan melanjutkan kegiatannya dengan rasa senang.

Seni Rupa merupakan wahana untuk melatih berpikir kreatif terlepas dari kemampuan dan minat siswa. Di akhir fase E, siswa diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan dalam proses kreatif dalam merespon lingkungannya secara mandiri dan/atau berkelompok. Dalam proses kreatif tersebut, siswa telah memahami ruang, proporsi, gesture dan menentukan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan tujuan karyanya. Selain itu, siswa juga dapat menyampaikan pesan dan gagasan secara lisan dan/atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatan dan pengalamannya terhadap dengan efektif, runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

f. Fase F (Umumnya Kelas 11-12).

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase F (Kelas 11-12) diharapkan siswa mampu melihat keterhubungan dan berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat. Fase F, masuk ke dalam Masa Penentuan (*Period of Decision*) dimana kepercayaan diri telah tumbuh. Fase ini ditandai dengan kemampuan siswa dalam menganalisa dan mengevaluasi sebuah pesan, gagasan, medium dan penggunaan unsur-unsur rupa secara efektif. Kesadaran siswa terhadap keterlibatan seni dalam segala aspek kehidupan diharapkan mulai tumbuh pada fase ini.

Di akhir fase F, siswa diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan dalam proses kreatif dalam merespon keterkaitan diri dan lingkungannya secara mandiri dan/atau berkelompok. Dalam proses kreatif tersebut, siswa sudah dapat menentukan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan tujuan karyanya. Siswa juga diharapkan sudah dapat bekerja secara produktif, inventif atau inovatif baik secara mandiri maupun berkelompok. Selain itu, siswa juga dapat menyampaikan pesan dan gagasan secara lisan dan/atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatan dan pengalamannya terhadap dengan efektif, runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

6. Capaian Fase Berdasarkan Elemen

Tabel 2. Capaian fase berdasarkan elemen

Elemen	Fase A
Mengalami	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris. 2. Siswa mengeksplorasi alat dan bahan dasar dalam berkarya. Siswa juga mengenali prosedur dasar dalam berkarya

Menciptakan	1. Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk dan warna
Merefleksikan	1. Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.
Berpikir dan Bekerja Artistik	1. Siswa mampu mengenali dan membiasakan diri dengan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. 2. Siswa mengetahui dan memahami keutamaan faktor keselamatan dalam bekerja
Berdampak	1. Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan atau minatnya
Elemen	Fase B
Mengalami	1. Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proporsi walaupun masih berdasarkan penglihatan sendiri. 2. Siswa dapat menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar dalam berkarya.
Menciptakan	1. Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.
Merefleksikan	1. Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut
Berpikir dan Bekerja Artistik	1. Siswa mulai terbiasa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. 2. Siswa mengetahui, memahami dan mulai konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja
Berdampak	1. Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat atau konteks lingkungannya

Elemen	Fase C
Mengalami	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan konsep ruang, garis horison, pemahaman warna, keseimbangan (<i>balance</i>) dan irama/ritme (<i>rhythm</i>) 2. Siswa dapat menggunakan dan menggabungkan alat, bahan dan prosedur dasar dalam berkarya
Menciptakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi, menggunakan dan menggabungkan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur dan ruang. Siswa mulai menggunakan garis horizon. Selain itu, siswa mulai menunjukkan pemahaman warna, keseimbangan dan irama/ritme dalam karya
Merefleksikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut
Berpikir dan Bekerja Artistik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. 2. Siswa mengetahui, memahami dan konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja
Berdampak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat atau konteks lingkungannya
Elemen	Fase D
Mengalami	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang. 2. Karya siswa mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan karyanya
Menciptakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu
Merefleksikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain, serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.

Berpikir dan Bekerja Artistik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya 2. Siswa mampu melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya
Berdampak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari.
Elemen	Fase E
Mengalami	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan, empati atau penilaiannya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci. 2. Karya siswa mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya (sesuai minat dan kemampuannya)
Menciptakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu
Merefleksikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu secara kritis mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya, pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.
Berpikir dan Bekerja Artistik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. 2. Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

	3. Siswa juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar
Berdampak	1. Siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya pada masyarakatnya.
Elemen	Fase F
Mengalami	<p>1. Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci.</p> <p>2. Karya siswa mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya (sesuai minat, kemampuan dan ketersediaan di daerahnya)</p>
Menciptakan	1. Siswa mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan penguasaan atas pilihan keterampilan, medium, pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu
Merefleksikan	1. Siswa mampu secara kritis dan mendalam mengevaluasi dan menganalisa efektivitas dampak karya pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya
Berpikir dan Bekerja Artistik	<p>1. Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif.</p> <p>2. Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3. Siswa juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar</p>
Berdampak	1. Siswa mampu membuat karya sendiri dengan mendeskripsikan konsep atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya dan perkembangannya yang ada di masyarakatnya.

7. Elemen Dan Subelemen Untuk Seluruh Fase

Tabel 3. Elemen dan subelemen untuk seluruh fase

Elemen	Sub Elemen
Mengalami	A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era
	A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses
	A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa
Menciptakan	C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya
	C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan
	C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya
Mere- fleksikan	R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik
	R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.
Berpikir dan Bekerja Ar- tistik	BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan
	BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.
	BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.
	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
	D.2 Mengaitkan gagasan dan temuan berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang lain sebagai korelasi fisik, sistem dan nilai untuk pengembangan diri serta menguatkan kearifan lokal

8. Target Capaian Setiap Tahun

a. Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

Di akhir kelas 1, siswa mampu :

1. Mengenali dan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan objek dalam menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan sekitar serta perasaan atau minatnya pada karyanya.
2. Mengenali dan menggunakan aneka jenis garis berdasarkan bentuknya (lurus, bergelombang, zigzag, melengkung, putus-putus) dan arahnya (vertikal, horisontal dan diagonal)
3. Mengenali karakteristik alat dan bahan yang digunakan dan mulai menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja

4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan terhadap sebuah karya

Di akhir kelas 2, siswa mampu :

1. Menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk membuat gambar dan mampu mengulang bentuk untuk menuangkan pengalaman, pengamatan dan meniru bentuk dari lingkungan sekitar atau perasaan dan minatnya dengan lebih terperinci pada karyanya.
2. Menunjukkan kesadaran terhadap warna dan pencampuran warna (primer dan sekunder), keseimbangan (fokus), ruang (menggunakan garis pijak/base line pada gambar) dan pola perulangan sederhana pada karyanya.
3. Mengenali karakteristik alat dan bahan yang digunakan dan mulai menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja

b. Fase B (Umumnya Kelas 3-4)

Di akhir kelas 3, siswa mampu :

1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan konsistensi menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk membuat karya dan mampu mengulang bentuk.
2. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan dan tulisan terhadap sebuah karya dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai
3. Mulai menunjukkan kesadaran terhadap garis pijak (base line) pada gambar dan menunjukkan kesadaran ruang (jauh, dekat) warna, keseimbangan, tekstur dan irama/ritme dalam menciptakan karya.
4. Mengenali karakteristik alat, bahan dan prosedur yang digunakan dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja.

Di akhir kelas 4, siswa mampu :

1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan
2. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan dan kontras), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya.
3. Mengenali karakteristik alat, bahan dan prosedur yang digunakan dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja.
4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan dan tulisan terhadap sebuah karya dengan runut menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai

c. Fase C (Umumnya Kelas 5-6)

Di akhir kelas 5, siswa mampu :

1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan
2. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan, kontras, simetri, asimetri dan radial), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya.
3. Memilih alat, bahan dan prosedur yang sesuai untuk tujuan karyanya dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja.
4. Mengkomunikasikan respon secara lisan dan tulisan terhadap tema dan tampilan estetik sebuah karya dengan runut menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai

Di akhir kelas 6, siswa mampu :

1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan.
2. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya.
3. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan, kontras, simetri, asimetri dan radial), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya.
4. Memilih dan menganalisa efektivitas alat, bahan dan prosedur yang sesuai untuk tujuan karyanya dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja.

5. Mengkomunikasikan respon secara lisan dan tulisan terhadap sebuah tema dan tampilan estetik sebuah karya dengan runut dan terperinci menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai

d. Fase D (Umumnya Kelas 7-9)

Di akhir kelas 7, siswa mampu :

1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya.
2. Menerapkan nilai warna, keseimbangan, tekstur, pola, ruang, dan irama/ritme dalam karyanya.
3. Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain
4. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada dirinya

Di akhir kelas 8, siswa mampu :

1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya.
2. Memahami dan memilih elemen seni rupa, prinsip desain dan medium yang sesuai untuk tujuan karyanya.
3. Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain
4. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada diri dan lingkungan sekitarnya
5. Melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya

Di akhir kelas 9, siswa mampu :

1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap elemen seni rupa, prinsip desain dan kesadaran lingkungan.
2. Memahami dan memilih elemen seni rupa, prinsip desain dan medium yang sesuai untuk tujuan karyanya.
3. Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain

4. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan secara produktif, inventif dan inovatif untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada diri dan lingkungan sekitarnya

5. Melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya

e. Fase E (Umumnya Kelas 10)

Di akhir kelas 10, Siswa mampu :

1. Mengetahui serta menyadari kemampuan, kekuatan dan potensi diri, yang tercermin dari pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu pada karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu

2. Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan secara runut, terperinci dan logis terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain. Siswa menggunakan hasil analisa dan informasi tersebut sebagai bagian dari strategi pengembangan karyanya

3. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan baik secara individu maupun berkelompok, untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya

4. Melihat keterhubungan antar keilmuan seni dan bidang keilmuan lainnya

f. Fase F (Umumnya Kelas 11-12)

Di akhir kelas 11, siswa mampu :

1. Menggunakan kemampuan, kekuatan dan potensi diri dalam bekerja secara individu maupun berkelompok untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya

2. Menciptakan karya yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu

3. Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut

4. Melihat keterhubungan, tantangan dan peluang antar keilmuan seni maupun dengan bidang keilmuan lainnya

Di akhir kelas 12, siswa mampu :

1. Bekerja secara individu maupun berkelompok, antar untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya

2. Menciptakan karya yang menunjukkan penguasaan terhadap pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu

3. Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut secara runut, terperinci dan logis

4. Berkolaborasi antar keilmuan seni maupun bidang keilmuan lainnya

C. Strategi Umum Pembelajaran

1. Perencanaan

a. Pendahuluan

Perencanaan ini penting untuk membantu mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan siswa. Hal penting yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran seni rupa :

- 1). Kesenambungan atau konsistensi antara satu fase dengan yang lainnya atau keterkaitan dengan mata pelajaran lainnya
- 2). Ketersediaan bahan, waktu dan sumber daya (manusia atau alam) yang ada
- 3). Kesesuaian dengan capaian pembelajaran dan alur fase perkembangan usia siswa
- 4). Pilihan dan keberagaman pendekatan yang sesuai dengan tipe kecerdasan anak
- 5). Kesempatan dan kemungkinan pemantauan, evaluasi dan umpan balik
- 6). Tahapan perencanaan: jangka panjang (satu tahun ajaran), jangka menengah (triwulan atau semester) dan jangka pendek (harian, mingguan, bulanan)

b. Tahapan Perencanaan

- 1). Perencanaan Jangka Panjang (satu tahun ajaran)

Perencanaan Jangka Panjang ini mencakup perencanaan untuk mencapai fase tertentu dalam satu tahun ajaran. Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka panjang:

- a) Waktu/Jam Pelajaran, termasuk libur, kalender kegiatan sekolah dan ekstra kurikuler di sekolah anda;
- b) Akses dan ketersediaan pada aneka sumber daya yang diperlukan, terutama apabila sumber daya tersebut harus dibeli;
- c) Situasi dan kondisi sekolah atau bahkan daerah anda.

Perencanaan jangka panjang ini melibatkan pengambilan keputusan di tingkat sekolah dan merupakan bagian dari pelaksanaan kurikulum sekolah anda.

Guru dapat bekerja sama dan berdialog dengan rekan-rekan sesama guru baik seni rupa maupun mata pelajaran lain, dimulai dari yang mengajar di tingkatan yang sama, kemudian lebih luas. Tujuannya untuk membangun pendekatan dan pembelajaran yang konsisten dan berkesinambungan. Ini akan sangat bermanfaat untuk mendukung perkembangan siswa dari fase A hingga F dan membantu mencegah tumpang tindih konten antara pelajaran satu dengan yang lainnya atau pengulangan yang tidak perlu di fase selanjutnya.

Setiap capaian pembelajaran dibuat sinambung untuk dicapai dalam masa dua sampai tiga tahun dengan sifat cair dan tidak mengikat agar guru leluasa menentukan pendekatan yang paling sesuai dengan kondisi maupun kemampuan sekolah dan siswa.

2). Perencanaan Jangka Menengah (triwulan atau semester)

Perencanaan jangka menengah ini melibatkan perencanaan alur konten atau tujuan pembelajaran yang lebih mendetail dan dibuat berdasarkan pengalaman mengenai kegiatan pembelajaran yang dipandang efektif. Adalah sangat wajar jika perencanaan ini tidak sempurna dan sebaiknya tidak diharapkan untuk sempurna saat pertama anda membuat perencanaan.

Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka menengah:

- a). Pengetahuan atau keterampilan yang sebaiknya dimiliki siswa sebelum memasuki pelajaran ini;
- b). Pengetahuan, pemahaman atau kemampuan baru yang akan didapat dari pelajaran ini
- c). Alur dan tujuan pembelajaran;
- d). Ketersediaan sumber daya;

3). Perencanaan Jangka Pendek (harian, mingguan, bulanan)

Perencanaan jangka pendek ini termasuk penulisan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang anda pilih. Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka pendek atau dalam pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran:

- a). Menyediakan informasi penting untuk semua orang dewasa yang mungkin terlibat dalam pembelajaran, sehingga dapat digunakan oleh siapapun yang mengajar terlepas dari latar belakang pendidikan atau keahliannya;
- b). Berkesinambungan atau berkelanjutan meski guru bidang studinya tidak hadir;
- c). Mempertimbangkan kebutuhan-kebutuhan siswa, termasuk kecerdasan majemuk, *difabilitas (different ability)* atau respon emosional yang mungkin terjadi;
- d). Menyediakan saran kegiatan belajar, waktu, sumber-sumber dan strategi pendekatan, termasuk bekerja perorangan, berpasangan, kelompok kecil atau seluruh kelas;
- e). Membangun respon siswa terhadap pelajaran sebelumnya, sehingga dapat terlihat perkembangan siswa;
- f). Memiliki kriteria kesuksesan yang jelas dan terukur;
- g). Memiliki harapan hasil pembelajaran yang jelas.



Gambar 4. Tahapan Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa

Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021

2. Strategi Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran bersifat interaktif, dimana siswa terlibat penuh dan mengalami pembelajaran. Siswa ikut berpikir, menyatakan gagasan dan pendapat serta menjawab tantangan atau kesempatan yang ada. Mereka bertanggung jawab atas karyanya sendiri maupun orang lain. Diharapkan semua kegiatan pembelajaran melibatkan kemampuan untuk memikirkan pemikiran siswa itu sendiri melalui kesempatan untuk membuat rencana, menyampaikan gagasan, pendapat, memantau, mengevaluasi dan membuat perubahan-perubahan.

Fokus utama pembelajaran adalah Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, bukan tugas-tugas atau ujian. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas dan dapat dikerjakan secara perorangan, berpasangan, kelompok kecil maupun kegiatan kelas. Kegiatan dapat berkolaborasi dengan pelajaran lain, masyarakat sekitar atau bahkan melibatkan tokoh setempat yang terkait dengan seni rupa. Kegiatan pembelajaran juga dapat menggunakan aneka sumber daya yang tersedia di sekitar sesuai dengan kondisi daerah, perekonomian atau situasi khusus lainnya.

Kegiatan Pembelajaran sangat mempertimbangkan pengalaman belajar siswa sebelumnya dan tepat sasaran (tidak terlalu mudah, terlalu sulit atau bahkan saking sulitnya, tidak bisa berhasil diselesaikan meski sudah dibantu guru/orang dewasa lainnya). Penilaian harus memiliki kriteria sukses yang jelas dan terukur agar siswa memiliki rasa kepemilikan dan tanggung jawab terhadap perkembangan kinerja mereka sendiri.

Peran guru adalah untuk mengarahkan dan menjenjangkan pembelajaran dengan tepat atau menghubungkan dengan pembelajaran sebelumnya. Tentunya guru juga berperan untuk membangun kebiasaan-kebiasaan mendasar yang penting dan menyemangati siswa untuk mampu mandiri mengatur dan menghargai dirinya sendiri

a. Anjuran Sikap

Guru sangat dianjurkan untuk mengajak siswa untuk :

- 1). Mengetahui dan mencoba bahan dan alat yang mereka miliki. Misalnya merasakan lempung atau plastisin untuk memahami dan menjelaskan teksturnya dan bagaimana kelenturan bahan tersebut memungkinkan untuk dimanipulasi ke dalam aneka bentuk dan kegunaan. Siswa juga dapat membandingkan satu atau lebih dua bahan atau alat untuk mengukur efektifitas fungsinya
- 2). Memiliki rasa kepemilikan dan menghargai karyanya sendiri dengan cara merawat, mendokumentasikan dan membuat pilihan pribadi atas alat, media, bahan atau proses yang digunakannya untuk tujuan tertentu dalam karyanya.
- 3). Membuat dan mengkomunikasikan hubungan antara gagasan-gagasan kreatifnya, misalnya membuat lukisan untuk mengilustrasikan cerita, puisi atau musik tertentu.
- 4). Merefleksikan diri atau bertanya pada dirinya sendiri mengenai karyanya. Bagaimana mereka mendapatkan idenya dan mengalami prosesnya.

Guru pribadi sangat dianjurkan untuk:

- 1). Membuat aturan dasar yang jelas dan menyatakan tujuan pembelajaran dengan jelas.
- 2). Turut mengetahui dan mencoba alat, media, bahan atau proses yang digunakan. Biarkan siswa menyaksikan bagaimana anda juga ikut mengalami dan menginvestigasi sesuatu.
- 3). Terbuka terhadap tantangan dan menyambut kesempatan. Mungkin saja guru tidak memiliki latar belakang pendidikan seni rupa untuk mengajarkan seni rupa. Pembelajaran seni rupa tidak diharapkan untuk mencetak seniman profesional. Tujuannya adalah siswa terbiasa berpikir seperti seniman : kreatif, mampu bertanya pertanyaan yang bermakna, mampu mengembangkan ide, ceria dan belajar melalui permainan (*playful*).
- 4). Memahami tidak ada benar atau salah dalam pembelajaran seni rupa. Sikap ini dimulai dari guru sendiri untuk dapat menerima ketidakjelasan, 'kegagalan' dan perbedaan.
- 5). Terbuka terhadap dialog dan memandang umpan balik (*feedback*) sebagai sebuah informasi netral yang mungkin dapat digunakan untuk mengembangkan karya atau sikap.

- 6). Mengamati dan merespon kebutuhan siswa dan lingkungan anda, sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat merancang/memilih kegiatan pembelajaran yang tepat sasaran dan mengikat siswa secara emosional.
- 7). Memberikan kebebasan, pilihan dan kesempatan pada siswa untuk menggunakan atau bereksperimen dengan alat, media, bahan atau proses yang digunakannya untuk tujuan tertentu dalam karyanya. Anda dapat menanyakan alasan siswa mengenai pilihannya atau memberikan saran, ketimbang mengarahkan atau menghakimi pilihannya tersebut.

b. Anjuran Kegiatan

Sekolah dan guru memiliki kebebasan untuk menentukan jenis kegiatan atau sumber yang sesuai untuk pembelajaran seni rupa di sekolah dan kelas. Seluruh kegiatan yang terdapat dalam buku ini tidak sekuensial dan tidak mengikat. Bentuknya adalah saran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi dan ketersediaan bahan di lokasi sekolah.

Misalnya, dalam kegiatan menggunakan pewarna basah, guru tidak perlu mewajibkan siswa untuk membeli cat air, cat akrilik atau cat minyak. Sebagai gantinya, dapat digunakan pewarna makanan, bagian tertentu tumbuhan tertentu atau apapun yang dapat menghasilkan warna. Contoh lain, untuk mengajarkan konsep garis, warna atau pola, siswa dapat menggunakan penggaris, gawai, bahan-bahan di alam seperti batu, guguran daun, ranting, kulit kerang, tanah, pasir dan lain-lain. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran seni rupa dapat dianggap seperti permainan yang bermakna.

1). Pemanasan

Guru dapat melakukan pemanasan sebelum memulai topik tertentu, contohnya:

- a). Menggambar menggunakan tangan yang “salah” : Siswa menggambar menggunakan tangan yang tidak biasanya digunakan, seperti menggunakan tangan kiri apabila biasa menggunakan tangan kanan. Ini untuk membiasakan Siswa mencoba sesuatu yang berada di luar zona kenyamanannya.
- b). Tebak gambar secara cepat : Siswa diminta untuk menebak kata berdasarkan gambar yang dibuat dibuat temannya. Ini untuk menjembatani penjelasan mengenai kesan atau karakteristik
- c). Menempelkan bungkus atau kemasan jajanan atau produk sehari-hari yang mereka gunakan. Diskusikan bagaimana mereka pendapat mereka mengenai tampilan kemasan tersebut. Apakah mereka membeli produk tersebut karena menyukai desain kemasannya? Jika mereka boleh mengubah sesuatu dari desain tersebut, bagian apa yang ingin diubah dan mengapa?

2). Jurnal Visual/Buku Sketsa

Jurnal Visual atau buku sketsa ini merupakan sarana siswa untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Melalui jurnal ini, siswa dapat meninjau kembali idenya, mengamati kemajuan belajarnya sendiri, belajar dari pengalaman dan merayakan kemajuannya dalam berkarya.

3). Dokumentasi dan Perawatan Karya

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

4). Hubungan Lintas Disiplin Keilmuan

Guru membangun kemampuan siswa untuk dapat melihat keterhubungan dan berkolaborasi dengan bidang keilmuan lainnya agar siswa memiliki kesempatan untuk menerapkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilannya dalam sebanyak-banyaknya konteks. Hasil akhirnya, siswa diharapkan dapat membangun pengalaman melakukan riset, menganalisa, merefleksikan, mengkomunikasikan gagasan, berpikir dan bekerja artistik, dan berkolaborasi yang berdampak.

Berikut beberapa contoh keterhubungan seni rupa dengan mata pelajaran lainnya :

- a). STEM (*Science Technology Engineering Mathematics*) : mendesain alat penyiram tanaman dari bahan daur ulang atau membuat kincir angin;
- b). Bahasa : membuat ilustrasi atau diorama sebuah cerita, membuat poster atau kartu kata bergambar;
- c). Teater dan Matematika : Mengukur untuk membangun panggung atau merancang kostum untuk pentas drama.

c. Membangun Komunikasi Efektif

1). Kesadaran Berbahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi terpenting dalam setiap pembelajaran, baik secara lisan, tulisan maupun sikap tubuh (*gesture*). Meskipun buku ini menggunakan Bahasa Indonesia, namun guru diperkenankan untuk menggunakan padanan dalam bahasa asing atau bahasa daerah masing-masing yang sekiranya dapat membantu pemahaman siswa.

Kesadaran berbahasa berarti memahami kemungkinan tantangan dan peluang yang mungkin timbul dalam kegiatan berbahasa pada suatu pembelajaran seperti kesulitan yang mungkin timbul karena siswa baru pertama kali mendengar kosa

kata tertentu atau belum pernah melihat atau mengalaminya secara konkrit. Guru tidak harus selalu menggunakan kamus untuk mengajarkan suatu kosa kata tertentu sebelum memulai pelajaran. Guru dianjurkan untuk menggunakan gambar atau contoh nyata di sekitar. Misalnya, "Lihatlah baju saya berwarna *jingga*. Apa benda berwarna *jingga* lainnya yang kamu ketahui?"

Guru juga dapat meminta siswa membuat peta pemikiran (*mind maps*) atau mendiskusikan kata-kata atau kalimat tertentu dan membantu mereka mendapatkan pemahaman melalui teks, audio atau video.

Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran Seni Rupa adalah Bahasa Indonesia yang baku serta mempertimbangkan usia dan kemampuan siswa.

Misalnya, menggunakan bahasa yang sederhana, dengan instruksi yang tidak terlalu panjang dan hanya memuat tidak lebih dari 3 kosa kata seni rupa dalam satu kegiatan pembelajaran untuk Siswa Fase A. Contoh : "*Gunting kertas ini menjadi dua bagian.*", "*Tempel potongan kertas ini pada buku.*", "*Lem kertas ini pada garis terluar sekeliling bentuk.*"

2). Membiasakan Bicara

Banyak siswa, bahkan orang dewasa termasuk guru, tidak terbiasa atau tidak merasa nyaman untuk berbicara di depan orang banyak. Untuk membiasakannya, dapat dilakukan strategi membuat pasangan bicara. Siswa akan berbicara dengan teman terdekatnya, berhadapan satu dengan satu (*one on one*). Metode pasangan bicara ini dapat membantu siswa membangun kepercayaan diri dan mengalami rasanya berkomunikasi dengan berbagai jenis orang yang berbeda sebelum akhirnya berbicara untuk lingkup yang lebih luas seperti kelompok/kelas.

Salah satu teknik yang efektif adalah "Berpikir, Berpasangan dan Berbagi" (*Think, Pair, Share*) dimana siswa diberi kesempatan untuk memikirkan sebuah pertanyaan kemudian ia membicarakannya dengan pasangan bicaranya, lalu mereka berdua akan berbagi ide mereka dengan kelompok kecil atau seluruh kelas.

Perbedaan pendapat harus selalu merupakan ajang untuk bertukar informasi. Guru terlebih dulu menyadari sehingga dapat menanamkan pengertian pada siswa bahwa Umpan Balik (*Feedback*) adalah informasi yang netral. Perbedaan pendapat bukanlah sumber konflik, melainkan sarana untuk menggali ide, memandang sesuatu dari sudut pandang yang berbeda dan media untuk menyampaikan pendapat dengan dasar yang kuat.

Misalnya, siswa dapat saling menyatakan apa yang membuat mereka menyukai suatu karya dan tidak menyukai suatu karya yang dibuat pasangan bicaranya. Mereka saling menyatakan apa yang menurut mereka paling menarik, apa yang mungkin dapat dibuat berbeda atau lebih baik atau kelebihan apa yang sebaiknya dipertahankan dan dikembangkan.

Guru dianjurkan untuk membuat pertanyaan esensial yang harus digunakan untuk diskusi, misalnya :

- a). Bagaimana kamu mendapatkan ide karyamu?
- b). Bagaimana cara kamu mengerjakannya?
- c). Apa saja bahannya?
- d). Berapa lama waktu pengerjaannya?
- e). Apakah kamu menyukai karyamu?
- f). Apakah ada bagian yang ingin kamu perbaiki?
- g). Mengapa kamu ingin memperbaikinya?

3). Membiasakan Bertanya

Pertanyaan seorang siswa memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Pertanyaan merupakan sumber potensial untuk mengembangkan pembelajaran dan dapat menjadi informasi atau indikator pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung. Bertanya adalah salah satu keterampilan memproses pemikiran yang secara struktur menyatu dengan bernalar kritis, bernalar kreatif dan penyelesaian masalah.

Ketika seorang siswa mengajukan pertanyaan, ajak siswa lainnya untuk menjawab pertanyaan tersebut alih-alih guru yang menjawabnya. Berikan waktu lebih untuk Siswa menjawab pertanyaan yang membutuhkan pemikiran yang lebih dalam. Bertanya satu pertanyaan dalam satu waktu. Selalu gunakan pertanyaan yang jawabannya terbuka dan memungkinkan hubungan dengan pertanyaan lain (*open ended questions*) dan hindari pertanyaan mengarahkan yang jawabannya tertutup hanya Ya atau Tidak.

Anda dapat menggunakan prinsip 5W 1H untuk membuat pertanyaan : *What* (Apa), *When* (Kapan), *Where* (Di mana), *Who* (Siapa) dan *Why* (Mengapa).

Untuk mengantisipasi siswa yang sungkan atau malu bertanya secara lisan, anda dapat menyediakan beberapa alternatif :

- a). Siswa menuliskan pertanyaannya di secarik kertas dan menempelkannya di papan atau dinding kelas. Sediakan waktu untuk mendiskusikannya di akhir kelas. Selalu ucapkan terima kasih dan berikan penghargaan bagi mereka yang sudah menempelkan pertanyaan.
- b). Siswa juga dapat menuliskan pertanyaan mereka dan memasukkannya dalam wadah yang anda sediakan, misalnya boks atau kaleng bekas. Tinjau dan bahas pertanyaan yang ada secara berkala. Anda dapat menggunakan pertanyaan yang masuk untuk perencanaan pembelajaran anda selanjutnya.
- c). Contohkan pada siswa bagaimana cara bertanya yang bermakna. Guru dapat

menggunakan pertanyaan esensial yang telah disediakan di halaman berikut

- d). Siswa di kelas yang lebih tinggi (biasanya mulai dari fase B dan C) dapat diajak untuk membuat tulisan kritik seni rupa dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan esensial yang diberikan guru. Mereka hanya akan menuliskan jawaban dari pertanyaannya dalam kalimat yang utuh dan lengkap. Siswa tidak perlu menuliskan pertanyaannya. Guru dapat menghubungkan kegiatan kritik seni rupa ini dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ajak siswa untuk menggunakan huruf kapital dan tanda baca yang benar dan tepat.
- 4). Contoh Daftar Pertanyaan Esensial Untuk Bahas Diskusi Pada Umumnya Untuk Semua Fase
- a). Apa judul karyamu?
 - b). Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
 - c). Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?
 - d). Bagaimana cara kamu membuatnya?
 - e). Apa yang membedakan karyamu dengan karya orang lain?
 - f). Apa yang menjadi fokus atau tema utama karyamu?
 - g). Bagian mana yang terasa paling mudah dalam proses pembuatan karyamu?
 - h). Bagian mana yang terasa sulit?
 - i). Bagaimana strategimu untuk mengatasi kesulitan tersebut? Apa yang kamu rasakan setelah kamu berhasil mengatasi bagian yang tersulit dalam proses berkaryamu?
 - j). Bagaimana perasaanmu setelah menyelesaikan karya ini sampai tuntas?
 - k). Jika ada kesempatannya, apakah ada bagian dari karyamu yang ingin kamu ubah? Mengapa?
 - l). Bagaimana pendapatmu tentang subjek lukisan ini?
 - m). Kira-kira apa yang dialami atau dipikirkan senimannya saat ia membuat karya ini?
 - n). Apa yang bisa dianggap sebagai keberhasilan dari karya ini? Apa yang belum?

d. Suasana Pembelajaran Positif

Seluruh elemen sekolah memegang peranan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang positif. Ini ditandai dengan suasana kelas dan sekolah yang aman, nyaman dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk memenuhi potensi mereka.

Penting untuk disadari bahwa setiap siswa datang dari berbagai kalangan yang mungkin sama atau berbeda, baik dengan siswa lain maupun para gurunya. Mereka juga memiliki minat, bakat dan kemampuan yang berbeda satu sama lain. Mereka bahkan mungkin memiliki kemampuan fisik atau mental yang berbeda dengan siswa yang lain. Perbedaan-perbedaan ini adalah sebuah kewajaran dan semua sama penting dan berharganya dengan yang lain. Tidak ada yang patut lebih atau kurang dihormati oleh semua elemen sekolah. Semua mendapatkan penghargaan dan penghormatan yang sama.

Misalnya, meskipun sekolah tempat guru mengajar terletak di daerah tertentu, namun guru juga menghargai siswa yang berlatar belakang budaya dari daerah lain. Pada pembelajaran Seni Rupa, guru diberikan keleluasaan untuk mempertimbangkan dan memasukkan nilai-nilai budaya dari daerah tempatnya berada dengan tetap berlandaskan pada Persatuan Indonesia.

Siswa mungkin juga memiliki kemampuan fisik atau mental yang berbeda, misalnya memiliki daya serap yang lebih rendah dari rata-rata atau memiliki gangguan fisik yang menyebabkannya tidak dapat melakukan pekerjaan tertentu. Atau justru di suatu sekolah, terdapat anak-anak yang sangat berbakat dan memiliki kemampuan di atas rata-rata. Pada pembelajaran Seni Rupa, sekolah dan guru diberikan keleluasaan untuk menyesuaikan atau memperkaya kegiatan pembelajaran sesuai kebutuhan setempat. Guru dapat menurunkan atau menaikkan standar sesuai kebutuhan kelas dan para siswa. Buku panduan ini memberikan beberapa ide untuk penyesuaian-penyesuaian yang mungkin diperlukan.

Peran guru adalah untuk menemukan dan menyingkap kompetensi dan latar belakang para siswa sehingga setiap siswa dapat mengeluarkan kemampuan terbaiknya. Penting sekali bagi guru untuk menyadari dan menanamkan bahwa guru dan siswa tidak sedang berkompetisi dengan siapapun dan yang terpenting adalah setiap saat menjadi lebih baik dari diri masing-masing sebelumnya.

Sekolah dan guru yang berhasil membangun kesadaran ini akan mendapatkan suasana pembelajaran yang positif kepada siswa agar merasa lebih percaya diri untuk mengekspresikan diri, memberi saran atau masukan, mengambil resiko, bertanya, meminta bantuan dan mengakui kesulitan yang mereka hadapi. Siswa juga menghargai proses dan kemajuan diri mereka maupun orang lain.

Suasana pembelajaran yang positif akan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan ditunggu-tunggu. Siswa menyadari pentingnya bagi mereka mempelajari sesuatu dan melihat hubungan atau kegunaannya dengan kehidupan mereka sehari-hari. Dengan melihat bagaimana guru mereka juga turut belajar dan memberikan ruang yang cukup bagi mereka menjadi versi terbaik dirinya sendiri, siswa akhirnya melihat bahwa pembelajaran adalah proses seumur hidup yang berdampak dan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan diharapkan membuat mereka tergerak menjadi pembelajar seumur hidup yang antusias (*enthusiastic life long learner*).

e. Strategi Pengajaran

Jika guru tidak memiliki latar belakang seni rupa, bukan berarti guru tersebut tidak dapat mengajarkan mata pelajaran Seni Rupa. Sebagai guru, seseorang hanya perlu membiarkan kreativitasnya mengalir, membuka diri terhadap berbagai gagasan, ketidaknyamanan, ketidakjelasan, kemungkinan-kemungkinan baru dan bersedia untuk mencoba dan belajar dari kegagalan atau kesalahan sebelumnya. Guru menanamkan sikap ini melalui pembelajaran Seni Rupa. Siswa merupakan cerminan diri guru, sehingga penting bagi seorang guru sendiri untuk mengalami atau menjadi apapun yang ingin ia ajarkan pada siswanya.

Sangat disarankan untuk menggunakan aneka cara yang berbeda untuk setiap aktivitas. Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan teks, lisan, visual atau praktik langsung (*hands on*) berdasarkan kondisi sekolah atau siswa dan ketersediaan bahan dan alat di sekitar sekolah.

Sebisa mungkin gunakan konteks kehidupan sehari-hari yang sekiranya terhubung dan bermakna bagi para siswa. Sekolah yang berada di daerah pegunungan, pastinya akan memiliki konteks yang berbeda dengan sekolah yang berlokasi di daerah pantai. Sekolah dan guru diberi keleluasaan untuk menyesuaikan dengan konteks setempat.

Fokus pembelajaran seni rupa haruslah selalu mengenai perkembangan pembelajaran siswa, bukan bagaimana guru menyajikan pelajaran atau sekadar memenuhi target pelajaran. Pembelajaran Seni Rupa memberikan pilihan dan keleluasaan cara dan sarana bagi siswa untuk menunjukkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan mereka.

f. Diferensiasi dalam Pengajaran

Setiap siswa memiliki kebutuhan dan kecepatan belajar yang berbeda-beda. Diferensiasi (ada pembedaan) akan membantu untuk memenuhi kebutuhan para siswa. Ini berarti Anda berupaya untuk mencari metode pengajaran, kegiatan pembelajaran atau sumber daya yang sesuai dengan kebutuhan para siswa sehingga pembelajarannya menjadi tepat sasaran dan menciptakan pengalaman

belajar yang menyenangkan. Tujuannya tentu saja agar mereka berhasil mencapai tujuan pembelajarannya masing-masing.

Diferensiasi instruksi pembelajaran dapat dibuat berdasarkan hal berikut :

1. Membuat 3 tingkat kesulitan yang berbeda untuk satu kegiatan. Kelas akan mengerjakan kegiatan yang sesuai dengan kemampuan rata-rata siswa. Kemudian guru memberikan dukungan ekstra untuk para siswa yang kesulitan dengan suatu keterampilan atau konsep tertentu dan memberikan tantangan lebih bagi mereka yang di atas rata-rata.
2. Menempatkan siswa dengan berbagai tingkat kemampuan berbeda dalam satu kelompok kerja. Siswa yang tertinggal dapat belajar atau mendapatkan ide dari mereka yang memiliki kemampuan rata-rata atau lebih. Sementara siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata dapat mengembangkan pemahaman mereka dengan cara menjelaskan pada teman lainnya. Metode ini efektif dan menguntungkan semua pihak.
3. Membuat variasi kegiatan atau hasil akhir : Para siswa menuju tujuan yang sama melalui berbagai cara. Siswa diberi kebebasan untuk menciptakan karya yang sesuai dengan minat atau kemampuannya.

g. Alat Bahan (*Resources*)

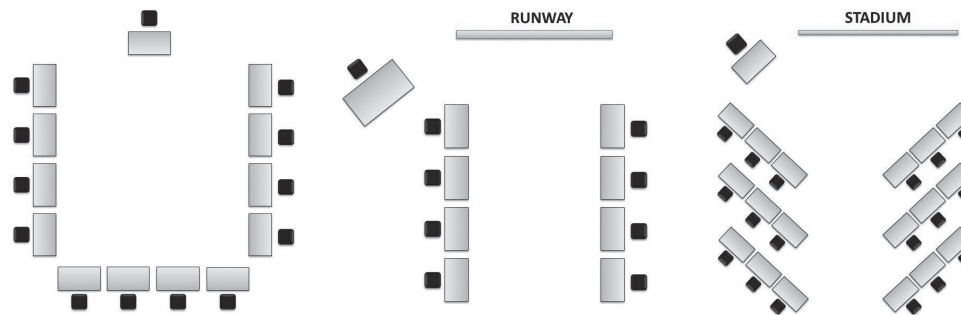
Biasanya sumber daya yang dipakai meliputi apapun yang umumnya diperlukan untuk membuat karya seni rupa, seperti pensil, cat atau lempung. Namun jika sekolah tidak memiliki akses terhadap sumber daya tersebut atau sumber daya yang disarankan terlalu mahal, guru dapat menggunakan sumber daya lain yang tersedia di alam seperti misalnya batu, daun, ranting, kulit kerang atau bahan bekas/ bahan daur ulang seperti misalnya bekas kemasan, kardus, tutup botol atau plastik. Guru dapat menghubungkannya dengan konsep pengelolaan kebersihan lingkungan (dimensi profil Pelajar Pancasila Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia) dan kreativitas (dimensi Kreatif). Buku panduan ini juga menyediakan gambar atau link yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran. Sebaiknya kelas Seni Rupa memiliki akses pada air terutama untuk bersih-bersih setelah kegiatan yang mungkin kotor atau berantakan.

Seandainya sekolah memiliki sumber daya teknologi digital, ini dapat digunakan untuk melakukan riset, mencari gagasan dan memudahkan proses dokumentasi karya. Namun sangat disarankan untuk tidak semata bertumpu pada teknologi digital. Teknologi digital hanya digunakan apabila memiliki nilai tambah bagi siswa Anda. Tidak semua yang ada di internet merupakan informasi yang berguna dan layak disampaikan, sekolah dan guru harus pandai memilah dan memilih sumber yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

g. Faktor Keamanan

Keamanan adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran seni rupa yang banyak melibatkan bahan dan alat, termasuk aneka alat pemotong dan penyambung. Hal-hal berikut sangat penting untuk diperhatikan:

- 1). Tata letak kelas memungkinkan guru untuk memantau seluruh Siswa. Tata letak kelas tidak harus selalu klasikal, namun dapat juga berbentuk huruf 'U' atau dikelompokkan menjadi beberapa titik meja.



Gambar 5. Pola tempat duduk siswa

Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021

- 2). Terutama saat bekerja dengan bahan yang basah seperti cat atau lempung, sebaiknya siswa menggunakan celemek/baju pelapis/plastik yang dapat melindungi seragam atau pakaian mereka.
- 3). Gunakan bahan yang tidak beracun dan aman untuk siswa (*non toxic*).
- 4). Berikan instruksi se jelas mungkin dan awasi siswa terutama saat bekerja dengan alat atau bahan yang berpotensi bahaya seperti benda tajam dan panas (contohnya gunting, cutter, pisau, lem super, lem tembak dan lain-lain)
- 5). Pastikan lantai bersih dari benda apapun dan kering untuk mencegah kecelakaan karena tersandung atau terpeleset
- 6). Sejak 6 minggu pertama, tanamkan rutin mengenai pemeliharaan, pembersihan dan perawatan karya, alat dan bahan mereka. Setiap siswa bertanggung jawab atas kebersihan dan keselamatan dirinya dan orang lain.
- 7). Saat bekerja dengan teknologi digital, guru juga perlu memperhatikan keselamatan elektronik (*e-safety*), misalnya pastikan agar siswa tidak membagikan password pada orang lain, memasang filter agar siswa tidak terpapar dengan konten yang tidak patut, memeriksa situs yang akan digunakan terlebih dulu, termasuk menyiapkan siswa terhadap resiko-resiko yang mungkin mereka hadapi saat mengunggah karya atau komentar secara daring.

i. Keterlibatan Orangtua dan Lingkungan Terdekat

Pencapaian dan kemajuan seorang siswa terutama dipengaruhi oleh orangtua dan lingkungan terdekatnya. Penting sekali untuk melibatkan orangtua secara penuh untuk menyelaraskan pembelajaran di sekolah dan di rumah. Beberapa ide untuk melibatkan orangtua dan lingkungan terdekat dalam pembelajaran seni rupa:

- 1). Komunikasikan tujuan pembelajaran dan harapan capaian pembelajaran yang telah anda sepakati bersama para Siswa
- 2). Komunikasikan mengenai sikap yang diharapkan dalam pembelajaran seni rupa (misalnya bahwa tidak ada yang salah atau benar dalam seni, setiap pencapaian sangat berarti, tiap anak memiliki minat, bakat dan kemampuannya masing-masing yang berbeda dengan yang lain, setiap Siswa tidak berkompetisi dengan temannya namun diharapkan menjadi versi terbaik dirinya sendiri dan lain-lain)
- 3). Bagaimana orangtua dan lingkungan terdekat dapat mendukung pembelajaran siswa
- 4). Usulan kegiatan yang dapat dilakukan di rumah untuk menunjang pembelajaran siswa
- 5). Membuat pameran atau pojok karya yang memajang karya siswa dan mengundang orangtua untuk ikut menyaksikan dan menghargai karya anaknya
- 6). Di akhir semester atau tahun ajaran, siswa boleh membawa pulang karyanya yang paling mereka sukai
- 7). Berkolaborasi dengan lingkungan sekitar sekolah yang memungkinkan Siswa menciptakan karya untuk lingkungannya.

3. Pemantauan Dan Evaluasi

Pemantauan dan penilaian harian penting dilakukan agar guru dapat mendukung kemajuan siswa untuk memenuhi capaian pembelajarannya. Bagian ini akan membahas:

- a. Kriteria sukses pembelajaran;
- b. Teknik untuk memantau kemajuan siswa agar guru dapat mengevaluasi langkah pembelajaran selanjutnya yang efektif;
- c. Memberi umpan balik untuk memandu kemajuan siswa.

a. Kriteria Sukses Pembelajaran

Tujuan pembelajaran akan menyatakan apa siswa perlu pelajari, pahami dan lakukan. Kriteria sukses ini akan membantu siswa untuk mengetahui sejauh mana mereka sudah memenuhi capaian pembelajaran. Dengan mengetahui tujuan dengan jelas, fokus siswa diharapkan tetap terjaga dan mereka dapat menyusun strategi yang tepat untuk mencapainya.

Guru dapat menyatakan harapannya pada siswa dan sebaiknya melibatkan mereka untuk ikut menciptakan kriteria sukses sebuah kegiatan. Ini dapat memberi siswa rasa kepemilikan terhadap kriteria tersebut sehingga mereka punya peluang lebih besar untuk menciptakan karya yang berhasil. Keberhasilan-keberhasilan kecil akan membangun kepercayaan diri siswa untuk berkarya lebih besar. Selain itu, keterlibatan siswa dalam menentukan kriteria sukses bagi dirinya sendiri juga memberikan dasar yang kuat bagi siswa untuk menilai dirinya sendiri dan kelompoknya.

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan menyediakan contoh pekerjaan dari tahun-tahun sebelumnya yang menurut anda memenuhi standar dan yang tidak memenuhi standar. Mintalah pendapat mereka mengenai kedua karya tersebut, apa yang menurut mereka dapat dipertahankan atau apa yang perlu dikembangkan dari karya tersebut.

b. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan cara mengevaluasi penguasaan pengetahuan atau keterampilan siswa dalam melalui karya yang dihasilkannya. Setiap karya diharapkan bersifat unik dan menunjukkan orisinalitas gagasan sesuai dengan karakter, kepribadian, minat, kemampuan dan konteks siswa. Guru hanya mengajarkan pengetahuan dan keterampilan. Siswa diberi keleluasaan untuk menerjemahkan pengetahuan dan keterampilannya ke dalam karya yang kemudian diapresiasi bersama.

Beberapa metode penilaian yang dapat digunakan guru dalam menilai capaian kompetensi siswa, di antaranya:

1). Jurnal Visual/ Buku Sketsa

Jurnal Visual atau buku sketsa ini merupakan sarana siswa untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Guru dan orangtua dapat meninjau kembali proses berpikir dan kreasi siswa melalui jurnal visualnya

2). Portofolio

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

3). Proyek

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.

4). Demonstrasi/Unjuk Kerja

Siswa menunjukkan penguasaannya mengenai suatu topik atau kemampuannya mengerjakan suatu keterampilan tertentu di depan audiens tertentu (misalnya kelas, sekolah atau umum). Audiens dapat memberikan umpan balik terhadap tampilan tersebut.

5). Laporan

Siswa membuat laporan, esai atau bagan untuk menunjukkan pemahamannya mengenai suatu topik atau peristiwa tertentu.





6). Rubrik





Penilaian menggunakan rubrik atau tabel yang mencantumkan kriteria sukses tertentu

Seni Rupa Kelas 6 - Semester 1	Rubrik Penilaian				
	Unsur Budaya Lokal				
Nama :	Kelas :			Tanda Tangan Orangtua	
Nama Guru :	Tanggal :				
Capaian	1	2	3	4	Nilai
Menggambar motif dari kain lokal Menggabungkan lebih dari 2 unsur budaya tertentu yang telah dipelajari dalam karya: • Penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%) • Keterampilan dan teknik (30%)	Belum memenuhi standar 0 - 49%	Menuju standar 50 - 74%	Memenuhi standar 75 - 94%	Melampaui standar 95 - 100%	
Membuat gambar motif kain lokal dengan teknik rintang warna Membuat koneksi antara karyanya dengan karya orang lain/budaya tertentu dalam lisan dan tulisan dengan kosa kata seni rupa yang sesuai: • Penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%) • Keterampilan dan teknik (30%)	Belum memenuhi standar 0 - 49%	Menuju standar 50 - 74%	Memenuhi standar 75 - 94%	Melampaui standar 95 - 100%	
Menulis laporan pembuatan karya Menggabungkan lebih dari 2 unsur budaya tertentu yang telah dipelajari dalam karya: • Penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%) • Keterampilan dan teknik (30%)	Belum memenuhi standar 0 - 49%	Menuju standar 50 - 74%	Memenuhi standar 75 - 94%	Melampaui standar 95 - 100%	
Profil Pelajar Pancasila Disesuaikan dengan salah satu dari 6 profil (Berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, Berkebinekaan Global, Gotong Royong, Kreatif) yang ditanamkan dalam kegiatan tersebut	Komentar Guru dari Hasil Observasi Tidak diberi nilai angka				

7). Penilaian Pribadi atau Kelompok

Bersama dengan guru, siswa meninjau kembali karyanya/karya temannya dengan menggunakan rubrik yang mencantumkan kriteria sukses yang jelas. Beberapa contoh rubrik yang dapat digunakan dalam berbagai level:

Kelas:	Nama :			
MEWARNA DENGAN PEWARNA BASAH				
Sesuai Kriteria				
Kebersihan				
Sikap				

Kelas:	Nama :			
AKU BISA!				
Berkarya dengan fokus				
Membersihkan area kerja				
Bertanya karena aku ingin tahu				



Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021

Logo Sekolah	Tanggal :	
	Nama/Kel :	
	Kelas :	9
	Mapel :	Seni Rupa
	Topik :	"Laporan Proyek Pembuatan Batik"
Tujuan Pembelajaran:		
Siswa mampu untuk :		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bereksperimen, memilih dan menerapkan unsur budaya dan gaya tertentu, media, bahan, alat, proses atau teknologi untuk menyampaikan pesan dalam sebuah karya. 2. Mendeskripsikan dan mendokumentasikan proses perkembangan ide dan proses pengerjaan karya dalam lisan dan tulisan dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai. 3. Merefleksikan efektivitas pesan dalam sebuah karya 		
Refleksi Siswa :		
<ul style="list-style-type: none"> • Referensi : • Langkah Pengerjaan : • Kesulitan yang Dihadapi : • Penilaian Pribadi : 		
Umpan Balik dari Guru :		
Penilaian Guru :		
Belum Mencapai Standar		<div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div> <p>(ttd dan nama jelas peserta didik) (ttd dan nama jelas guru)</p>
Menuju Standar		
Sesuai Standar		
Melebihi Standar		

Logo Sekolah	<h2 style="margin: 0;">Label Portofolio Kelas 4</h2>															
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">Tanggal</td> <td style="width: 5%;">:</td> <td style="width: 80%;"></td> </tr> <tr> <td>Nama</td> <td>:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kelas</td> <td>:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Mapel</td> <td>:</td> <td>"Seni Rupa"</td> </tr> <tr> <td>Topik</td> <td>:</td> <td>"Simbol Dalam Gunungan"</td> </tr> </table>		Tanggal	:		Nama	:		Kelas	:		Mapel	:	"Seni Rupa"	Topik	:	"Simbol Dalam Gunungan"
Tanggal	:															
Nama	:															
Kelas	:															
Mapel	:	"Seni Rupa"														
Topik	:	"Simbol Dalam Gunungan"														
<p><u>Tujuan Pembelajaran :</u></p> <p>Siswa mampu untuk : Mengenali dan menerapkan ragam hias dari suatu budaya tertentu dalam karya</p>																
<p><u>Refleksi Siswa:</u></p> <p>Berapa jumlah simbol yang kamu gunakan?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Apakah makna simbol yang kamu gunakan?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>																
<p><u>Penilaian Guru:</u></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 80%;">Belum Mencapai Standar</td> <td style="width: 20%;"></td> </tr> <tr> <td>Menuju Standar</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sesuai Standar</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Melampaui Standar</td> <td></td> </tr> </table>		Belum Mencapai Standar		Menuju Standar		Sesuai Standar		Melampaui Standar								
Belum Mencapai Standar																
Menuju Standar																
Sesuai Standar																
Melampaui Standar																

c. Umpan Balik

Umpan balik diperlukan agar siswa mengetahui sejauh mana kemajuan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan usaha mereka. Dengan umpan balik yang tepat, bermakna, dan membangun, siswa dapat mengembangkan langkah selanjutnya yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Umpan balik yang paling efektif diberikan saat siswa tengah bekerja atau segera setelahnya. Siswa membutuhkan umpan balik agar memiliki kesempatan untuk melakukan perbaikan atau pematapan atas kemampuannya.

Saat memberikan umpan balik, pastikan tujuan pembelajaran dan kriteria sukses yang jelas dan sudah disampaikan pada para siswa sebelumnya. Pastikan siswa mendapatkan informasi yang mereka perlukan agar mereka dapat menjawab pertanyaan berikut :

- 1). Apakah kemajuan yang sudah saya capai?
- 2). Apakah yang selanjutnya harus saya lakukan?

Beberapa jenis umpan balik yang dapat dilakukan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran, di antaranya:

1). Umpan Balik Lisan

Umpan balik lisan sangat sesuai untuk pertemuan tatap muka. Hal tersebut dapat dilakukan secara individu, kelompok atau seluruh kelas. Guru dan siswa dapat memberikan umpan balik pada satu sama lain dengan mengutamakan etika berkomunikasi, seperti bergiliran saat bicara dan tidak memotong pembicaraan orang lain, menggunakan kriteria sukses yang jelas dan tidak menyerang pribadi.

2). Umpan Balik Non Lisan

Sering tidak disadari bahwa ekspresi wajah dan bahasa tubuh adalah merupakan umpan balik juga. Misalnya dengan tersenyum atau mengangguk pada siswa. Kesadaran akan hal ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang positif.

3). **Feedback Tertulis**

Umpan balik juga dapat diberikan secara tertulis. Jika menggunakan tulisan tangan, pastikan bahwa tulisan tangan tersebut dapat jelas terbaca, sehingga siswa dapat membaca dan mengerti umpan balik tersebut. Cara ini sedikit memakan waktu, namun bukti tertulis merupakan bukti yang sangat kuat dan efektif. Guru dapat memberikan keleluasaan pada siswa untuk merespon umpan balik anda secara tertulis juga.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas VI
Penulis : Wiranto dan Wahyono
ISBN : 978-602-244-614-9

Panduan Khusus Fase C



Panduan Khusus Fase C

Panduan khusus fase C ini berisi pembahasan secara khusus terkait dengan hal-hal sebagai berikut;

Bagian A: Capaian Pembelajaran Fase C (Umumnya Kelas 5-6)

Bagian B: Capaian Pembelajaran (CP) Fase C Berdasarkan Elemen dan Subelemen

Bagian C: Target Konten Tahunan Fase C (Kelas 5-6)

Bagian D: Karakteristik Siswa Kelas 6 (Umumnya Berusia 10-11 Tahun)

Bagian E: Unit-Unit Kegiatan Pembelajaran Kelas 6

A. Capaian Pembelajaran Fase C (Kelas 5-6)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase C (Kelas 5-6 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam mengeksplorasi, menemukan, memilih, menggabungkan unsur rupa dengan pertimbangan nilai artistik dan estetika karya yang didukung oleh medium, teknik, dan prosedur berkarya.

Fase C, masuk ke dalam Masa Realisme Awal (*early realism/dawning realism*) dimana siswa mulai menguasai konsep ruang, sehingga letak objek tidak lagi bertumpu pada garis dasar, melainkan pada bidang dasar sehingga mulai ditemukan garis horizon. Selain itu, pemahaman warna mulai disadari. Selain dikenalnya warna dan ruang, penguasaan unsur desain seperti keseimbangan dan irama juga mulai dikenal pada periode ini.

Pada akhir fase C siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui visual dan mampu melakukan kegiatan apresiasi dan berkreasi dengan menunjukkan kerja artistik, berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada sebuah karya seni rupa.

B. Capaian Pembelajaran (Cp) Fase C Berdasarkan Elemen Dan Sub Elemen

Tabel 4. Capaian Pembelajaran (CP) fase C berdasarkan elemen dan sub elemen

Elemen	Subelemen
Mengalami	A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era
	A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses
	A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa
Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalamannya secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa tahap <i>realisme</i> awal.	

Menciptakan	C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan dan keluwesan yang makin meningkat
	C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan tertentu
<p>Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi, menggunakan dan menggabungkan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa anak realisme awal, dimana siswa mulai menguasai konsep ruang, sehingga letak objek tidak lagi bertumpu pada garis dasar, melainkan pada bidang dasar sehingga mulai ditemukan garis horizon. Selain itu, pemahaman warna, keseimbangan dan irama mulai disadari.</p>	
Merefleksikan	R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik
	R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir dan bekerja artistik
<p>Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari sebuah karya, baik itu miliknya, rekannya ataupun karya profesional. Siswa juga seorang seniman mampu memberikan pendapat tentang perasaan dan koneksi yang terbangun saat mengamati karya tersebut.</p>	
Berpikir dan Bekerja Artistik	BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan
	BBA.2 Menyambut tantangan dan kesempatan dan bekerja secara mandiri
	BBA.3 Meninjau dan memperbarui karya pribadi
<p>Siswa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar.</p> <p>Siswa mengetahui, memahami dan konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.</p>	
Berdampak	D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya- untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain
<p>Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat atau konteks lingkungannya</p>	

C. Target Konten Tahunan Fase C (Kelas 6)

Daftar Target konten tahunan kelas 6 antara lain:

- TKC5.4. Mengenal dan Mengeksplorasi Ritme dan Pola;
- TKC5.5. Mengenal dan Mengeksplorasi Ikatan dan Simpul;
- TKC5.6. Mengenal dan Mengeksplorasi Anyaman;
- TKC5.7. Mengenal dan Mengeksplorasi Perbedaan Ragam Hias dan Elemen Dekoratif dua Pilihan Daerah yang Berbeda;
- TKC5.8. Menciptakan Karya dari Bahan daur Ulang;
- TKC5.9. Mengeksplorasi Keseimbangan dan Proporsi dalam Karya.

C. Karakteristik Siswa Kelas 6 (Umumnya Berusia 10-11 Tahun)

Kondisi perkembangan siswa kelas 6 sekolah dasar yang umumnya berusia 10-11 tahun mempunyai karakteristik pada tahap operasional konkret, dalam kaitannya dengan perkembangan kognitif, terdapat teori yang sangat terkenal oleh Piaget. Menurut Piaget (Trianto: 2010:70) seorang anak maju melalui empat tahap perkembangan kognitif, yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (12 tahun-masa dewasa). Dimana pada pada tahap operasional kongkret ini dapat ditunjukkan dengan kemampuan berpikir yang logis dan terbatas pada hal-hal yang bersifat konkret, antara lain dapat ditentukan dengan:

1. Mampu berfikir logis dan sistematis;
2. Mampu mengungkapkan kata yang logis dan sistematis;
3. Mampu memahami aturan-aturan yang jelas dan logis;
4. Mampu mengklarifikasi sebuah masalah;
5. Mampu menghubungkan sesuatu;
6. Menafsirkan dan mengembangkan konsep;
7. Mampu mengambil kesimpulan;
8. Mampu menyusun strategi;
9. Mampu memecahkan masalah;
10. Komunikasi dan sosialisasinya mulai berkembang dengan baik;
11. Mampu mempengaruhi atau dipengaruhi oleh teman sebayanya; dan
12. Mampu membentuk kelompok dengan kesamaan tertentu.

Oleh karena itu, guru perlu memahami karakteristik siswa kelas 6 sesuai perkembangannya, sehingga dapat diciptakan kegiatan pembelajaran seni rupa ini

dengan interaksi yang membangkitkan kemandirian, keaktifan, dan kemampuan berpikir siswa yang logis dan sistematis. Guru dapat mengkombinasikan kegiatan pembelajaran dengan berbagai model atau metode dan menggunakan pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangannya, sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikirnya dan memberikan pemahaman serta tercapainya pembelajaran pada siswa kelas 6 atau Fase C ini

Secara khusus, dalam implementasi pembelajaran seni, karakteristik perkembangan anak kelas 6 dalam pembelajaran seni dikemukakan Wachowiak dan Clements (1993: 51-52), di antaranya:

1. Siswa secara individu akan berkarya sesuai dengan kemampuan seni mereka.
2. Siswa akan menggunakan metode kritik seni untuk mendeskripsikan dan menginterpretasi karya seni yang menunjukkan pada masa remaja awal.
3. Siswa akan menggunakan evaluasi mereka sendiri terhadap karya seni mereka yang
4. Menggambarkan kekuatan dan kelemahan-sebagai panduan untuk membuat perubahan didalamnya.
5. Siswa akan mengeksplorasi dengan menggunakan metode yang secara realistis menunjukkan ruang yang dalam. Siswa akan dapat mematuhi kebijakan perilaku kelompok mereka.
6. Siswa akan mendeskripsikan bagaimana seni di masukkan ke dalam komunitas mereka.
7. Mahasiswa akan memperdebatkan penilaian seni para ahli.
8. Siswa akan menggambarkan penampilan fisik dan emosi mereka dalam seni dan tulisan mereka.
9. Siswa akan membuat menampilkan karya seni atau representasi sebagai hobinya.
10. Menggunakan contoh dari sejarah seni, siswa akan menggambarkan kehidupan seniman favoritnya.
11. Siswa akan membuat buku harian seni pribadi, menunjukkan kehidupan batin seseorang.
12. Siswa akan bekerja sama dengan kelompok teman sebaya dalam merencanakan dan melaksanakan proyek kelompok.
13. Siswa akan memperdebatkan isu-isu dalam etika seni.
14. Siswa akan mengerjakan proyek seni selama tiga jam atau lebih.
15. Siswa akan mengidentifikasi dan menginterpretasi sejarah seni yang mewakili kelompok yang mereka identifikasi.

D. Unit-Unit Kegiatan Pembelajaran Kelas 6

Kegiatan pembelajaran dalam buku ini, dapat dilakukan dengan variasi metode atau model pembelajaran sesuai pengamatan guru kelas sesuai profil siswa dan sumber daya yang terdapat pada sekolah, kegiatan pembelajaran juga dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa dan sekolah tersebut. Unit Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar Kelas 6 (Fase C) antara lain:

Semester 1 yang akan mempelajari

Unit 1: Mengetahui Unsur Dan Prinsip Seni Rupa Pada Objek Di Sekitar Kita

Unit 2 : Menggambar Ritme Dalam Seni Rupa

Unit 3 : Mengetahui Dan Mengeksplorasi Ikatan Dan Simpul

Unit 4 : Membuat Karya Seni Makrame Sederhana

Unit 5 : Mengetahui Dan Mengeksplorasi Aneka Anyaman

Unit 6 : Membuat Souvenir Dari Anyaman

Semester 2 yang akan mempelajari:

Unit 7 : Menggambar Dengan Prinsip Keseimbangan

Unit 8 : Menggambar Proporsi Pada Tumbuhan

Unit 9 : Mengetahui Aneka Ragam Hias Dari Berbagai Daerah Di Indonesia

Unit 10 : Mengkreasi Jenis Dan Pola Ragam Hias

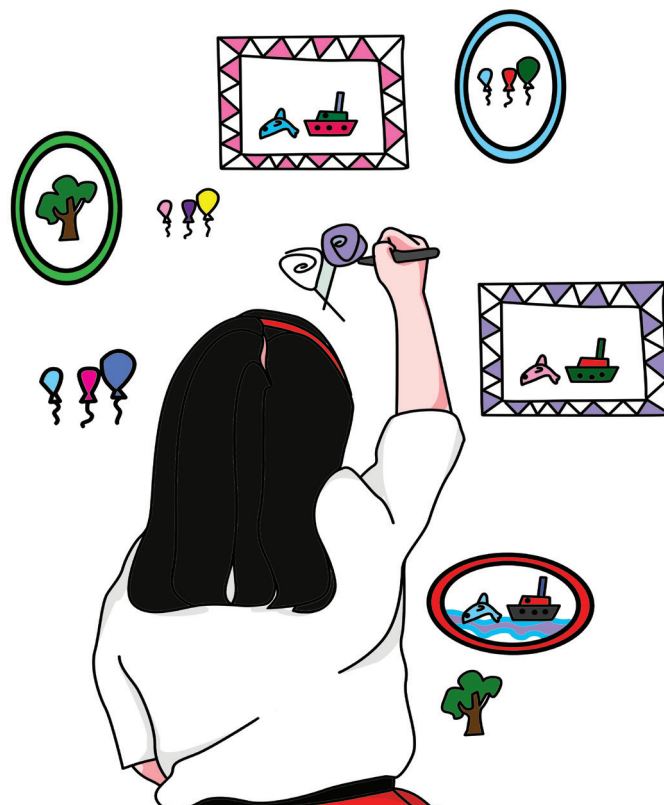
Unit 11 : Membuat Karya Seni Dari Bahan Daur Ulang Limbah Rumah Tangga

Unit 12 : Menciptakan Karya Seni Dari Kertas Bekas

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas VI
Penulis : Wiranto dan Wahyono
ISBN : 978-602-244-614-9

Unit 1 | Mengenal Unsur dan Prinsip Seni Rupa Pada Objek di Sekitar Kita

Alokasi Waktu : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 menit)



TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui tugas tertulis siswa mampu membandingkan penggunaan warna, tekstur, dan gelap terang pada objek di lingkungannya dengan benar
2. Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika menyusun warna, tekstur, dan gelap terang dalam ritme atau pola yang ditentukan guru
3. Melalui penilaian produk siswa mampu memodifikasi warna, tektur, dan gelap terang berdasarkan objek yang ada di lingkungan sekitar dengan benar

Unit 1

Mengenal Unsur dan Prinsip Seni Rupa Pada Objek di Sekitar Kita

A. Identitas Unit

1. Subunit :

Ritme dan Pola (Warna, Tekstur, Gelap Terang)

2. Unit Tambahan :

- a). Bekerja kelompok
- b). Memilih dan menceritakan respon atas karya pribadi dan orang lain yang paling disukai
- c). Bekerja mandiri dengan mengutamakan faktor keselamatan kerja
- d). Membersihkan dan merawat peralatan dengan benar

3. Elemen dan Subelemen Capaian Pembelajaran :

- a). Mengalami
 - A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses
- b). Menciptakan
 - C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya
- c). Berpikir dan Bekerja Artistik
 - BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.

4. Profil Pelajar Pancasila :

- a). Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia (Akhlak kepada alam)
- b). Bernalar Kritis (Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan)
- c). Kreatif (Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal)

E. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif (Membandingkan (C5/Analisis))

Melalui tugas tertulis siswa mampu **membandingkan** penggunaan warna, tekstur, dan gelap terang pada objek di lingkungannya dengan benar

2. Afektif (Menunjukkan (A5/Mengorganisasikan))

Melalui penilaian sikap siswa mampu **menunjukkan Profil Pelajar Pancasila** ketika menyusun warna, tekstur, dan gelap terang dalam ritme atau pola yang ditentukan guru

3. Psikomotor (Memodifikasi (P4/Artikulasi))

Melalui penilaian produk siswa mampu **memodifikasi** warna, tektur, dan gelap terang berdasarkan objek yang ada di lingkungan sekitar dengan benar

D. Deskripsi Unit

Unit 1 mengajak siswa mengenal unsur dan prinsip seni rupa pada objek di lingkungan sekitar mereka. Pembahasan prinsip dan unsur lebih dikhususkan mengenai ritme dan pola (prinsip) dan warna, tekstur, gelap terang (unsur). Proses Belajar Mengajar yang dilakukan guru menggunakan model **Problem Based Learning** (Pembelajaran Berbasis Masalah) dengan langkah-langkah; a) Orientasi peserta didik kepada masalah, 2) Mengorganisasikan peserta didik, 3) Membimbing penyelidikan individu dan kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan 5) Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Penilaian terhadap kompetensi dilakukan melalui pemberian Lembar Kerja Siswa (Kognitif), Penilaian Sikap (Afektif), dan penilaian produk (Psikomotor).

E. Kegiatan Pembelajaran

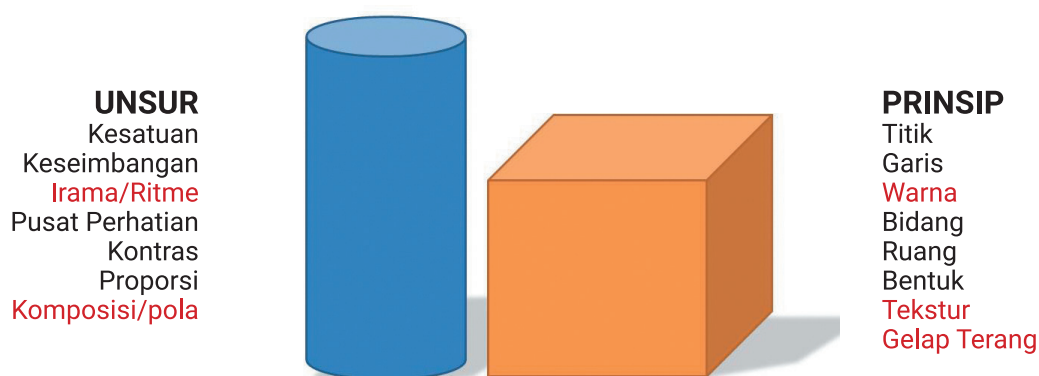
1). Pokok-Pokok Materi

Kata Kunci : Unsur, Prinsip Seni Rupa, Pola, Ritme, Warna, Tekstur, Gelap Terang

Tentu kalian sudah tahu apa itu seni rupa? Nah, tahukah kalian apa yang perlu diketahui agar dapat membuat karya yang baik dan indah? Ya, benar...kalian harus paham mengenai prinsip-prinsip dan unsur-unsur seni rupa. Dengan memahami unsur dan cara menyusun unsur tersebut menggunakan prinsip-prinsip seni rupa, kalian akan jadi seniman yang hebat!

Lantas apa itu prinsip-prinsip seni rupa? Prinsip artinya kaidah, aturan, atau pedoman. Jadi prinsip seni rupa merupakan kaidah, aturan, atau pedoman dalam berkarya seni rupa. Untuk apa? Tentunya agar karya seni rupa yang kalian buat tampak baik dan indah. Kalian tentu sudah mengetahui apa saja prinsip-prinsip seni rupa ini karena telah diajarkan pada kelas sebelumnya. Apa saja? Betul, ada titik, garis, warna, bidang, ruang, bentuk, tekstur, dan gelap terang.

Baiklah, sekarang kita bahas mengenai unsur-unsur seni rupa. Tahukan kalian apa itu unsur-unsur seni rupa? Unsur-unsur seni rupa adalah unsur-unsur rupa dan dapat dilihat mata secara nyata yang digunakan untuk membuat karya seni. Coba kalian sebutkan apa saja prinsip-prinsip seni rupa? Ya, prinsip-prinsip itu antara lain; Kesatuan, Keseimbangan, Irama/Ritme, Pusat Perhatian, Kontras, Proporsi, dan Komposisi/pola.



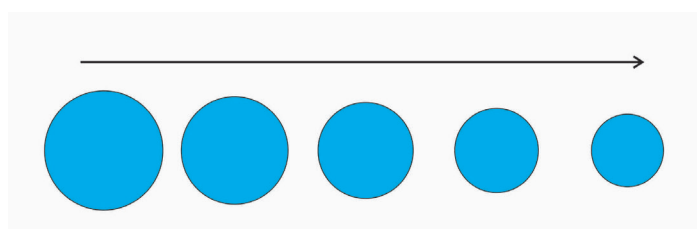
Gambar 1.1. Perbandingan Prinsip dan Unsur

Sumber: Dokumen Kemendikbudristek 2021

Pada kesempatan kali ini, kita akan mempelajari lebih detail mengenai dua prinsip (ritme dan pola) serta tiga unsur seni rupa (warna, tekstur, dan gelap terang). Kita akan mempelajari dengan cara menemukannya pada benda-benda di sekitar kita. Menyenangkan bukan? Mari kita pelajari lebih jauh mengenai ritme dan pola.

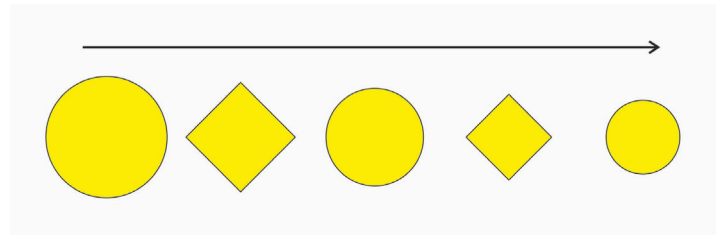
a). Ritme atau Irama

Arti ritme dalam seni rupa adalah pengulangan secara terus menerus dan teratur dari satu unsur atau beberapa unsur (Djelantik, 2004). Coba kalian perhatikan gambar di bawah ini



Gambar 1.2. Ritme 2 unsur

Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021



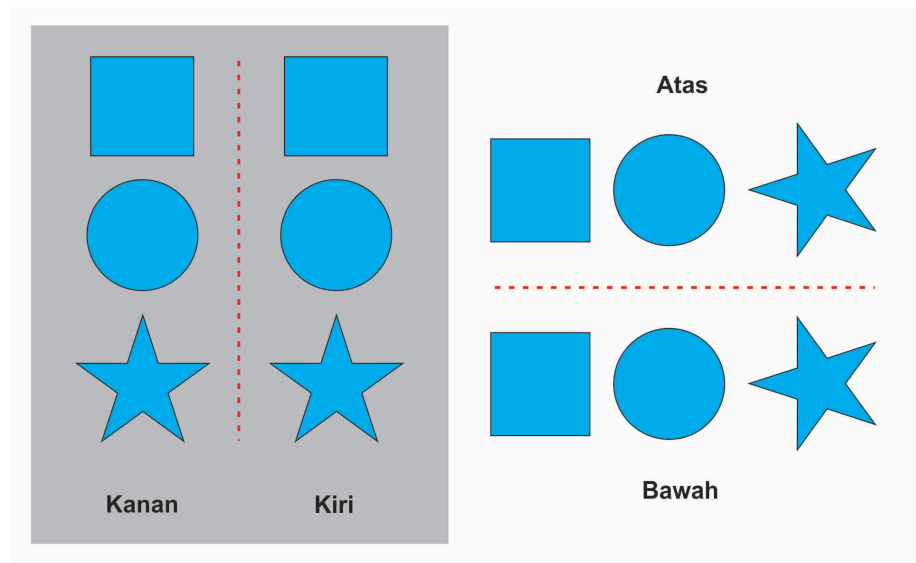
Gambar 1.3. Pola 2 Unsur

Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021

Coba kalian perhatikan bagaimana 1 unsur maupun 2 unsur di atas, ditata secara berulang-ulang dengan arah tertentu (lihat anak panah).

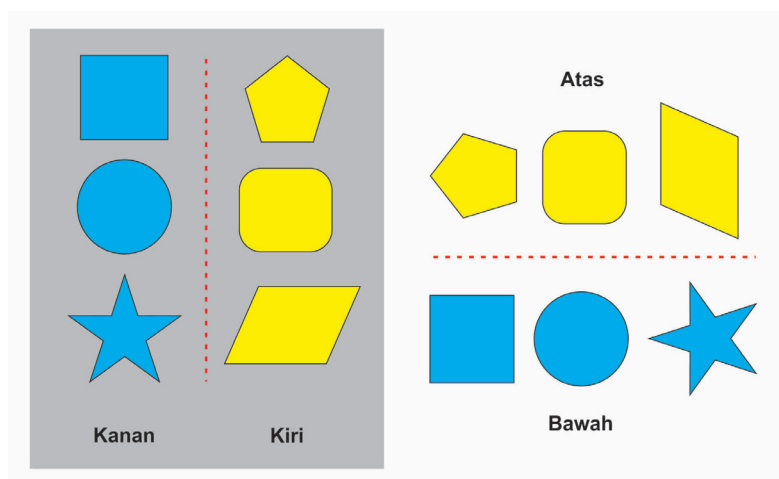
b). Pola

Menurut Sipahelut dan Petrussumadi (1991), pola diartikan sebagai susunan unsur-unsur rupa yang terasa utuh, jelas, dan menarik. Jadi, selain memiliki ritme, secara keseluruhan pola juga memiliki susunan penataan tertentu. Berdasarkan penataannya, pola terdiri atas: simetri (kanan kiri atau atas bawah sama), asimetri (kanan kiri atau atas bawah tidak sama), dan informal (penataan bebas). Mari kita cermati ilustrasi di bawah ini



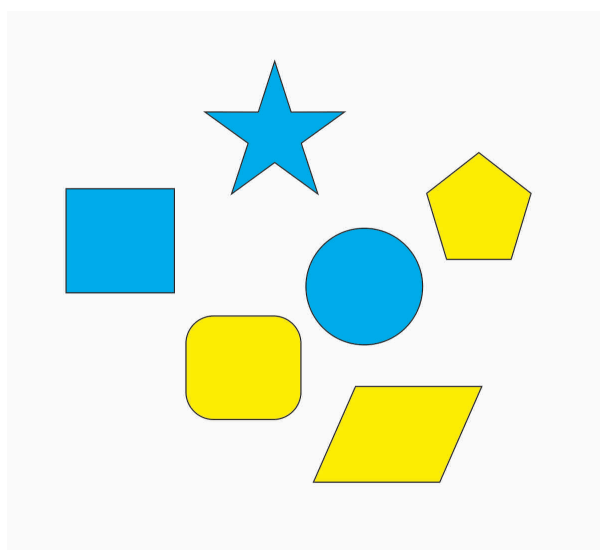
Gambar 1.4. Pola Simetris, dimana kanan-kiri atau atas-bawah tampak **sama**

Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021



Gambar 1.5. Pola Asimetris dimana kanan-kiri atau atas-bawah tampak tidak sama

Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021



Gambar 1.1. Pola informal atau bebas dimana kalian bebas meletakkan bentuk

Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021

c). Warna

Warna adalah pantulan cahaya terhadap benda yang memiliki pigmen (unsur warna) tertentu. Sebuah benda berwarna merah karena benda tersebut bersifat pigmen yang memantulkan warna merah dan menyerap gelombang warna lainnya. Benda hitam tidak memantulkan warna apapun karena menyerap semua warna pelangi atau semua panjang gelombang (Sanyoto, 2009). Adapun jenis warna-warni yang dapat kita temui dalam kehidupan sehari-hari terbagi atas (Djelantik, 2004):

Warna primer (Warna pokok atau warna asli) adalah warna-warni yang tidak bisa dibuat dengan memakai warna yang lain sebagai bahannya. Warna-warni primer ini adalah kuning, merah, dan biru.



Warna sekunder (warna tahap kedua) adalah warna-warni yang dapat dibuat dengan campuran antara dua warna primer misalnya; merah bersama kuning membuat oranye, kuning bersama biru membuat hijau, biru bersama merah membuat ungu.



Warna tersier (warna tahap ketiga) merupakan warna-warni yang dibuat dengan cara mencampur warna sekunder dengan warna primer yang bukan komplemen dari warna itu. Misalnya; merah dengan oranye membuat oranye kemerahan, merah dengan ungu membuat ungu kemerahan, kuning dengan oranye membuat oranye kekuningan, kuning dan hijau membuat hijau kekuningan, biru dengan hijau membuat hijau kebiruan, biru dengan ungu membuat ungu kebiruan.

d). Tekstur

Tekstur adalah sifat, kualitas, dan nilai raba permukaan suatu benda (Djelantik, 2004). Tekstur ini akan terasa saat kalian meraba sebuah benda; ada yang terasa halus, licin, kasar, berkerut, bergelombang, bergerigi dan lain sebagainya. O iya, tekstur ada dua jenis, yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Pengertian tekstur nyata adalah nilai raba sebuah permukaan sama dengan saat kalian merabanya. Jadi saat kalian lihat ada permukaan benda yang kasar (tembok misalnya) dan setelah kamu raba benar-benar kasar, itulah tekstur nyata. Sebaliknya jika kamu melihat ada permukaan benda yang terlihat kasar namun setelah kamu raba terasa halus atau licin, itulah yang disebut tekstur semu. Kalian paham bukan? Coba lihat ilustrasi di bawah ini!

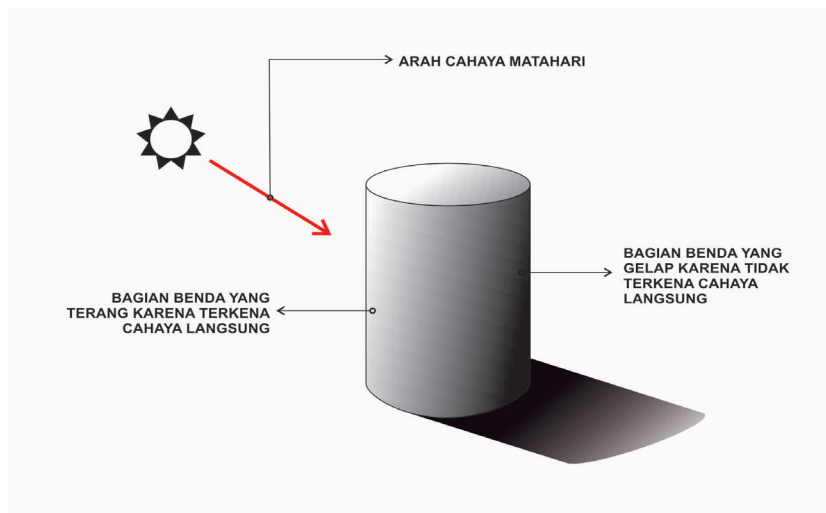


Gambar 1.6. Tembok yang terlihat kasar dan ternyata terasa kasar saat diraba (tekstur nyata) dan kertas yang terlihat bergelombang tapi terasa halus dan licin saat diraba (tekstur semu)

Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021

e). Gelap Terang

Sanyoto (2009) menjelaskan bahwa gelap terang mengacu pada kandungan cahaya yang berbeda pada setiap bagian benda. Gelap terang merupakan unsur terpenting dalam membuat tampilan suatu benda agar terlihat tiga dimensi. Jadi gelap terang ini terkait dengan bagian benda yang terkena terang dan yang tidak terkena cahaya sehingga gelap dan berbayang. Mari kita lihat ilustrasi berikut ini,



Gambar 1.7. Gelap terang membuat sebuah benda terlihat tiga dimensi

Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021

Nah, pada pembelajaran Unit 1 kalian telah mempelajari materi mengenai Ritme, Pola, Warna, Tekstur, dan gelap terang. Bagaimana? Mudah dipahami bukan? Pada pembelajaran Unit 2, kalian akan mempelajari lebih jauh mengenai ritme.

2). Sarana dan Pra-sarana

- a). Kertas
- b). Alat Warna
- c). Guru bisa memfasilitasi dengan memberikan kertas warna yang telah dipotong-potong menjadi beberapa bentuk tertentu
- d). Objek di sekitar yang menunjukkan Pola, Ritme, Warna, Tekstur, Gelap Terang

5). Pendekatan, Model, Metode, Media, dan Teknik Pembelajaran

- a). Pendekatan : Saintifik.
- b). Model : *Problem Based Learning* (PBL)
- c). Metode : Pengamatan, tanya jawab, penugasan, praktik, diskusi kelompok, presentasi, dan ceramah.
- d). Media Pembelajaran berupa contoh karya Pola, Ritme, Warna, Tekstur, Gelap Terang yang dibuat guru dan potongan kertas warna dengan bentuk tertentu

5). Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none">1. Salam pembuka, doa, dan absensi.2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru.3. Apersepsi:4. Guru menunjukkan barisan meja tempat duduk (sebagai contoh ritme), hiasan dinding yang digantung (sebagai contoh pola), warna pakaian (sebagai contoh warna), meraba permukaan meja atau tembok (sebagai contoh tekstur), dan benda-benda tiga dimensi (sebagai contoh gelap terang)5. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 1.		15 menit

Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan beberapa contoh karya dari ritme, pola, warna, tekstur, dan gelap terang. 2. Siswa diminta untuk menyebutkan contoh-contoh objek di sekitar yang mewakili ritme, pola, warna, tekstur, dan gelap terang . 3. Siswa diberikan pertanyaan mengenai bagaimana ritme, pola, warna, tekstur, dan gelap terang menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari 4. Siswa membaca materi pokok pembelajaran tentang ritme, pola, warna, tekstur, dan gelap terang (mengamati). 	Mengetahui masalah	75 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa diminta untuk membuat pertanyaan terkait dengan teks bacaan materi pokok pembelajaran tentang ritme, pola, warna, tekstur, dan gelap terang (menanya). 	Merumuskan masalah	35 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk membawa satu contoh objek terkait dengan materi. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit

Pertemuan 2 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 2. 		15 menit

Inti	<ol style="list-style-type: none"> Siswa diminta untuk mengaitkan pertanyaan yang telah disusun pada pertemuan sebelumnya dengan materi pembelajaran (menalar). Siswa bersama guru menentukan rumusan masalah yang akan dipecahkan bersama dari pertanyaan yang telah dipilih. 	Merumuskan hipotesis	30 menit
	<ol style="list-style-type: none"> Siswa dibentuk ke dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. Siswa di dalam kelompok diminta untuk berdiskusi menjawab pertanyaan yang telah dipilih sebagai rumusan masalah dengan mengacu pada objek yang mereka bawa (menalar). Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya secara singkat. 	Mengumpulkan data	80 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan barang yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya. Doa dan salam penutup. 		15 menit

Pertemuan 3 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> Salam pembuka, doa, dan absensi. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 2. 		15 menit

Inti	1. Siswa melakukan eksperimen tentang ritme, pola, warna, tekstur, dan gelap terang dalam kelompoknya masing-masing (selama melakukan kegiatan eksperimen, siswa diarahkan untuk mencatat hasil eksperimen pada LKS yang telah dibagikan (mencoba).	Menguji hipotesis	110 menit
Penutup	1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan barang yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya. 3. Doa dan salam penutup.		15 menit

Pertemuan 4 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PBL	Alokasi Waktu
Awal	1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 2.		15 menit
Inti	1. Siswa mendiskusikan data hasil pengamatan dan menjawab rumusan masalah (menalar). 2. Siswa membandingkan hipotesis dengan hasil eksperimen tentang tentang ritme, pola, warna, tekstur, dan gelap terang. 3. Siswa membuat laporan hasil percobaan tentang ritme, pola, warna, tekstur, dan gelap terang (mencoba). 4. Siswa mempresentasikan laporan hasil eksperimen di depan kelas dan kelompok lain diminta untuk menanggapi (mengomunikasikan).	Menentukan pilihan penyelesaian	10 menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Siswa mengerjakan post test. 3. Siswa dan guru merefleksikan kegiatan pembelajaran yang sudah dipelajari (panduan terlampir). 4. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa. 5. Doa dan salam penutup. 		15 menit
---------	---	--	----------

6). Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- a). Kegiatan pembelajaran alternatif dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran di atas dengan beberapa modifikasi pada hal-hal sesuai keadaan sekolah dan sumber daya yang ada di daerah setempat.
- b). Ketersediaan media/alat/bahan pada pembelajaran alternatif dapat menyesuaikan dengan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Tentu saja hal ini membutuhkan kemampuan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran.

F. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

1. Apakah peserta didik 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?

F. Asesmen/Penilaian

Aspek Penilaian	Jenis Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian
Pengetahuan	Tes	Tertulis	Soal dan Rubrik Penilaian
Keterampilan	Non tes	Produk dan Unjuk Kerja	Tugas dan Rubrik Penilaian
Sikap	Non tes	Penilaian Diri	Form Penilaian Diri

G. Pengayaan

Pengayaan diberikan sekali sebagai pendalaman dan perluasan dari kompetensi. Pengayaan ini tidak disertai dengan penilaian. Pengayaan yang bisa diberikan kepada peserta didik adalah membuat kliping sederhana berupa tempelan potongan dari warna, tekstur, foto gelap terang yang mereka peroleh dari lingkungan sekitar (bisa dikerjakan secara mandiri, kelompok, atau bekerja-sama dengan orang tua).

H. Bahan Bacaan Guru Dan Siswa

1. Bahan bacaan Guru

- a). "Prinsip dan Dasar Seni Rupa" dengan link <https://simaksejenak.wordpress.com/2012/12/11/unsur-unsur-dan-prinsip-dasar-seni-rpa/>
- b). "Pengertian dan Langkah-Langkah Model Problem Based Learning" dengan link <https://fatkhan.web.id/pengertian-dan-langkah-langkah-model-problem-based-learning/>

2. Bahan Bacaan Siswa

- a). Materi Pembelajaran Unit 1
- b). Ari Subekti, Rantinah, Supriyantiningtyas. 2010. Seni Budaya dan Keterampilan Untuk kelas VI SD/MI. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional. (bisa diakses melalui link https://bsd.pendidikan.id/data/SD_6/Seni_Budaya_dan_Keterampilan_Kelas_6_Ari_Subekti_Rantinah_Supriyantiningtyas_2010.pdf)

C. Lembar Kerja Siswa

Lembar Kerja Siswa Unit 1

(PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH)

Satuan Pendidikan :

Kelas/ Semester : VI (Enam)/ 1 (satu)

Unit : 1 (Satu)

Materi : Mengetahui Unsur Dan Prinsip Seni Rupa Objek Di Sekitar Kita

Pertemuan : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 Menit)

Identitas kelompok

Ketua :

Anggota :

PERTEMUAN PERTAMA

Langkah 1: Mengetahui Masalah

Coba kalian tulis benda-benda yang ada disekitar rumahmu dengan mengisi table di bawah ini...

No	Prinsip dan Unsur	Sebutkan benda-benda yang ada di sekitarmu rumahmu
1	Pola	
2	Ritme	
3	Warna	
4	Tekstur	
5	Gelap terang	

Langkah 2: Merumuskan Masalah

- Bacalah materi pembelajaran yang diberikan guru
- Perhatikan juga penjelasan dari guru
- Amati benda-benda yang ada di lingkungan sekolah
- Rumuskan sebuah pertanyaan yang terkait dengan informasi yang kalian dapat dari materi maupun penjelasan guru. Tulislah pada kolom di bawah ini

PERTEMUAN KEDUA

Langkah 3: Merumuskan Hipotesis

- a). Bentuklah kelompok yang terdiri dari 4-5 orang!
- b). Diskusikanlah bersama kelompokmu jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dipilih bersama! Tulislah jawaban sementara dari rumusan masalah pada kolom berikut ini!

Langkah 3: Mengumpulkan Data

- a). Kumpulkan data berupa informasi penting terkait dengan Ritme, Pola, Warna, Tekstur, dan gelap terang
- b). Mintalah bimbingan dari guru dalam melaksanakannya

PERTEMUAN KETIGA

Langkah 4: Menguji Hipotesis

- a). Kumpulkan data dengan melakukan eksperimen maupun eksplorasi terkait dengan Ritme, Pola, Warna, Tekstur, dan gelap terang
- b). Bandingkan jawaban sementara yang dituliskan oleh kelompokmu dengan hasil eksperimen dan eksplorasimu di atas! Apakah hipotesismu sama? Jika hasilnya berbeda, mengapa? Tulislah kesimpulanmu pada selembar kertas!
- c). Buatlah sebuah laporan berdasarkan eksperimen dan eksplorasimu yang telah kamu lakukan!

PERTEMUAN KEEMPAT

Langkah 5: Memilih Penyelesaian Masalah

- a). Temukan cara terbaik untuk menyelesaikan masalah dengan bantuan guru
- b). Presentasikanlah laporan yang sudah kamu buat di depan kelas dengan suara yang lantang dan jelas agar didengar seluruh kelas!

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas VI
Penulis : Wiranto dan Wahyono
ISBN : 978-602-244-614-9

Unit 2

Menggambar Ritme dalam Seni Rupa

Alokasi Waktu : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 menit)

Sumber : <https://unsplash.com/photos/VxLg6lWd16M>, SZ (2021)

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui tugas tertulis siswa mampu merancang souvenir dari anyaman dengan menggunakan aneka alat pemotong dengan benar
2. Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika membuat souvenir dari anyaman dengan menggunakan aneka alat pemotong dengan baik
3. Melalui penilaian produk siswa mampu menciptakan souvenir dari anyaman dengan menggunakan aneka alat pemotong dengan benar

Unit 2

Menggambar Ritme dalam Seni Rupa

A. Identitas Unit

1. Subunit :

Relief, Gerabah, dan Patung

2. Unit Tambahan :

- a. Bekerja kelompok
- b. Memilih dan menceritakan respon atas karya pribadi dan orang lain yang paling disukai
- c. Bekerja mandiri dengan mengutamakan faktor keselamatan kerja
- d. Membersihkan dan merawat peralatan dengan benar

5. Elemen dan Subelemen Capaian Pembelajaran :

- a. Mengalami
 - A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era
- b. Menciptakan
 - C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.
- c. Berpikir dan Bekerja Artistik
 - BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.

6. Profil Pelajar Pancasila :

- a. Berkebinekaan Global (Mengenal dan menghargai budaya).
- b. Bernalar Kritis (Merefleksi pemikiran dan proses berpikir).
- c. Kreatif (Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal)

B. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif (Memperbandingkan (KKO) (C5/Mengevaluasi))

Melalui tugas tertulis siswa mampu merancang souvenir dari anyaman dengan menggunakan aneka alat pemotong dengan benar

2. Afektif (Memperbandingkan (KKO) (A4/Karakterisasi))

Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika membuat souvenir dari anyaman dengan menggunakan aneka alat pemotong dengan baik

3. Psikomotor (Menciptakan(KKO) (P5/Naturalisasi))

Melalui penilaian produk siswa mampu menciptakan souvenir dari anyaman dengan menggunakan aneka alat pemotong dengan benar

C. Deskripsi Unit

Unit 2 mengajak siswa untuk menggambar ritme berdasarkan pengetahuan awal yang diperoleh pada Unit 1. Dikarenakan pada Unit 1, pengertian Ritme masih dibahas secara mendasar, unit ini memberikan pembahasan tambahan mengenai Ritme agar siswa memiliki pengetahuan yang cukup untuk praktek menggambar menggunakan Ritme.

Proses Belajar Mengajar pada Unit 2 dilakukan dengan menggunakan model Project Base Learning dengan tahapan pembelajaran; 1) Awali dengan pertanyaan mendasar (*Starts With the Essential Question*); 2) Merancang Rencana Pelaksanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*); 3) Menentukan Jadwal (*Creates a Schedule*); 4) Mengawasi Siswa dan Kemajuan Pelaksanaan Proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*); 5) Menilai Produk (*Assess the Outcome*); 6) Menilai Pengalaman Pembelajaran (*Evaluate the Experiences*).

Penilaian terhadap kompetensi dilakukan melalui pemberian tugas tertulis menggunakan Lembar Kerja Siswa (Kognitif), Penilaian Sikap (Afektif), dan penilaian kinerja serta produk (Psikomotor).

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembelajaran

Pokok-Pokok Materi (Konsep Kunci : Menggambar, Ritme, Seni Rupa)

Pengetahuan tentang Ritme

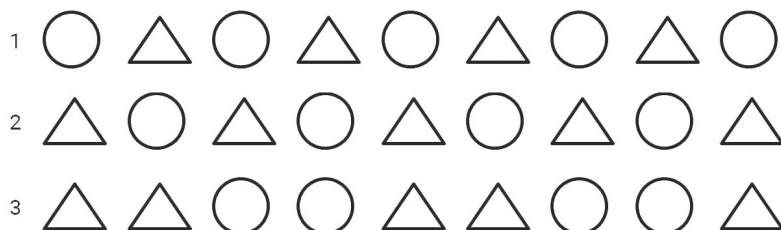
Pada unit satu kalian telah mempelajari tentang apa itu ritme. Bisakah kalian mengingatnya kembali. Ya, ritme dalam seni rupa adalah pengulangan secara terus menerus dan teratur dari satu unsur atau beberapa unsur (Djelantik, 2004). Pada unit dua ini kita akan membahas lebih mendalam mengenai ritme. Kita juga akan berlatih menggambar ritme dengan menggunakan aneka bahan, teknik, maupun media yang ada pada lingkungan kita. Baiklah, kita mulai yuk...

Sebelum menggambar, kita perlu paham benar-benar mengenai ritme ini. Jika kita baca pada pengertian ritme di atas, terdapat beberapa kata kunci yang memudahkan kalian melakukan praktik menggambar ritme. Pertama, pengulangan. Jadi dalam praktik menggambar nanti kalian perlu mengulang-ulang satu atau beberapa unsur yang ada. Berapa kali? Satu kali, dua kali?. Kalau mengacu pada kata kunci kedua, kalian harus melakukan pengulangan secara terus menerus sesuai dengan kebutuhan. Jangan lupa, lakukan pengulangan secara teratur. Paham bukan?

Agar lebih paham, coba kita lakukan simulasi. Misalnya kalian punya dua bentuk sebagaimana di bawah ini,



Pertama, kita harus menggambar kedua bentuk tersebut secara berulang-ulang dan teratur (menggunakan cara menata tertentu). Seperti apa jadinya ya? Bisakah kalian ikut mencoba? Berikut beberapa alternatif penggambaran yang mungkin muncul,



Selain tiga model pengulangan di atas, apakah kalian bisa menata dalam bentuk lain? Jika bisa, kalian memang luar biasa!

Ada tiga cara yang bisa kalian lakukan dalam menggambar dengan menggunakan ritme. Cara-cara tersebut adalah Pengulangan (repetisi), Peralihan (Transisi), dan Pertentangan (Oposisi). Agar lebih jelas, dibawah ini pembahasannya.

1. Pengulangan (repetisi) merupakan penataan bentuk yang serupa secara berulang-ulang dan teratur. Contoh penataan yang telah dijelaskan di atas termasuk dalam penggambaran ritme berupa pengulangan (repetisi). Jika kalian perhatikan contoh di atas, repetisi menghasilkan penataan bentuk yang membosankan dan kaku (statis).



2. Peralihan (transisi) merupakan penataan bentuk yang serupa dengan perubahan-perubahan jarak antar bentuk satu dengan bentuk lainnya. Kalian bisa menggambar ritme pola transisi ini dengan cara menambah sedikit demi sedikit jarak tiap bentuk. Selain menggunakan jarak antar bentuk, kalian juga bisa melakukannya dengan mengecilkan atau membesarkan benda sedikit demi sedikit. Coba kalian lihat contoh di bawah ini.



Gambar 2.1. Contoh pengulangan pola transisi dengan menambah jarak sedikit demi sedikit

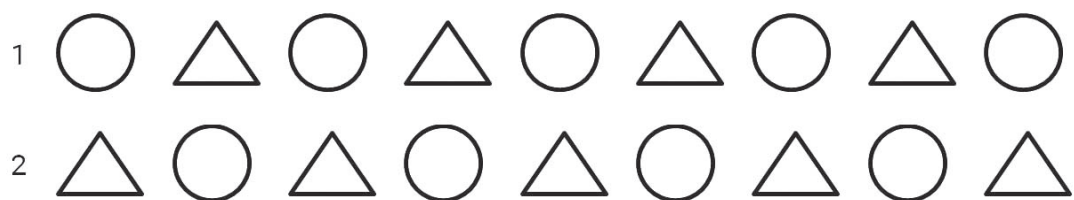
Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021

3. Pertentangan (Oposisi) merupakan penataan bentuk dengan melakukan perbedaan pada bentuk yang digunakan, seperti besar dengan kecil, tinggi dengan rendah, panjang dengan pendek, atas dengan bawah, dan lain-lain. Coba kalian lihat beberapa contoh berikut ini



Gambar 2.2. Contoh pola oposisi yang menyandingkan bentuk besar dengan kecil

Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021



Gambar 2.3. Contoh pola oposisi dengan cara meletakkan bentuk pada posisi atas dan bawah

Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021

Demikian beberapa pengetahuan dasar cara menggambar ritme yang nantinya bisa kalian gunakan sebagai bahan acuan untuk berlatih menggambar. Bukan hal yang sulit bukan? Bahkan menggambar ritme adalah suatu kegiatan yang menyenangkan.

Manfaat Menggambar Ritme

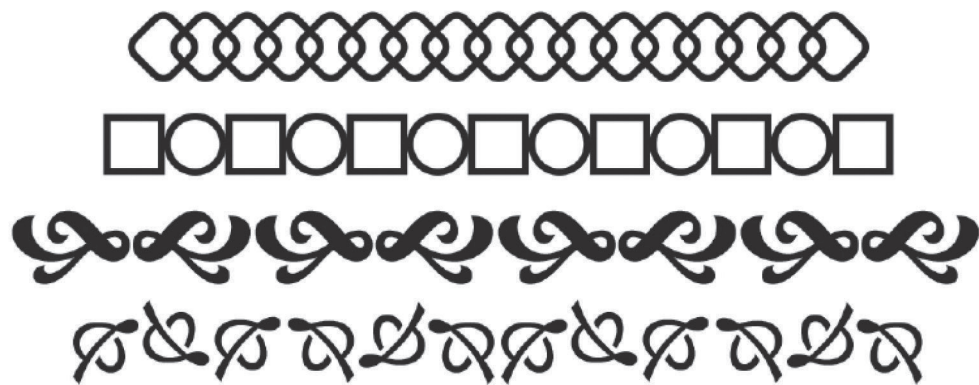
Jika kalian mampu menggambar ritme, kalian bisa menggunakannya untuk menghias benda. Tujuannya agar benda tersebut menjadi lebih indah dan menarik jika dilihat orang. Benda yang telah dihias jika dijual bisa jadi akan menjadi lebih mahal. Coba lihat jam di bawah ini, jika tidak dihias tentu kurang menarik. Tampak hiasan yang ada pada jam tersebut di bawah ini banyak menggunakan pengulangan-pengulangan bentuk.



Gambar 2.4. Contoh jam dari kayu yang telah dihias dengan pola ragam hias

Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021

Pola hiasan di bawah ini juga menggunakan pengulangan dari bentuk-bentuk yang sama. Pola ritme apa yang digunakan? Repetisi, Transisi, atau Oposisi? Ya benar, hiasan di bawah ini menggunakan pola repetisi. Bisa kalian sebutkan apa alasannya? Ya benar, karena pola di bawah ini mengulang-ulang bentuk yang sama dengan besar dan jarak yang sama. Ayo cermati dengan lebih teliti ya?



Gambar 2.5. Hiasan yang menggunakan pengulangan bentuk

Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021

Jelas bahwa dengan menguasai ketrampilan dalam menggambar ritme, kalian bisa memanfaatkannya untuk memperindah benda yang tadinya kurang menarik menjadi indah. Jika orang tua kalian adalah perajin, kalian bisa membantu menghias kerajinan karya mereka menjadi lebih indah. Harga saat dijualpun bisa lebih mahal! Menyenangkan bukan!

Praktek Menggambar Ritme

Kini saatnya kita mulai berlatih menggambar ritme. Perlengkapan yang perlu kalian siapkan adalah pensil atau pena, penggaris, serta kertas. Jika kalian bersedia mewarnainya, tentu itu lebih baik lagi. Ayo kita mulai!

1. Letakkan kertas pada tempat yang datar dan rata. Agar gambar kalian nanti terlihat rapi dan jelas!
2. Tentukan pola ritme seperti apa yang ingin digambar!
3. Buatlah garis bantu agar nantinya dapat menempatkan bentuk-bentuk yang digunakan dengan baik!
4. Buat rancangan awal dengan menggunakan pensil. Jika terjadi kesalahan, akan lebih mudah dihapus!
5. Perjelas gambar menggunakan tinta permanen agar tidak mudah dihapus. Jika hendak diwarnai, akan lebih bagus!
6. Rapiakan gambar apabila terdapat salah garis, bekas pensil, atau kotoran lainnya!

Nah, karya gambar berupa ritme telah jadi. Karya bisa kalian tunjukkan kepada

teman untuk mendapatkan apresiasi. Bisa juga karya kalian serahkan kepada guru untuk dinilai.

2. Sarana dan Pra-sarana

- a. Buku gambar biasa atau kertas lembaran
- b. Penggaris
- c. Pensil biasa dan/atau pensil warna
- d. Guru dapat memfasilitasi siswa dengan menunjukkan contoh gambar atau lingkungan sekitar yang menunjukkan contoh ritme.

3. Pendekatan, Model, Metode, Media, dan Teknik Pembelajaran

- a. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Saintifik.
- b. Model digunakan adalah *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek)
- c. Metode yang digunakan adalah pengamatan, tanya jawab, penugasan, praktik, diskusi kelompok, presentasi, dan ceramah. Media Pembelajaran berupa contoh-contoh gambar, foto lingkungan sekitar, atau pengamatan langsung yang menunjukkan Ritme.

4. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru menunjukkan contoh-contoh gambar berbagai macam ritme Guru juga bisa menunjukkan foto atau ilustrasi yang mewakili pengertian ritme 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 1. 		15 menit

Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membentuk kelompok yang terdiri atas 4 – 5 orang. 2. Siswa membaca materi pembelajaran unit 2 (mengamati). 3. Siswa menyaksikan video tutorial membuat gambar dengan menggunakan ritme 4. Siswa dan guru bertanya jawab materi yang telah dibaca dan video yang telah disaksikan (menanya). 5. Siswa mengidentifikasi alat, bahan, langkah-langkah yang ada dalam teks maupun video (menalar). 6. Guru mengajukan beberapa pertanyaan guna memancing minat siswa untuk merancang dan menggambar berdasarkan ritme (menanya). 7. Guru mengajukan pertanyaan mendasar lainnya mengenai apa yang harus dilakukan siswa dalam menggambar ritme. 	Awali dengan pertanyaan mendasar (<i>Starts With the Essential Question</i>)	110 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk berdiskusi dengan orang tua terkait dengan materi. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit

Pertemuan 2 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 		15 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 2. 		

Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dengan bantuan guru menentukan proyek yang akan dikerjakan yaitu menggambar ritme. 2. Siswa secara berkelompok merancang tahapan penyelesaian proyek serta alat dan bahan yang akan digunakan (mencoba). 3. Peserta didik berdiskusi menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan. 	Merancang Rencana Proyek (<i>Design a Plan for the Project</i>)	110 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit

Pertemuan 3 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 		15 menit

	4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 3.		
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengkonsultasi tahapan penyelesaian proyek kepada guru. (menanya) 2. Peserta didik menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama. 3. Siswa secara berkelompok menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam menggambar menggunakan ritme dan menentukan waktu yang dibutuhkan untuk setiap langkah dalam merancang dan menciptakan gambar ritme. 	Menentukan Jadwal (<i>Creates a Schedule</i>)	50 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa secara berkelompok mulai menggambar ritme. (mencoba). 5. Guru mengamati aktivitas peserta didik dan melihat kemajuan setiap kelompok. 6. Peserta didik melakukan pembuatan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama 	Mengawasi Siswa dan Kemajuan Pelaksanaan Proyek (<i>Monitor the Students and the Progress of the Project</i>)	60 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan barang yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit

Pertemuan 4 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 4. 		15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menilai produk yang dihasilkan oleh siswa 2. Guru membahas kelayakan proyek yang telah dibuat serta permasalahan-permasalahan yang muncul 	Menilai Produk (<i>Assess the Outcome</i>)	80 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa menyusun laporan dan mempresentasikan hasil kerja proyek kelompoknya (mengomunikasikan). 4. Setiap peserta didik memaparkan laporan, peserta didik yang lain memberikan tanggapan, dan bersama guru menyimpulkan hasil proyek. 	Menilai Pengalaman Pembelajaran (<i>Evaluate the Experiences</i>)	30 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Siswa mengerjakan post test. 3. Siswa dan guru merefleksikan kegiatan pembelajaran yang sudah dipelajari (panduan terlampir). 4. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa. 5. Doa dan salam penutup. 		15 menit

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan pembelajaran alternatif dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran di atas dengan beberapa modifikasi pada hal-hal sesuai keadaan sekolah dan sumber daya yang ada di daerah setempat.

Ketersediaan media/alat/bahan pada pembelajaran alternatif dapat menyesuaikan dengan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Tentu saja hal ini membutuhkan kemampuan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran.

E. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

1. Apakah peserta didik 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?

E. Asesmen/Penilaian

Aspek Penilaian	Jenis Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian
Pengetahuan	Tes	Tertulis	Soal dan Rubrik Penilaian
Keterampilan	Non tes	Produk dan Unjuk Kerja	Tugas dan Rubrik Penilaian
Sikap	Non tes	Penilaian Diri	Form Penilaian Diri

G. Pengayaan

Pengayaan diberikan sekali sebagai pendalaman dan perluasan dari kompetensi. Pengayaan ini tidak disertai dengan penilaian. Pengayaan yang bisa diberikan kepada peserta didik adalah merencanakan dan menciptakan gambar yang mencerminkan prinsip ritme pada lingkup yang lebih luas (bisa dikerjakan secara mandiri atau kelompok).

H. Bahan Bacaan

1. Bahan bacaan Guru

- a. Bacaan berjudul Prinsip-prinsip Seni Rupa, karya I Made Suparta dengan tautan web
- b. http://repo.isi-dps.ac.id/97/1/1._Suparta.pdf.
- c. Bacaan berjudul Dasar Konsep Visual, karya Ernis dengan tautan web http://repository.unp.ac.id/816/1/ERNIS_851_14.pdf
- d. Video materi mengenai unsur-unsur Seni Rupa dengan tautan <https://www.youtube.com/watch?v=Zv7T6QuNo48>
- e. Video materi mengenai prinsip-prinsip Seni Rupa dengan tautan www.youtube.com/watch?v=tEP7whuePH8

2. Bahan Bacaan Siswa

- a. Materi Pembelajaran Unit 2
- b. Buku Paket Seni Budaya dan Prakarya

I. Lembar Kerja Siswa

LEMBAR KERJA SISWA UNIT 2 (PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK)

Satuan Pendidikan :

Kelas/ Semester : VI (Enam)/ 1 (satu)

Unit : 1 (Satu)

Materi : Menggambar ritme sebagai hiasan

Pertemuan : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 Menit)

Identitas Kelompok

Ketua :

Anggota :

PERTEMUAN PERTAMA

Langkah 1: Awali Dengan Pertanyaan Mendasar

Berdasarkan materi pembelajaran unit 2 yang kalian baca, video mengenai prinsip-prinsip seni rupa, serta tanya jawab yang kalian lakukan dengan guru, tuliskan beberapa pertanyaan mendasar terkait dengan proyek yang kalian buat pada tabel di bawah ini.

No	Pertanyaan
1
2
3
4

PERTEMUAN KEDUA

Langkah 2: Merancang Rencana Proyek

No	Bagian Rancangan	Deskripsi
1	Jenis pola ritme yang akan digambar	
2	Alat dan Bahan yang akan digunakan	
3	Sketsa awal Karya	

PERTEMUAN KETIGA

Langkah 3: Menentukan Jadwal

Bersama dengan teman-teman satu kelompok, berdiskusilah untuk menyusun rencana pembuatan proyek berdasarkan pertanyaan-pertanyaan mendasar yang meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan. Tentukan pula siapa yang mempunyai kewajiban menyelesaikan tugas tersebut. Jangan lupa konsultasikan hasil diskusi kelompok kalian dengan guru agar mendapatkan hasil yang sebaik-baiknya. Gunakanlah tabel di bawah ini agar perencanaan proyek kalian semamin mudah dipahami dan dilaksanakan.

No	Kegiatan	Waktu	Penanggung jawab	Keterangan
1				
2				
3				
4				
5				

Langkah 4: Mengawasi Siswa dan Kemajuan Pelaksanaan Proyek

Buatlah proyek kalian bersama kelompok sebaik-baiknya dan jangan lupa selalu berkonsultasi dengan guru karena mereka akan selalu mengawasi dan memastikan proyek kalian akan berjalan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan!

PERTEMUAN KEEMPAT

Langkah 5: Menilai Produk

Tatalah karya akhir gambar ritme kalian untuk dinilai. Jangan lupa, kalian sekelompok bersiap-siap jika ditanya oleh guru terkait dengan karya kalian itu ya?

Langkah 6: Menilai Pengalaman Pembelajaran

1. Buatlah sebuah laporan berdasarkan eksperimen dan eksplorasimu yang telah kamu lakukan!
2. Presentasikanlah laporan yang sudah kamu buat di depan kelas dengan suara yang lantang dan jelas agar didengar seluruh kelas!

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas VI
Penulis : Wiranto dan Wahyono
ISBN : 978-602-244-614-9

Unit 3 | Mengenal dan Mengeksplorasi Ikatan Serta Simpul

Alokasi Waktu : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 menit)

Sumber : https://unsplash.com/photos/jZSL_Dt4Fes, Kate McLean, 2021

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui tugas tertulis siswa mampu membandingkan penggunaan ikatan dan simpul dalam mendesain karya fungsional dengan benar
2. Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika menggunakan ikatan dan simpul dalam mendesain karya fungsional dengan baik
3. Melalui penilaian produk siswa mampu memodifikasi ikatan dan simpul dalam mendesain karya fungsional dengan benar

Unit 3

Mengenal dan Mengeksplorasi Ikatan Serta Simpul

A. Identitas Unit

1. Subunit :

Mendesain Karya Fungsional

2. Unit Tambahan :

- a. Bekerja kelompok
- b. Memilih dan menceritakan respon atas karya pribadi dan orang lain yang paling disukai
- c. Bekerja mandiri dengan mengutamakan faktor keselamatan kerja
- d. Membersihkan dan merawat peralatan dengan benar

3. Elemen dan Subelemen Capaian Pembelajaran :

1. Mengalami

A.1. Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era

2. Merefleksikan

R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik

3. Berpikir dan Bekerja Artistik

BBA.1. Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/ merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan

4. Profil Pelajar Pancasila :

- a. Berkebinekaan Global (Mengenal dan menghargai budaya).
- b. Mandiri (Regulasi diri)
- c. Kreatif (Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal).

B. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif (Membandingkan (C5/Analisis))

Melalui tugas tertulis siswa mampu membandingkan penggunaan ikatan dan simpul dalam mendesain karya fungsional dengan benar

2. Afektif (Menunjukkan (A5/Mengorganisasikan))

Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika menggunakan ikatan dan simpul dalam mendesain karya fungsional dengan baik

3. Psikomotor (Memodifikasi (P4/Artikulasi))

Melalui penilaian produk siswa mampu memodifikasi ikatan dan simpul dalam mendesain karya fungsional dengan benar

C. Deskripsi Unit

Unit 3 mengajak siswa mengenal dan mengeksplorasi ikatan dan simpul yang akan digunakan untuk mendesain sebuah karya fungsional. Proses Belajar Mengajar yang dilakukan guru menggunakan model Inquiry Learning (Pembelajaran Inkuiri) dengan langkah-langkah; 1) Orientasi, 2) Merumuskan masalah, 3) Merumuskan hipotesis, 4) Mengumpulkan data, 4) Menguji hipotesis, dan 5) Merumuskan kesimpulan.

Penilaian terhadap kompetensi dilakukan melalui pemberian Tugas tertulis menggunakan Lembar Kerja Siswa (Kognitif), Penilaian Sikap (Afektif), dan penilaian kinerja serta produk (Psikomotor).



Sumber : Dokumen Kemendikbudristek, 2021

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-Pokok Materi

Konsep Kunci : Ikatan, Simpul, Makrame

Pasti kalian sudah sering mendengar tentang “ikatan” dan “simpul” dalam kehidupan keseharian. Mengikat tas plastik dan menyimpul tali sepatu contohnya. Tapi bagaimana jika kita akan mempelajari ikatan dan simpul lebih jauh lagi dan kemudian membuat karya yang bisa dipakai? Pasti akan menyenangkan!

Tahukah kalian, sebenarnya banyak barang di sekitar kita yang dibuat dengan cara menyimpul atau mengikat tali. Coba ingat-ingat apa saja barang tersebut? Ya benar, alat penangkap ikan seperti jala dan jaring, perlengkapan pakaian seperti topi, sarung tangan, kaos kaki, keranjang atau tas. Barang-barang ini semuanya dikerjakan dengan mengandalkan ketrampilan tangan, tanpa menggunakan alat bantu mesin. Kalian pasti juga bisa!



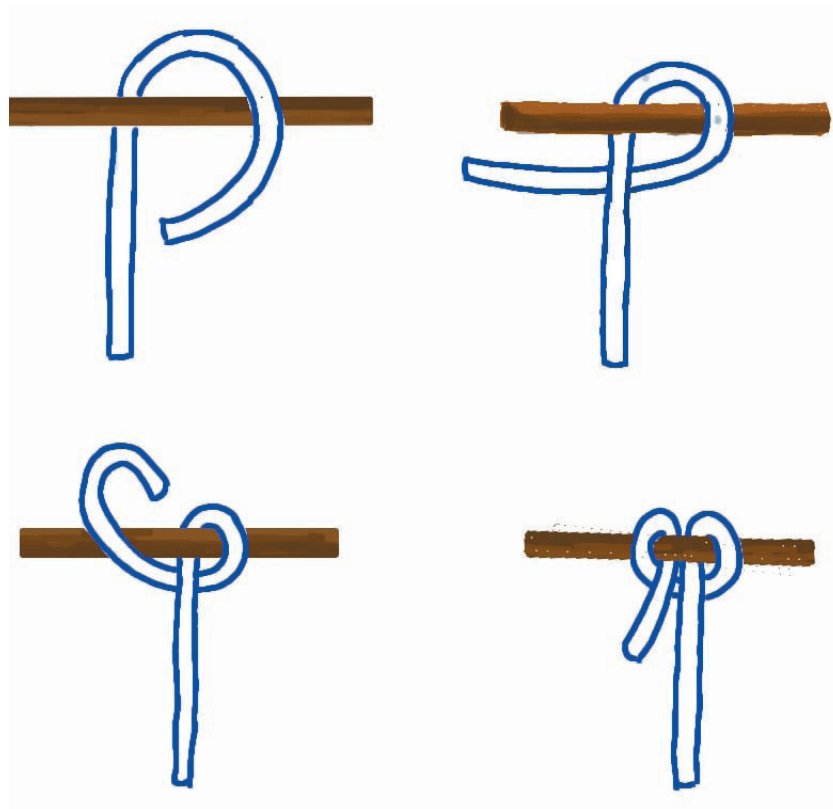
Gambar 3.1. Hasil kerajinan tangan dengan teknik ikat dan simpul, ada kopiah, tas dan tali peluit

Sumber: Amazon, ravelry, dan Pinterest, 2021

Membicarakan mengenai ikatan dan simpul pada akhirnya akan membawa kita kepada seni kerajinan yang pembuatannya menggunakan teknik ikat-mengikat dan simpul-menyimpul yaitu kerajinan Makrame.

Nah, apakah menurut kalian pengertian ikatan dan simpul itu sama? Pada dasarnya, perbedaan kedua kata tersebut hanya terletak pada hubungan talinya. Simpul merupakan tali yang terhubung dengan tali. Sementara itu, ikatan adalah tali yang terhubung dengan benda lain. Jadi tali dengan tali adalah simpul, sedangkan tali dengan benda adalah ikatan. Mudah bukan?

Kita akan belajar mengenai ikatan dan simpul untuk membuat karya kerajinan sederhana. Ada banyak jenis ikatan, namun hanya satu jenis ikatan yang nantinya akan sering kita gunakan dalam membuat kerajinan yaitu ikatan jangkar. Coba perhatikan cara membuat ikatan jangkar di bawah ini! Cobalah berlatih untuk membuat ikatan jangkar.



Gambar 3.1. Cara membuat ikatan jangkar

Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021

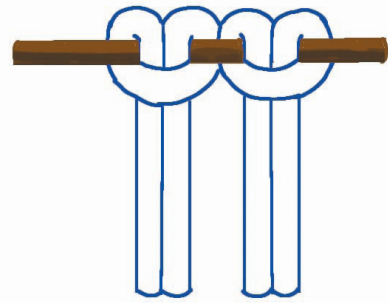
Ikatan jangkar di atas nantinya akan kita padukan dengan aneka simpul yang dapat digunakan untuk membuat sebuah karya pakai seperti contoh pada gambar 1. di bawah ini akan disajikan simpul-simpul dasar yang mendasari bentuk-bentuk karya yang disebutkan di atas.

O ya, sebelum berlatih menyimpul, siapkan terlebih dahulu talinya ya? Potong tali sesuai dengan kebutuhan. Jikalau ada, usahakan tali yang kalian gunakan memiliki sifat lentur dan tidak kaku agar mudah dalam proses membuat kerajinan nanti. Coba bayangkan kalau tali yang kalian gunakan kaku dan sulit ditekuk. Pasti kalian akan kesusahan membuat sebuah karya kerajinan. Tali apa saja yang sebaiknya digunakan? Jika memungkinkan gunakan tali dari bahan nilon atau katun. Kalau tidak ada, gunakan saja tali dari bahan apapun yang lentur dan mudah ditekuk.

Simpul apa saja yang digunakan dalam membuat kerajinan yang mengandalkan ikatan dan simpul? Ini dia 6 jenis simpul dasar tersebut (Asriyani, 2013). Pelajari baik-baik ya!

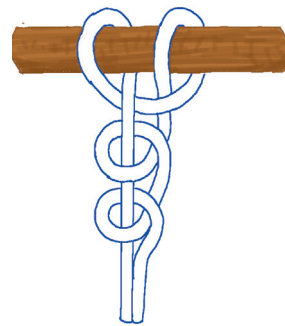
1. Simpul Kepala

Simpul ini dibuat dengan cara mengaitkan pada sebuah pipa keras atau tali yang direntangkan sebagai tempat menyimpulkan simpul kepala. Simpul-simpul ini dibuat berulang dengan jumlah sesuai kebutuhan. Sedangkan variasi simpul kepala dapat dilihat dalam gambar di samping



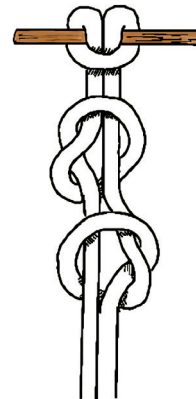
2. Simpul Rantai

Simpul rantai disebut juga simpul yang tak beraturan. Simpul yaitu menggunakan tali yang sebagai tali garapan dan sebagai tali pasangan digunakan secara bergantian.



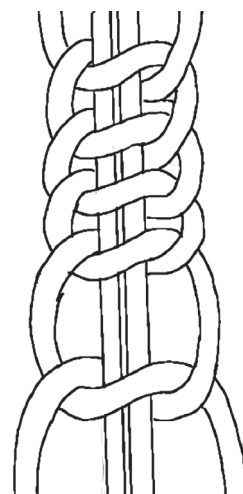
3. Simpul Mati

Simpul ini menggunakan ikatannya yang sangat kuat sehingga susah dibuka. Berbeda dengan macam simpul lain yang disebut simpul hidup, di mana ikatannya cukup kuat, tetapi sangat mudah untuk dibuka kembali.



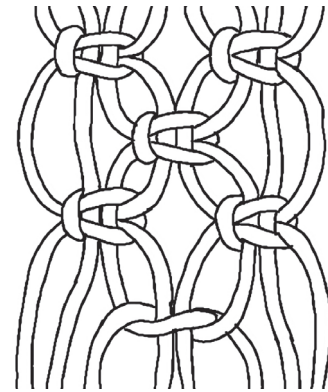
4. Simpul Tunggal

Hasil dari simpul ini tampak seperti tangga. Variasi dalam membuat simpul dapat dibentuk memutar ke kiri atau ke kanan. Kalian bisa melakukan percobaan dengan simpul ini untuk menghasilkan variasi yang menarik.



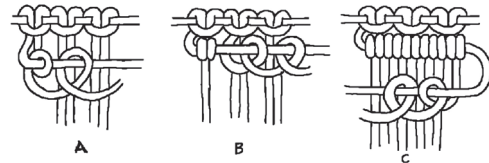
5. Simpul Ganda

Simpul ganda dapat dilakukan dengan menggunakan dua utas tali yang berbeda warnanya, agar jalinan kedua utas tali itu tampak jelas. Variasi simpul ganda dapat dilihat pada gambar disamping. Simpul ganda dapat pula berupa gabungan antara dua macam simpul. Kalian bisa mencoba belajar menggabungkan berbagai jenis simpul di samping.



6. Simpul Gordin

Simpul ini dibuat untuk membuat variasi ikatan, merupakan deretan simpul yang hampir menyerupai garis yang bergandengan terputus-putus. Simpul ini dapat dibuat dalam berbagai variasi, diantaranya: vertikal, diagonal dan horizontal. Kegunaan simpul diperuntukan untuk membuat variasi ikatan dalam membuat gordin, tirai, atau partisi ruang.



Nah, demikian keseluruhan materi mengenai ikatan dan simpul yang bisa kalian pelajari dan eksplorasi. Pelajari betul-betul karena pengetahuan ini akan digunakan untuk mempelajari materi pada unit selanjutnya.

2. Sarana dan Pra-sarana

- Tali (diutamakan yang lentur dan tidak kaku) baik yang alami maupun sintetis
- Stik kayu
- Guru bisa memfasilitasi dengan memberikan contoh-contoh simpul dan ikatan yang sudah jadi.

3. Pendekatan, Model, Metode, Media, dan Teknik Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik.
- Model : *Inquiry Learning* (Pembelajaran Inkuiri)
- Metode : Pengamatan, tanya jawab, penugasan, praktik, diskusi kelompok, presentasi, dan ceramah.

- d. Media Pembelajaran berupa contoh karya kerajinan yang menggunakan ikatan dan simpul (Makrame) dan contoh ikatan dan simpul yang sudah jadi

4. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan Inkuiri	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru menunjukkan contoh karya hasil ikatan dan simpul baik dalam bentuk jadi maupun berupa foto. 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 1. 		15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan pokok-pokok materi yang akan dipelajari terkait dengan ikatan dan simpul dengan menunjukkan contoh hasil kerajinan dan jenis-jenis simpul serta ikatan 2. Guru menjelaskan langkah-langkah inkuiri serta tujuan setiap langkah dalam Pembelajaran Inkuiri. 3. Guru menjelaskan pentingnya topik mengenai ikatan dan simpul untuk memotivasi siswa terlibat dalam pembelajaran. 4. Siswa membaca teks bacaan mengenai Ikatan dan Simpul. (mengamati) 5. Siswa menggarisbawahi informasi penting yang terdapat pada teks bacaan tersebut. 	Orientasi	110 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk berdiskusi dengan orang tua terkait dengan materi. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit

Pertemuan 2 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 2. 		15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menuliskan informasi penting tersebut dan pertanyaan yang berkaitan dengan teks bacaan. (menanya) 2. Siswa bersama guru menentukan rumusan masalah yang akan dipecahkan bersama dari pertanyaan yang telah dipilih. 	Merumuskan masalah	30 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang. 4. Siswa menentukan ketua kelompoknya masing-masing. 5. Siswa menjawab pertanyaan yang telah dipilih bersama sebagai rumusan masalah. (menalar) 6. Setiap kelompok menuliskan jawaban pada kertas kemudian mengumpulkannya. 	Merumuskan hipotesis	80 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit

Pertemuan 3 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 		15 menit

	<p>3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya</p> <p>4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 3.</p>		
Inti	<p>1. Siswa dibagikan contoh-contoh karya kerajinan yang menggunakan ikatan dan simpul seperti dalam materi pembelajaran</p> <p>2. Siswa melakukan percobaan dengan meniru karya yang dicontohkan. (mencoba)</p> <p>3. Setiap kelompok mencatat hasil percobaannya pada LKS yang telah dibagikan.</p>	Mengumpulkan data	110 menit
Penutup	<p>1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran.</p> <p>2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan barang yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>3. Doa dan salam penutup.</p>		15 menit

Pertemuan 4 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PBL	Alokasi Waktu
Awal	<p>1. Salam pembuka, doa, dan absensi.</p> <p>2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru.</p> <p>3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya</p> <p>4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 4.</p>		15 menit

Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendiskusikan data hasil pengamatan dan menjawab rumusan masalah. 2. Siswa membandingkan hipotesis dengan hasil percobaan membuat ikatan dan simpul dengan percobaan yang dilakukan bersama guru, kemudian menyimpulkannya. 	Menguji hipotesis	90 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Perwakilan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain dapat menanggapi. (mengomunikasikan) 		
	<ol style="list-style-type: none"> 4. Masing-masing siswa dipersilahkan untuk memberikan kesimpulan secara tertulis terkait dengan percobaan dalam membuat ikatan dan simpul 	Merumuskan kesimpulan	20 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Siswa mengerjakan post test. 3. Siswa dan guru merefleksikan kegiatan pembelajaran yang sudah dipelajari (panduan terlampir). 4. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa. 5. Doa dan salam penutup. 		15 menit

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan pembelajaran alternatif dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran di atas dengan beberapa modifikasi pada hal-hal sesuai keadaan sekolah dan sumber daya yang ada di daerah setempat.

Ketersediaan media/alat/bahan pada pembelajaran alternatif dapat menyesuaikan dengan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Tentu saja hal ini membutuhkan kemampuan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran.

E. Refleksi Guru

- Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.
- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

F. Asesmen Dan Penilaian

Aspek Penilaian	Jenis Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian
Pengetahuan	Tes	Tertulis	Soal dan Rubrik Penilaian
Keterampilan	Non tes	Produk dan Unjuk Kerja	Tugas dan Rubrik Penilaian
Sikap	Non tes	Penilaian Diri	Form Penilaian Diri

G. Pengayaan

Pengayaan diberikan sekali sebagai pendalaman dan perluasan dari kompetensi. Pengayaan ini tidak disertai dengan penilaian. Pengayaan yang bisa diberikan kepada peserta didik adalah mengeksplorasi dan mencoba jenis-jenis ikatan dan simpul yang tidak dibahas dalam materi bacaan (bisa dikerjakan secara mandiri atau kelompok).

H. Bahan Bacaan Guru Dan Siswa

1. Bahan bacaan Guru

- Bacaan berjudul "Peluang Usaha Produk Macrame" pada link <https://pauddikmaskaltim.kemdikbud.go.id/peluang-usaha-produk-macrame-seri-2-kriya-macrame/>

- b. Bacaan berjudul “6 Macam Simpul Makrame, Dapat Menjadi Kerajinan Tangan Estetik” pada link <https://www.merdeka.com/jatim/6-macam-simpul-makrame-dapat-menjadi-kerajinan-tangan-estetik-klm.html>
- c. Bacaan berjudul “Cara Membuat Makrame” pada link <https://id.wikihow.com/Membuat-Makrame>
- d. Bacaan berjudul “How To Make a Macrame Doll” pada link <http://artmind-etcetera.blogspot.com/2009/05/how-to-make-macrame-doll.html>

2. Bahan Bacaan Siswa

- a. Materi Pembelajaran Unit 3
- b. Ari Subekti, Rantinah, Supriyantiningtyas. 2010. Seni Budaya dan Keterampilan Untuk kelas VI SD/MI. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional. (bisa diakses melalui link https://bsd.pendidikan.id/data/SD_6/Seni_Budaya_dan_Keterampilan_Kelas_6_Ari_Subekti_Rantinah_Supriyantiningtyas_2010.pdf)

I. Lembar Kerja Siswa

LEMBAR KERJA SISWA UNIT 3 (PEMBELAJARAN INKUIRI)

Satuan Pendidikan :

Kelas/ Semester : VI (Enam)/ 1 (satu)

Unit : 1 (Satu)

Materi Pembelajaran : Mendesain Karya Menggunakan Ikatan dan Simpul

Pertemuan : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 Menit)

Identitas kelompok

Ketua :

Anggota :

PERTEMUAN PERTAMA

Langkah 1: Ayo Rumuskan Masalah...

Coba kalian tulis benda-benda kerajinan disekitar rumahmu yang dibuat dengan teknik ikatan dan simpul dengan mengisi tabel di bawah ini...

No	Nama	Fungsi
1
2
3
4
5

Berdasarkan data di atas, coba kalian tulis satu rumusan masalah terkait dengan merancang karya fungsional menggunakan ikatan dan simpul pada kolom di bawah ini!

Rumusan Masalahku:

.....

.....

.....

PERTEMUAN KEDUA

Langkah 2: Ayo Rumuskan Hipotesis

1. Bacalah materi pembelajaran yang diberikan guru!
2. Perhatikan juga penjelasan dari guru!
3. Amati benda-benda kerajinan yang dibawa oleh guru!
4. Rumuskan sebuah pertanyaan yang terkait dengan informasi yang kalian dapat dari materi maupun penjelasan guru. Tulislah pada kolom di bawah ini!
5. Bentuklah kelompok yang terdiri dari 4-5 orang!
6. Diskusikanlah bersama kelompokmu jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dipilih bersama! Tulislah jawaban sementara dari rumusan masalah pada kolom berikut ini!

Jawaban Sementara Masalahku:

.....
.....

PERTEMUAN KETIGA

Langkah 3: Ayo Mengumpulkan Data

1. Kumpulkan data berupa informasi penting terkait dengan hasil kerajinan yang menggunakan ikatan dan simpul, jenis-jenis ikatan dan simpul, dan cara merancang sebuah karya kerajinan!
2. Mintalah bimbingan dari guru dalam melaksanakannya!

PERTEMUAN KEEMPAT

Langkah 4: Ayo Menguji Hipotesis

1. Bandingkan jawaban sementara yang dituliskan oleh kelompokmu dengan hasil pengumpulan data di atas! Apakah hipotesismu sama? Jika hasilnya berbeda, mengapa? Tulislah kesimpulanmu pada selembar kertas!
2. Buatlah sebuah laporan berdasarkan eksperimen dan eksplorasimu yang telah kamu lakukan!

Langkah 5: Ayo Berkomunikasi

1. Temukan cara terbaik untuk menyelesaikan masalah dengan bantuan guru
2. Presentasikanlah laporan yang sudah kamu buat di depan kelas dengan suara yang lantang dan jelas agar didengar seluruh kelas!

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas VI
Penulis : Wiranto dan Wahyono
ISBN : 978-602-244-614-9

Unit 4 | Membuat Karya Seni Makrame Sederhana

Alokasi Waktu : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 menit)



Sumber : <https://unsplash.com/photos/mm4XA9sVJx4>, rocknwoll, 2021

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui tugas tertulis siswa mampu membuat karya makrame sederhana dengan menggunakan aneka alat dan teknik dengan benar
2. Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika karya makrame sederhana dengan menggunakan aneka alat dan taknik dengan baik
3. Melalui penilaian produk siswa mampu membuat karya makrame sederhana dengan menggunakan aneka alat dan taknik dengan benar

Unit 4

Membuat Karya Seni Makrame Sederhana

A. Identitas Unit

1. Subunit :

Membuat Karya Fungsional Makrame Sederhana

2. Unit Tambahan :

- a. Bekerja kelompok
- b. Memilih dan menceritakan respon atas karya pribadi dan orang lain yang paling disukai
- c. Bekerja mandiri dengan mengutamakan faktor keselamatan kerja
- d. Membersihkan dan merawat peralatan dengan benar

3. Elemen dan Subelemen Capaian Pembelajaran :

- a. Menciptakan
 - C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya
- b. Berpikir dan Bekerja Artistik
 - BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.
- c. Berdampak
 - D.2 Mengaitkan gagasan dan temuan berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang lain sebagai korelasi fisik, sistem dan nilai untuk pengembangan diri serta menguatkan kearifan lokal.

4. Profil Pelajar Pancasila :

- a. Berkebinekaan Global (Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan).
- b. Bergotong-royong (Kolaborasi)
- c. Kreatif (Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal).

B. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif (Membuat (KKO) (C6/Menciptakan))

Melalui tugas tertulis siswa mampu membuat karya macramé sederhana dengan menggunakan aneka alat dan teknik dengan benar

2. Afektif (Merangkai (KKO) (A4/Mengorganisasikan))

Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika karya makrame sederhana dengan menggunakan aneka alat dan teknik dengan baik

3. Psikomotor (Membuat (KKO) (P5/Naturalisasi))

Melalui penilaian produk siswa mampu membuat karya makrame sederhana dengan menggunakan aneka alat dan teknik dengan benar

C. Deskripsi Unit

Unit 4 mengajak siswa untuk karya makrame sederhana berupa gantungan kunci bentuk boneka dengan menggunakan aneka alat dan teknik. Proses Belajar Mengajar yang dilakukan guru menggunakan model Project Base Learning dengan tahapan pembelajaran;

1. Awali dengan pertanyaan mendasar (*Starts With the Essential Question*)
2. Merancang Rencana Pelaksanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*)
3. Menentukan Jadwal (*Creates a Schedule*)
4. Mengawasi Siswa dan Kemajuan Pelaksanaan Proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)
5. Menilai Produk (*Assess the Outcome*)
6. Menilai Pengalaman Pembelajaran (*Evaluate the Experiences*).

Penilaian terhadap kompetensi dilakukan melalui pemberian tugas tertulis menggunakan Lembar Kerja Siswa (Kognitif), Penilaian Sikap (Afektif), dan penilaian kinerja serta produk (Psikomotor).

D. Kegiatan Pembelajaran

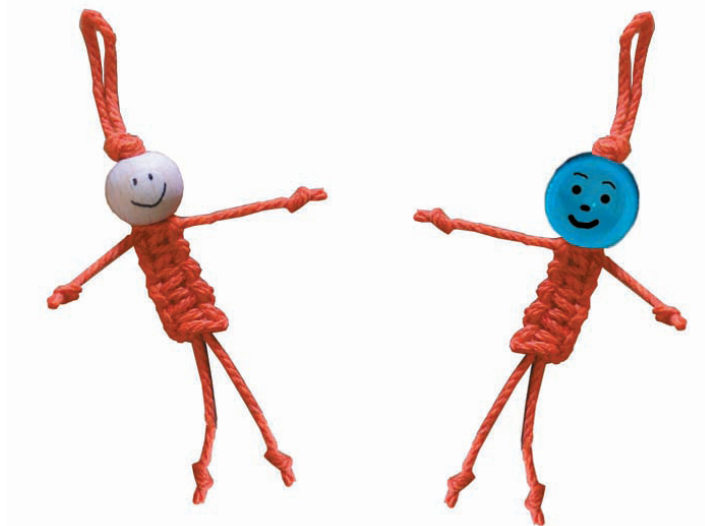
1. Pokok-Pokok materi

Konsep Kunci: Boneka, Makrame, Praktek

Pendahuluan

Pada unit 3 kalian telah mempelajari apa itu kerajinan makrame. Pada materi tersebut, beberapa pengetahuan mengenai makrame memang diperlukan agar kalian bisa membuat karya makrame sederhana pada unit ini. Nah, karya makrame sederhana yang akan kalian buat adalah boneka gantungan kunci. Kemampuan yang dibutuhkan dalam membuat boneka gantungan kunci ini tidak terlalu rumit, namun karya yang dihasilkan tetap layak untuk dipamerkan. Mengapa gantungan kunci yang kita buat? Ya, karena gantungan kunci pasti kita bawa kemana-mana bukan.

Tidak hanya pada kunci, gantungan ini bisa kita gantungkan pada tas, dompet, ataupun aksesoris lainnya. Jika hasilnya rapid dan bagus, tentu teman-teman kalian akan kagum. Jika kalian mempunyai jiwa wirausaha, hasil karya tersebut bisa dijual. Bisa buat tambahan uang saku bukan? Di bawah ini gambar boneka *macramé* sederhana yang akan kalian buat dengan variasi pada bagian kepala. Jika kalian bisa menemukan manik-manik dari kayu yang berukuran besar, kepala boneka bisa menggunakan bahan tersebut. Tapi jika tidak ada, tutup botol plastikpun bisa digunakan. Kalian siap untuk berkarya? Ayo lakukan!



Gambar 4.1. Karya boneka makrame sederhana yang dapat digunakan sebagai gantungan kunci

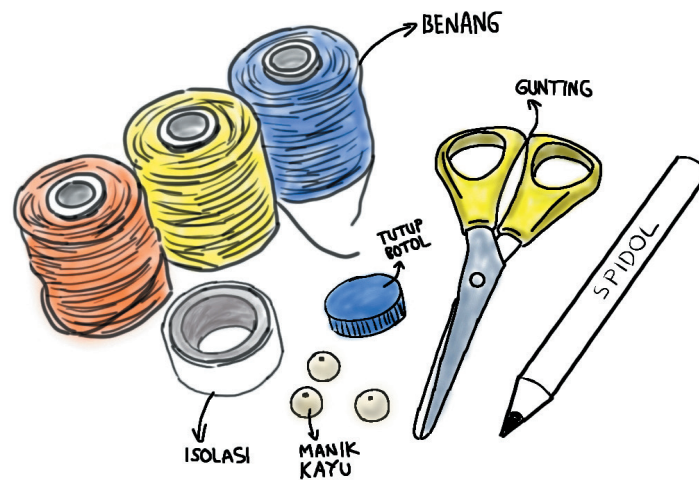
Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021

Bahan-bahan yang dibutuhkan:

- Segala macam benang yang bisa diperoleh dari lingkungan sekitar (tali rafia, tali dari rami, tali katun, dan lain-lain).
- Selotip, paku, atau penahan yang lain yang berguna untuk menahan tali saat disimpulkan
- Tutup botol bekas atau manik-manik kayu besar yang digunakan sebagai kepala

Alat-alat yang digunakan :

Gunting atau pisau yang digunakan untuk memotong serta melubangi tutup botol bekas (jika sekiranya berbahaya, kalian bisa minta tolong orang dewasa untuk membantu)



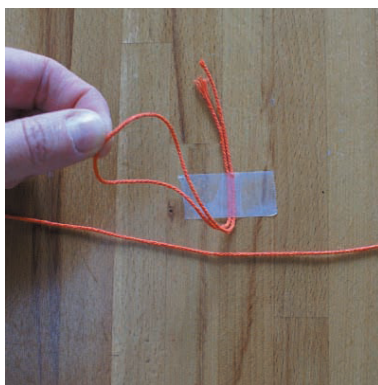
Cara Membuat (untuk mempermudah dalam membuat, keterangan gambar bisa dilihat pada bagian bawah):

- Potong seutas benang, lipat dua kali lipat dan rekatkan ke meja dengan sisi terlipat di bawah.
- Potong benang lainnya dan letakkan di bawah benang yang terlipat.
- Kemudian ambil ujung benang di bawahnya dan letakkan di atas benang yang terlipat.
- Sekarang ambil benang di tangan kanan, letakkan di bawah benang yang terlipat dan pastikan Anda memasukkan ujung benang melalui simpul yang dibuat terlebih dahulu.

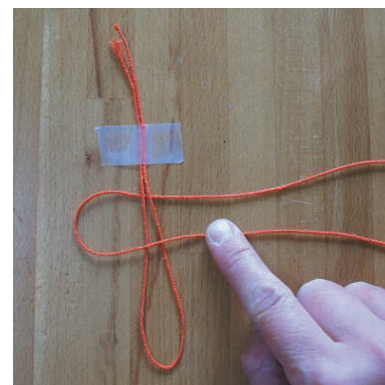
- e. Sekarang tarik kedua sisi. Simpul makrame pertama sudah siap.
- f. Ulangi proses di atas beberapa kali. Selalu letakkan benang di atas benang terlipat di mana kalian melihat ada tonjolan kecil
- g. Kemudian gunakan benang melalui simpul di sisi lain.
- h. Buatlah sekitar lima ikatan.
- i. Kemudian masukkan manik kayu atau tutup botol melalui bagian benang yang terlipat.
- j. Akan ada lingkaran tali di atas kepala sekarang. Jika terlalu panjang, tarik kaki boneka kecil itu sampai cukup panjang. Sisakan ruang untuk membuat simpul juga.
- k. Kemudian buat simpul pada semua ujung boneka untuk lengan dan kakinya.
- l. Potong benang yang berlebihan.
- m. Gambarlah wajah bahagia kecil di permukaan manik kayu atau tutup botol.
- n. Boneka makrame kecil siap menaklukkan dunia



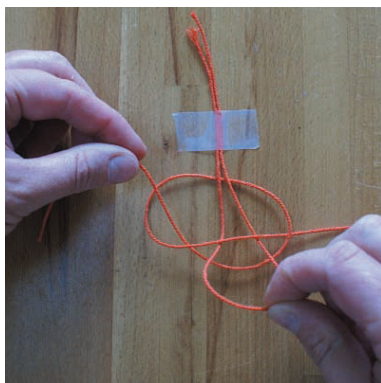
a



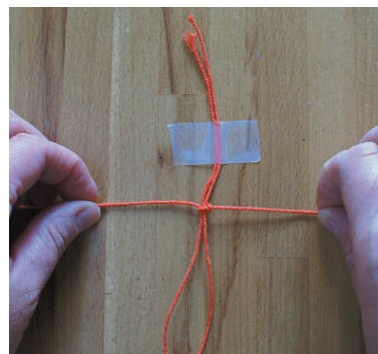
b



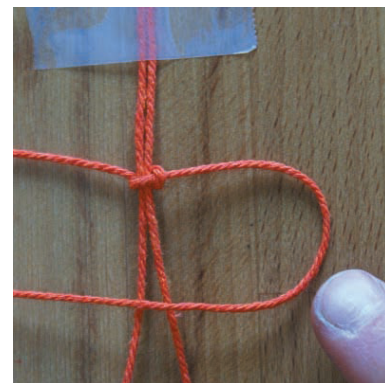
c



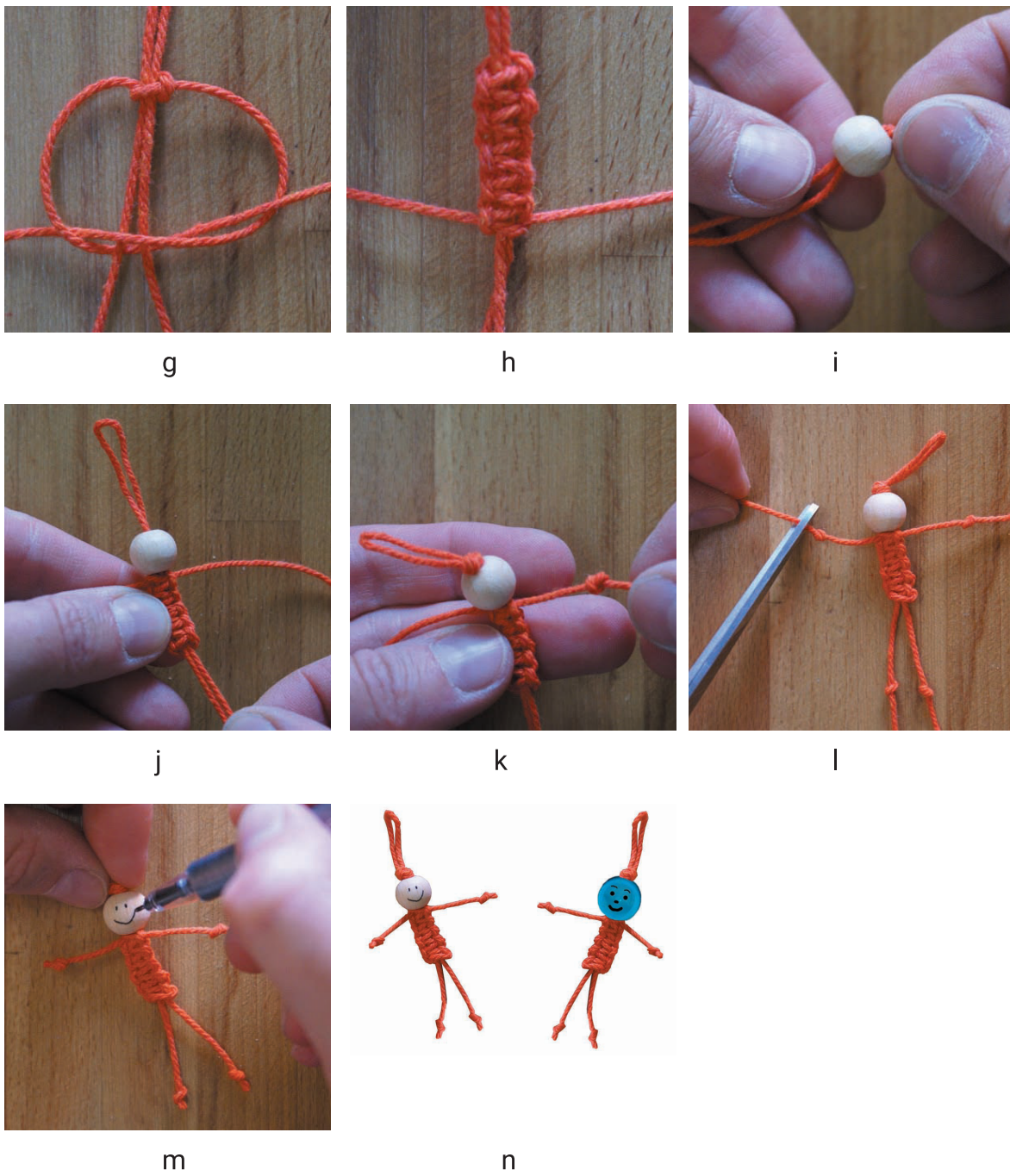
d



e



f



Gambar 4.1. Tahapan proses membuat boneka makrame untuk gantungan kunci

Sumber: <http://artmind-etcetera.blogspot.com/2009/05/how-to-make-macrame-doll.html>, 2021

Nah, begitulah langkah-langkah dalam membuah boneka *macramé* sederhana. Sekarang pameran karyamu kepada semua orang dengan menggantungkannya pada tas maupun kunci yang kalian bawa.

2. Sarana dan Pra-sarana

- a. Segala macam benang yang bisa diperoleh dari lingkungan sekitar (tali raffia, tali dari rami, tali katun, dan lain-lain).
- b. Selotip, paku, atau penahan yang lain yang berguna untuk menahan tali saat disimpulkan
- c. Tutup botol bekas yang digunakan sebagai kepala
- d. Guru bisa memfasilitasi siswa dengan menunjukkan contoh yang sudah jadi

3. Pendekatan, Model, Metode, Media, dan Teknik Pembelajaran

- a. Pendekatan : Saintifik.
- b. Model : *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek)
- c. Metode : Pengamatan, tanya jawab, penugasan, praktik, diskusi kelompok, presentasi, dan ceramah.
- d. Media Pembelajaran berupa contoh karya makrame sederhana dan video tutorial

4. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru menunjukkan contoh karya boneka makrame sederhana yang dibuatnya. 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 1. 		15 menit

Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membentuk kelompok yang terdiri atas 4 – 5 orang. 2. Siswa membaca materi pembelajaran unit 4 (mengamati). 3. Siswa menyaksikan video tutorial membuat boneka makrame sederhana 4. Siswa dan guru bertanya jawab materi yang telah dibaca dan video yang telah disaksikan (menanya). 5. Siswa mengidentifikasi alat, bahan, langkah-langkah yang ada dalam teks maupun video (menalar). 6. Guru mengajukan beberapa pertanyaan guna memancing minat siswa untuk merencanakan dan menciptakan boneka makrame sederhana (menanya). 7. Guru mengajukan pertanyaan mendasar lainnya mengenai apa yang harus dilakukan siswa dalam menciptakan karya boneka makrame sederhana. 	Awali dengan pertanyaan mendasar (<i>Starts With the Essential Question</i>)	110 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk berdiskusi dengan orang tua terkait dengan materi. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit

Pertemuan 2 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 		

Awal	<p>3. Apersepsi:</p> <p>Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya</p> <p>4. Orientasi:</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 2.</p>		15 menit
Inti	<p>8. Siswa dengan bantuan guru menentukan proyek yang akan dikerjakan yaitu membuat boneka makrame sederhana.</p> <p>9. Siswa secara berkelompok merancang tahapan penyelesaian proyek serta alat dan bahan yang akan digunakan (mencoba).</p> <p>10. Peserta didik berdiskusi menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan.</p>	Merancang Rencana Proyek (<i>Design a Plan for the Project</i>)	110 menit
Penutup	<p>1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran.</p> <p>2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>3. Doa dan salam penutup.</p>		15 menit

Pertemuan 3 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
	<p>1. Salam pembuka, doa, dan absensi.</p> <p>2. Motivasi:</p> <p>Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru.</p>		

Awal	<p>3. Apersepsi:</p> <p>Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya</p> <p>4. Orientasi:</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 2.</p>		15 menit
Inti	<p>1. Siswa mengkonsultasi tahapan penyelesaian proyek kepada guru. (menanya)</p> <p>2. Peserta didik menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama.</p> <p>3. Siswa secara berkelompok menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat boneka makrame sederhana dan menentukan waktu yang dibutuhkan untuk setiap langkah pembuatan boneka makrame sederhana.</p>	Menentukan Jadwal (<i>Creates a Schedule</i>)	50 menit
	<p>4. Siswa secara berkelompok mulai membuat boneka makrame sederhana (mencoba).</p> <p>5. Guru mengamati aktivitas peserta didik dan melihat kemajuan setiap kelompok.</p> <p>6. Peserta didik melakukan pembuatan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama</p>	Mengawasi Siswa dan Kemajuan Pelaksanaan Proyek (<i>Monitor the Students and the Progress of the Project</i>)	60 menit
Penutup	<p>1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran.</p> <p>2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan barang yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>3. Doa dan salam penutup.</p>		15 menit

Pertemuan 4 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 2. 		15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menilai produk yang dihasilkan oleh siswa 2. Guru membahas kelayakan proyek yang telah dibuat serta permasalahan-permasalahan yang muncul 	Menilai Produk (<i>Assess the Outcome</i>)	80 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa menyusun laporan dan mempresentasikan hasil kerja proyek kelompoknya (mengomunikasikan). 4. Setiap peserta didik memaparkan laporan, peserta didik yang lain memberikan tanggapan, dan bersama guru menyimpulkan hasil proyek. 	Menilai Pengalaman Pembelajaran (<i>Evaluate the Experiences</i>)	30 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Siswa mengerjakan post test. 3. Siswa dan guru merefleksikan kegiatan pembelajaran yang sudah dipelajari (panduan terlampir). 4. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa. 5. Doa dan salam penutup. 		15 menit

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan pembelajaran alternatif dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran di atas dengan beberapa modifikasi pada hal-hal sesuai keadaan sekolah dan sumber daya yang ada di daerah setempat.

Ketersediaan media/alat/bahan pada pembelajaran alternatif dapat menyesuaikan dengan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Tentu saja hal ini membutuhkan kemampuan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran.

E. Refleksi Guru

- Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.
- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

F. Asesmen Dan Penilaian

Aspek Penilaian	Jenis Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian
Pengetahuan	Tes	Tertulis	Soal dan Rubrik Penilaian
Keterampilan	Non tes	Produk dan Unjuk Kerja	Tugas dan Rubrik Penilaian
Sikap	Non tes	Penilaian Diri	Form Penilaian Diri

G. Pengayaan

Pengayaan diberikan sekali sebagai pendalaman dan perluasan dari kompetensi. Pengayaan ini tidak disertai dengan penilaian. Pengayaan yang bisa diberikan kepada peserta didik adalah mengeksplorasi dan mencoba jenis-jenis ikatan dan simpul yang tidak dibahas dalam materi bacaan (bisa dikerjakan secara mandiri atau kelompok).

H. Bahan Bacaan Guru Dan Siswa

1. Bahan bacaan Guru

- a. Bacaan berjudul “Peluang Usaha Produk Macrame” pada link <https://pauddikmaskaltim.kemdikbud.go.id/peluang-usaha-produk-macrame-seri-2-kriya-macrame/>
- b. Bacaan berjudul “6 Macam Simpul Makrame, Dapat Menjadi Kerajinan Tangan Estetik” pada link <https://www.merdeka.com/jatim/6-macam-simpul-makrame-dapat-menjadi-kerajinan-tangan-estetik-klm.html>
- c. Bacaan berjudul “Cara Membuat Makrame” pada link <https://id.wikihow.com/Membuat-Makrame>
- d. Bacaan berjudul “How To Make a Macrame Doll” pada link <http://artmind-etcetera.blogspot.com/2009/05/how-to-make-macrame-doll.html>

2. Bahan Bacaan Siswa

- a. Materi Pembelajaran Unit 3
- b. Ari Subekti, Rantinah, Supriyantiningtyas. 2010. Seni Budaya dan Keterampilan Untuk kelas VI SD/MI. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional. (bisa diakses melalui link https://bsd.pendidikan.id/data/SD_6/Seni_Budaya_dan_Keterampilan_Kelas_6_Ari_Subekti_Rantinah_Supriyantiningtyas_2010.pdf)

I. Lembar Kerja Siswa

LEMBAR KERJA SISWA UNIT 4 (PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK)

Satuan Pendidikan :

Kelas/ Semester : VI (Enam)/ 1 (satu)

Unit : 1 (Satu)

Materi Pembelajaran : Membuat Karya Fungsional Makrame Sederhana

Pertemuan : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 Menit)

Identitas kelompok

Ketua :

Anggota :

PERTEMUAN 1

Langkah 1: Awali Dengan Pertanyaan Mendasar

Berdasarkan materi pembelajaran unit 4 yang kalian baca, video cara membuat boneka makrame sederhana, serta tanya jawab yang kalian lakukan dengan guru, tuliskan beberapa pertanyaan mendasar terkait dengan proyek yang kalian buat pada tabel di bawah ini...

No	Pertanyaan
1
2
3
4
5

PERTEMUAN 2

Langkah 2: Merancang Rencana Proyek

No	Bagian Rancangan
1	Jenis Karya Makrame

2	Alat dan Bahan yang akan digunakan
3	Sketsa Sederhana Karya

PERTEMUAN 3

Langkah 3: Menentukan Jadwal

Bersama dengan teman-teman satu kelompok, berdiskusilah untuk menyusun rencana pembuatan proyek berdasarkan pertanyaan-pertanyaan mendasar yang meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan. Tentukan pula siapa yang mempunyai kewajiban menyelesaikan tugas tersebut. Jangan lupa konsultasikan hasil diskusi kelompok kalian dengan guru agar mendapatkan hasil yang sebaik-baiknya. Gunakanlah tabel di bawah ini agar perencanaan proyek kalian semamin mudah dipahami dan dilaksanakan.

No	Kegiatan	Waktu	Penanggung jawab	Keterangan
1				
2				
3				
4				
5				

Langkah 4: Mengawasi Siswa Dan Kemajuan Pelaksanaan Proyek

Buatlah proyek kalian bersama kelompok sebaik-baiknya dan jangan lupa selalu berkonsultasi dengan guru karena mereka akan selalu mengawasi dan memastikan proyek kalian akan berjalan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan!

PERTEMUAN 4

Langkah 5: Menilai Produk

Tatalah karya boneka makrame sederhana kalian untuk dinilai. Jangan lupa, kalian sekelompok bersiap-siap jika ditanya oleh guru terkait dengan karya kalian itu ya?

Langkah 6: Menilai Pengalaman Pembelajaran

- Buatlah sebuah laporan berdasarkan eksperimen dan eksplorasimu yang telah kamu lakukan!
- Presentasikanlah laporan yang sudah kamu buat di depan kelas dengan suara yang lantang dan jelas agar didengar seluruh kelas!

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas VI

Penulis : Wiranto dan Wahyono

ISBN : 978-602-244-614-9

Unit 5 | Mengenal dan Mengeksplorasi Aneka Anyaman

Alokasi Waktu : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 menit)

Sumber : https://unsplash.com/photos/_uzJ4037ZzY, Alexander Schimmeck, 2021

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui tugas tertulis siswa mampu membandingkan penggunaan aneka jenis anyaman dalam membentuk dan memanipulasi bahan dengan benar
2. Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika membentuk dan memanipulasi bahan anyaman dengan baik
3. Melalui penilaian produk siswa mampu memodifikasi (membentuk dan memodifikasi) bahan menggunakan aneka jenis anyaman dengan benar

Unit 5

Mengenal dan Mengeksplorasi Aneka Anyaman

A. Identitas Unit

1. Subunit :

Membentuk dan memanipulasi bahan anyaman

2. Unit Tambahan:

- a. Bekerja kelompok
- b. Memilih dan menceritakan respon atas karya pribadi dan orang lain yang paling disukai
- c. Bekerja mandiri dengan mengutamakan faktor keselamatan kerja
- d. Membersihkan dan merawat peralatan dengan benar

3. Elemen dan Subelemen Capaian Pembelajaran :

- a. Mengalami
 - A.1. Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era
- b. Merefleksikan
 - R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik
- c. Berpikir dan Bekerja Artistik
 - BBA.1. Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/ merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan

4. Profil Pelajar Pancasila :

- a. Bernalar Kritis (Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan).
- b. Kreatif (Menghasilkan gagasan yang orisinal)
- c. Bergotong-royong (Kepedulian)

B. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif (Membandingkan (C5/Analisis))

Melalui tugas tertulis siswa mampu membandingkan penggunaan aneka jenis anyaman dalam membentuk dan memanipulasi bahan dengan benar

2. Afektif (Menunjukkan (A5/Mengorganisasikan))

Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika membentuk dan memanipulasi bahan anyaman dengan baik

3. Psikomotor (Memodifikasi (P4/Artikulasi))

Melalui penilaian produk siswa mampu memodifikasi (membentuk dan memodifikasi) bahan menggunakan aneka jenis anyaman dengan benar

C. Deskripsi Unit

Unit 5 mengajak siswa untuk membentuk dan memodifikasi bahan dengan menggunakan aneka jenis anyaman sederhana. Proses Belajar Mengajar yang dilakukan guru menggunakan model Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan) dengan langkah-langkah; 1) Pemberian rangsangan (*stimulation*), 2) Pernyataan/Identifikasi masalah (*problem statement*), 3) Pengumpulan data (*data collection*), 4) Pengolahan data (*data processing*), 5) Pembuktian (*verification*), dan 6) Menarik simpulan/generalisasi (*generalization*). Penilaian terhadap kompetensi dilakukan melalui pemberian Tugas tertulis menggunakan Lembar Kerja Siswa (Kognitif), Penilaian Sikap (Afektif), dan penilaian kinerja serta produk (Psikomotor).



Sumber : Dokumen Kemendikbudristek, 2021

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-Pokok Materi

Kata Kunci : Anyaman, Kerajinan Anyam, Budaya Daerah

Kali ini kita akan membahas mengenai anyaman. Setelah membahas diharapkan kalian akan mengenal dan dapat mengeksplorasi kekayaan anyaman yang kita miliki. Dapatkah kalian menyebutkan produk apa saja di sekitarmu yang menggunakan teknik anyaman? Apakah yang kamu sebutkan ada yang sama dengan foto berikut ini?



Tampah tempat untuk menjemur nasi



Besek sebagai tempat menyimpan makanan



Topi Pramuka untuk Siswi



Tas Anyaman untuk berbelanja di Pasar



Topi Caping yang Biasa Digunakan Petani Bekerja di Sawah



Tikar Anyaman sebagai Alas Tidur atau Duduk

Gambar 5.1. Barang Kerajinan Anyaman di Sekitar Kita

Sumber : Dokumen Kemendikbudristek, 2021

Apakah itu anyaman? Anyaman atau teknik menganyam merupakan sebuah proses saling menyalangkan bahan-bahan daripada tumbuh-tumbuhan untuk dijadikan satu bagian yang kuat dan bisa dipakai untuk suatu kegunaan. Dari proses

tersebut juga dimungkinkan munculnya motif yang berulang (Ya, caranya adalah dengan saling menyilangkan, bahannya adalah tumbuh-tumbuhan, menghasilkan benda yang kuat, untuk digunakan (Patria dan Mutmainah, 2015).

Bisakah kalian menyebutkan bahan apa saja yang bisa digunakan untuk menganyam? Ada banyak sekali dan bervariasi di setiap daerah. Bahan maupun motif yang dihasilkan di setiap daerah di Indonesia membuktikan bahwa bangsa kita kaya akan tradisi. Coba kita periksa jawaban kalian dengan daftar bahan-bahan yang bisa digunakan untuk dianyam seperti berikut ini:



Gambar 5.1. Aneka Bahan Anyaman berupa; a) Pandan Duri, b) Rotan, c) Daun Lontar, d) Janur, e) Kertas, f) Bambu, g) Kulit Kambing, h) Enceng Gondok, i) Daun Pisang, j) Lidi, dan k) Akar Keladi Air

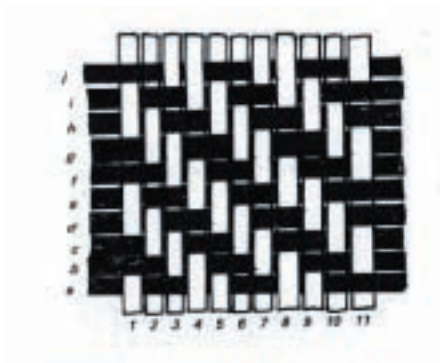
Sumber Gambar:

- a). Andika Saputra/Kompasiana.com (2021)
- b). (<https://tirta.id/cara-merawat-furnitur-rotan-bisa-pakai-kamper-untuk-hindari-rayap-eApX>)
- c). (<https://travel.kompas.com/read/2018/10/24/220800127/begini-proses-pembuatan-anyaman-flores-timur-yang-kian-mendunia>),
- d). (<https://channel-indonesia.com/kesehatan/2020/12/06/41329/iniloh-manfaat-janur-kelapa-bagi-kesehatan-kita/>),
- e). Guru Seni Budaya/Senibudaya.web.id (2018)
- f). (<https://www.arsitag.com/article/bambu-sebagai-bahan-bangunan>)
- g). Bima Firmansyah/Liputan6.com (2014)
- h). Aji Styawan/detikFinance (2020)
- i). Salim Ali Muladawilah/Kompas.com (2021)
- j). (<https://siplah.pesonaedu.id/product/151064/sapu-lidi>),
- k). (<https://kalbar.suara.com/read/2020/11/02/110000/mamak-mamak-pontianak-sulap-akar-keladi-air-jadi-kerajinan-unik?page=all>)

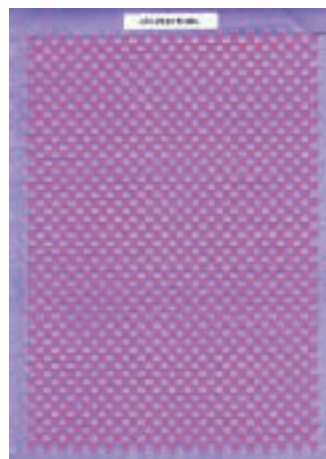
Mengapa tidak semua bahan bisa digunakan untuk menganyam? Karena, pemilihan bahan untuk berkarya kerajinan anyaman perlu memperhatikan fungsi dan keindahan benda yang akan dibuat. Dalam pemilihan bahan yang tidak tepat dapat menyebabkan benda anyaman mudah rusak. Benda anyaman mungkin juga tidak indah, dan tidak aman untuk digunakan. Sebagai contoh untuk membuat keranjang dan bakul dipilih bahan bambu, karena selain kuat bambu juga mudah untuk dibentuk.

Bambu bersifat lunak, mudah dihaluskan dengan pisau atau ampelas. Oleh karena itu, keranjang dan bakul bambu aman digunakan, kuat dan indah. Bayangkan jika keranjang dan bakul nasi dibuat dari daun kelapa atau kertas. Walaupun keranjang atau bakul nasi tersebut terlihat indah tetapi tidak dapat digunakan karena tidak kuat.

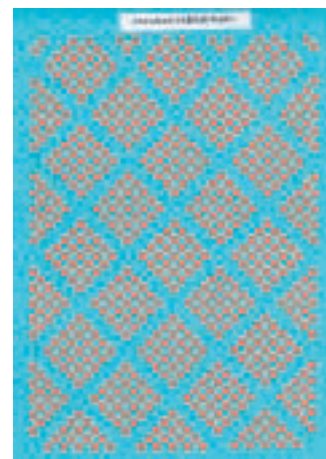
Sekarang mari kita pelajari anyaman dengan motif-motif sederhana yang digunakan oleh para pengrajin dalam membuat benda kerajinan. Kalian bisa mengeksplorasi masing-masing motif dan bisa memilih motif mana yang kalian sukai dan kuasai.



Motif Biku-Biku



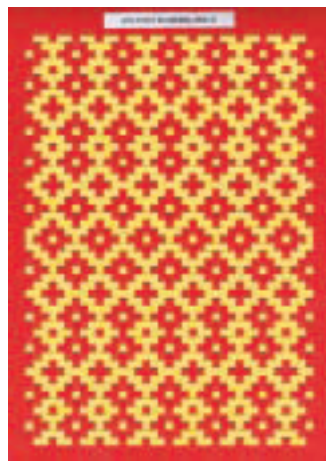
Motif Warg



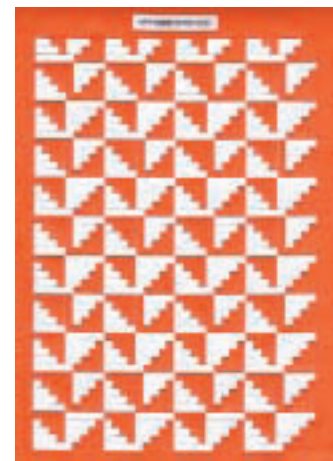
Motif Variasi Warg



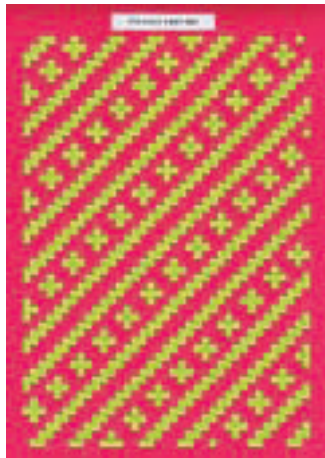
Motif Kembang Cengkeh



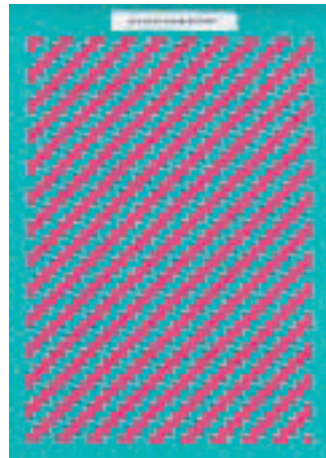
Motif Kembang Jeruk



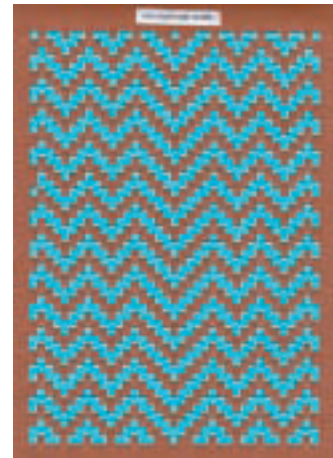
Motif Bali



Motif Udang Iris



Motif Sasak/Kepang



Motif Iris Tempe

Gambar 5.1. Jenis-Jenis Motif Anyaman di Nusantara

Sumber : <https://www.rozisenirupa.com/2019/12/anyaman-dari-bahan-kertas-buffalo.html?m=0>, 2021

2. Sarana dan Pra-sarana

- Kertas Biasa yang diwarnai/Kertas Warna-Warni
- Alat Warna
- Guru bisa memfasilitasi siswa dengan menunjukkan Guru bisa menunjukkan
- Gunting, Lem, dan Cutter/Silet/Pisau Kecil

3. Pendekatan, Model, Metode, Media, dan Teknik Pembelajaran

- a. Pendekatan : Saintifik.
- b. Model : *Discovery Learning* (Pembelajaran Penemuan)
- c. Metode : Pengamatan, tanya jawab, penugasan, praktik, diskusi kelompok, presentasi, dan ceramah.
- d. Media Pembelajaran berupa contoh-contoh karya kerajinan anyaman dan contoh anyaman dengan aneka motif

4. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan Inkuiri	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none">1. Salam pembuka, doa, dan absensi.2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru.3. Apersepsi: Guru menunjukkan contoh-contoh kerajinan tangan dengan teknik anyaman Guru juga bisa menunjukkan hasil karya yang mewakili aneka jenis motif anyaman4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 1.		15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menjelaskan tentang berbagai model bentuk benda yang terbuat dari anyaman, mengenalkan motif, bahan, dan fungsi dan manfaat dari benda anyaman2. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran diskoveri serta tujuan setiap langkah, mulai dari langkah merumuskan masalah sampai dengan merumuskan kesimpulan.3. Guru menjelaskan pentingnya topik mengenai anyaman untuk menstimulasi siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.	Stimulasi	110 menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk berdiskusi dengan orang tua terkait dengan materi. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit
---------	--	--	----------

Pertemuan 2 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 2. 		15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta melakukan brainstorming dengan meminta anak untuk menyebutkan benda pakai di sekitar lingkungan mereka yang menggunakan teknik anyaman. 2. Selain itu siswa juga diminta untuk menyebutkan bahan-bahan yang bisa digunakan untuk menganyam 3. Setiap siswa secara mandiri menuliskan 3 macam benda pakai dengan teknik anyaman pada selembar kertas yang akan digunakan sebagai data awal. 4. Siswa membawa bahan-bahan di lingkungan rumah yang bisa digunakan sebagai bahan anyaman 5. Siswa diminta untuk mempelajari materi bacaan mengenai anyaman 	Identifikasi Masalah	110 menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit
---------	---	--	----------

Pertemuan 3 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 3. 		15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi dalam bentuk kelompok. 2. Siswa menyaksikan video tutorial membuat anyaman dengan berbagai macam teknik 3. Siswa membaca materi pembelajaran mengenai anyaman (mengamati) 4. Siswa membuat pertanyaan berdasarkan materi bacaan dan video yang ditayangkan. (menanya) 5. Siswa menyebutkan informasi yang ada pada teks maupun video (menalar) 	Pengumpulan Data	50 menit

	6. Siswa melakukan eksperimen dengan mencoba berbagai macam jenis anyaman yang diberikan oleh guru. (mencoba) 7. Siswa menuliskan tanggapannya mengenai berbagai macam jenis anyaman 8. Perwakilan kelompok membacakan hasil kerja kelompok di depan kelas.	Pengolahan data	60 menit
Penutup	1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan barang yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya. 3. Doa dan salam penutup.		15 menit

Pertemuan 4 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PBL	Alokasi Waktu
Awal	1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 4.		15 menit
Inti	1. Siswa melakukan percobaan membuat karya sederhana menggunakan teknik anyaman yang dikuasainya (mencoba)	Pembuktian	80 menit
	2. Siswa membuat kesimpulan dari hasil percobaan. (mengomunikasikan) 3. Siswa menyajikan laporan tentang anyaman. (mengomunikasikan)	Menarik Kesimpulan	30 menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Siswa mengerjakan post test. 3. Siswa dan guru merefleksikan kegiatan pembelajaran yang sudah dipelajari (panduan terlampir). 4. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa. 5. Doa dan salam penutup. 		15 menit
---------	---	--	----------

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- a. Kegiatan pembelajaran alternatif dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran di atas dengan beberapa modifikasi pada hal-hal sesuai keadaan sekolah dan sumber daya yang ada di daerah setempat.
- b. Ketersediaan media/alat/bahan pada pembelajaran alternatif dapat menyesuaikan dengan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Tentu saja hal ini membutuhkan kemampuan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran.

E. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

- a. Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- b. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- c. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- d. Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

F. Asesmen Dan Penilaian

Aspek Penilaian	Jenis Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian
Pengetahuan	Tes	Tertulis	Soal dan Rubrik Penilaian
Keterampilan	Non tes	Produk dan Unjuk Kerja	Tugas dan Rubrik Penilaian
Sikap	Non tes	Penilaian Diri	Form Penilaian Diri

G. Pengayaan

Pengayaan diberikan sekali sebagai pendalaman dan perluasan dari kompetensi. Pengayaan ini tidak disertai dengan penilaian. Pengayaan yang bisa diberikan kepada peserta didik adalah mengeksplorasi dan mencoba jenis-jenis anyaman dengan bahan-bahan yang tidak dibahas dalam materi bacaan (bisa dikerjakan secara mandiri atau kelompok).

H. Bahan Bacaan Guru Dan Siswa

1. Bahan bacaan Guru

- Bacaan tentang anyaman pada link <https://id.wikipedia.org/wiki/Anyaman>
- Bacaan tentang 10 Teknik Dasar Anyaman Bagi Pemula pada link <https://ilmuseni.com/seni-rupa/kerajinan-tangan/teknik-dasar-anyaman>
- Video cara membuat anyaman dengan bahan kertas dengan link https://www.youtube.com/watch?v=u_Ygms8wxOs
- Bacaan tentang Berlatih Membuat Anyaman dari Kertas dengan link <http://karyawides.blogspot.com/2015/04/berlatih-membuat-anyaman-dari-kertas.html>
- Bacaan tentang Cara Mudah Membuat Anyaman Kertas dengan Berbagai Motif dengan link <https://sarungpreneur.com/cara-mudah-membuat-anyaman-kertas-dengan-berbagai-motif/>

2. Bahan Bacaan Siswa

- Materi Pembelajaran Unit 1
- Buku Paket Seni Budaya dan Prakarya

I. Lembar Kerja Siswa

LEMBAR KERJA SISWA UNIT 5 (PEMBELAJARAN DISCOVERY)

Satuan Pendidikan : SD HARAPAN BANGSA 6

Kelas/ Semester : VI (Enam)/ 1 (satu)

Unit : 1 (Satu)

Materi Pembelajaran : Menenal Alat, Teknik, dan Bahan Anyaman

Pertemuan : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 Menit)

Identitas kelompok

Ketua :

Anggota :

PERTEMUAN PERTAMA

Langkah 1: Stimulasi

Berdasarkan penjelasan guru mengenai berbagai model bentuk benda yang terbuat dari anyaman, mengenalkan motif, bahan, dan fungsi dan manfaat dari benda anyaman coba kalian isi tabel di bawah ini..

No	Nama Kerajinan Anyaman	Fungsi/Manfaat
1
2
3
4
5

PERTEMUAN KEDUA

Langkah 2: Ayo Mengidentifikasi Masalah

- a. Bacalah materi pembelajaran yang diberikan guru!
- b. Perhatikan juga penjelasan dari guru!
- c. Amati benda-benda kerajinan yang dibawa oleh guru!
- d. Rumuskan sebuah pertanyaan yang terkait dengan informasi yang kalian dapat dari materi maupun penjelasan guru. Tulislah pada kolom di bawah ini!
- e. Bentuklah kelompok yang terdiri dari 4-5 orang!
- f. Diskusikanlah bersama kelompokmu identifikasi masalah yang telah dipilih bersama! Tulislah jawaban sementara dari rumusan masalah pada kolom berikut ini!

<p>Identifikasi Masalahku:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
--

PERTEMUAN KETIGA

Langkah 3: Ayo Mengumpulkan Data

- a. Kumpulkan data berupa informasi penting terkait dengan hasil kerajinan yang menggunakan anyaman, jenis-jenis anyaman, macam-macam motif anyaman dan kemungkinan membentuk dan memanipulasi anyaman!
- b. Mintalah bimbingan dari guru dalam melaksanakannya!

Langkah 4: Ayo Mengolah Data

Lakukan eksperimen dengan mencoba berbagai macam jenis anyaman yang diberikan oleh guru!

PERTEMUAN KEEMPAT

Langkah 5: Ayo Buktikan

- a. Temukan cara terbaik untuk menyelesaikan masalah dengan bantuan guru
- b. Buatlah sebuah laporan berdasarkan eksperimen dan eksplorasimu yang telah kamu lakukan!

Langkah 6: Ayo Menarik Kesimpulan

Presentasikanlah laporan yang sudah kamu buat di depan kelas dengan suara yang lantang dan jelas agar didengar seluruh kelas!

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas VI
Penulis : Wiranto dan Wahyono
ISBN : 978-602-244-614-9

Unit 6

Membuat Souvenir dari Anyaman

Alokasi Waktu: 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 menit)

Sumber: <https://bobo.grid.id/read/08673599/rajapolah-daerah-anyaman>,
Willa Widiana, 2021

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui tugas tertulis siswa mampu membuat karya macramé sederhana dengan menggunakan aneka alat dan teknik dengan benar
2. Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika karya makrame sederhana dengan menggunakan aneka alat dan taknik dengan baik
3. Melalui penilaian produk siswa mampu membuat karya makrame sederhana dengan menggunakan aneka alat dan taknik dengan benar

Unit 6

Mengenal dan Mengeksplorasi Aneka Anyaman

A. Identitas Unit

1. Subunit:

Penggunaan Aneka Alat Pemotong

2. Unit Tambahan:

- a. Bekerja kelompok
- b. Memilih dan menceritakan respon atas karya pribadi dan orang lain yang paling disukai
- c. Bekerja mandiri dengan mengutamakan faktor keselamatan kerja
- d. Membersihkan dan merawat peralatan dengan benar

3. Elemen dan Subelemen Capaian Pembelajaran :

- a. Menciptakan

C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya

- b. Berpikir dan Bekerja Artistik

BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.

- c. Berdampak

D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain

4. Profil Pelajar Pancasila :

- a. Kreatif (Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal).
- b. Mandiri (Regulasi diri)
- c. Bernalar Kritis (Merefleksi pemikiran dan proses berpikir).

B. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif (Merancang (KKO) (C6/Menciptakan))

Melalui tugas tertulis siswa mampu merancang souvenir dari anyaman dengan menggunakan aneka alat pemotong dengan benar

2. Afektif (Menunjukkan (KKO) (A4/Karakterisasi))

Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika membuat souvenir dari anyaman dengan menggunakan aneka alat pemotong dengan baik

3. Psikomotor (Menciptakan(KKO) (P5/Naturalisasi))

Melalui penilaian produk siswa mampu menciptakan souvenir dari anyaman dengan menggunakan aneka alat pemotong dengan benar

C. Deskripsi Unit

Unit 6 mengajak siswa untuk merancang dan menciptakan souvenir dari anyaman dengan menggunakan aneka alat pemotong. Proses Belajar Mengajar yang dilakukan guru menggunakan model *Project Base Learning* dengan tahapan pembelajaran;

1. Awali dengan pertanyaan mendasar (*Starts With the Essential Question*);
2. Merancang Rencana Pelaksanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*);
3. Menentukan Jadwal (*Creates a Schedule*);
4. Mengawasi Siswa dan Kemajuan Pelaksanaan Proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*);
5. Menilai Produk (*Assess the Outcome*);
6. Menilai Pengalaman Pembelajaran (*Evaluate the Experiences*).

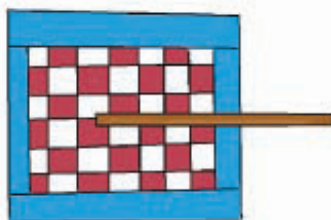
Penilaian terhadap kompetensi dilakukan melalui pemberian tugas tertulis menggunakan Lembar Kerja Siswa (Kognitif), Penilaian Sikap (Afektif), dan penilaian kinerja serta produk (Psikomotor).

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-Pokok Materi

Kata Kunci : Anyaman, Kerajinan Anyam, Budaya Daerah

Pada unit sebelumnya kalian telah mengenal dan mengeksplorasi mengenai barang-barang dari anyaman, bahan-bahan yang bias digunakan untuk menganyam, dan motif-motif anyaman. Nah, kali ini kalian akan belajar untuk membuat sebuah souvenir dengan teknik anyaman. Tahukah kamu apa souvenir itu? Ya...kita akan membuat kipas anyaman. Asyik bukan?



Gambar 6.1. Gambaran Souvenir Kipas dengan Teknik Anyaman

Sumber: Kemendikbudristek, 2021

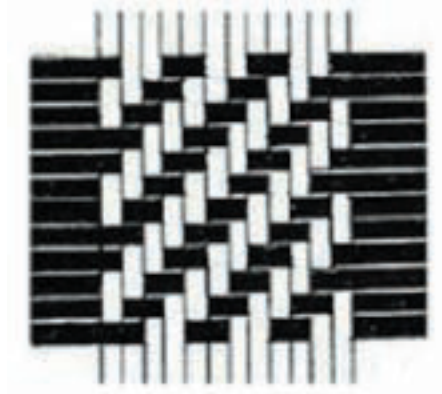
Sebelum mulai membuat kipas anyaman, mari kita mempelajari dulu beberapa materi pembelajaran yang nantinya akan berguna pada saat kalian mulai menciptakan karya souvenir itu. Berdasarkan bentuknya, anyaman dibagi menjadi dua, yaitu: 1) Anyaman dua dimensi, yaitu benda hasil anyaman yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar saja, walaupun seandainya memiliki ketebalan, ketebalan tersebut tidak terlalu diperhitungkan. 2) Anyaman tiga dimensi, yaitu benda hasil anyaman yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi (Dekranas, 2014:136). Coba kalian lihat contoh benda hasil anyaman dua dimensi dan tiga dimensi di bawah ini



Gambar 6.1. Contoh Benda Anyaman Tiga Dimensi berupa Kotak Tisu dan Anyaman dari kertas

Sumber : <http://www.kerajinanambarawa.com/2015/07/tempat-tisu-atau-kotak-tisu-cantik.html> dan <https://sarungpreneur.com/cara-mudah-membuat-anyaman-kertas-dengan-berbagai-motif/>

Sekedar mengingatkan kembali, anyaman merupakan teknik membuat karya seni rupa yang dilakukan dengan cara menumpang tindihkan (menyilangkan) bahan anyam yang berupa lungsi dan pakan. Lungsin merupakan bahan anyaman yang menjadi dasar dari media anyam, sedangkan pakan yaitu bahan anyaman yang digunakan sebagai media anyaman dengan cara memasukkannya ke dalam bagian lungsi yang sudah siap untuk dianyam. Peralatan yang digunakannya pun umumnya masih sederhana seperti: pisau pemotong, pisau penipis, tang dan catut (Dekranas, 2011:136).



Alat-Alat Pemotong



Gambar 6.3. Beberapa Alat Pemotong untuk Membuat Benda Anyaman

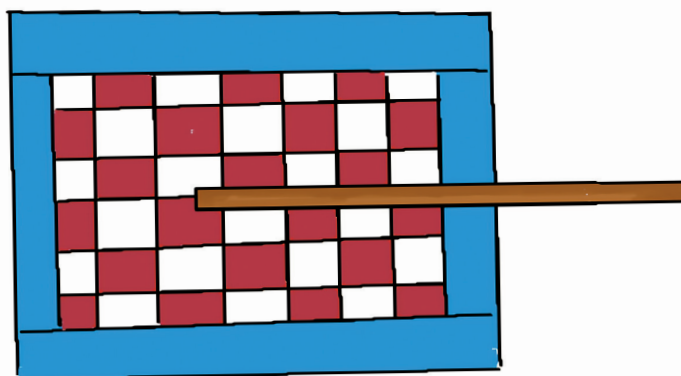
Sumber: Dokumen Kemedikbudristek, 2021

Alat dan Bahan

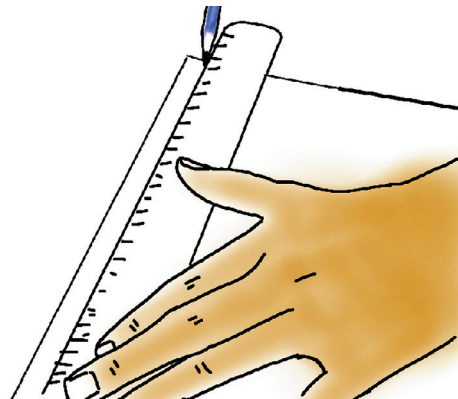
- a. Alat-alat yang dibutuhkan adalah gunting atau alat potong yang lainnya (lihat gambar di atas) yang nanti akan digunakan untuk memotong dan merapihkan sisi anyaman serta potongan kertas yang kurang rapi.
- b. Alat lainnya adalah pensil atau ballpoint yang akan digunakan untuk membuat berbagai macam pola pada bentuk anyaman yang akan kalian buat.
- c. Alat selanjutnya berupa penggaris atau benda lurus lainnya yang akan digunakan untuk membuat sebuah pola garis agar tidak berantakan.
- d. Bahan yang diperlukan adalah dua lembar kertas asturo atau manila berbeda warna sesuai dengan selera yang kamu inginkan. Tujuan menggunakan kertas yang beda warna adalah agar pola yang dihasilkan pada anyaman yang kamu buat terlihat lebih jelas.
- e. Lem kertas, berguna untuk menempelkan atau memasang anyaman pada figura agar bisa dijadikan sebagai hiasan dinding. Jika tidak ada lem, kalian bisa menggunakan staples atau tali
- f. Seutas tali untuk mengikat hasil anyaman pada gagang pegangan
- g. Pegangan yang terbuat dari bambu atau benda keras lainnya

Langkah Langkah Membuat Anyaman dari Kertas

Nah, jika alat dan bahan yang diperlukan sudah lengkap, kita bisa mulai untuk belajar membuat kipas souvenir anyaman dari kertas. Baca langkah-langkah di bawah ini baik-baik. Jika kurang jelas kalian bisa mengamati tayangan video yang diberikan guru. Berhati-hati dalam menggunakan alat potongnya ya?

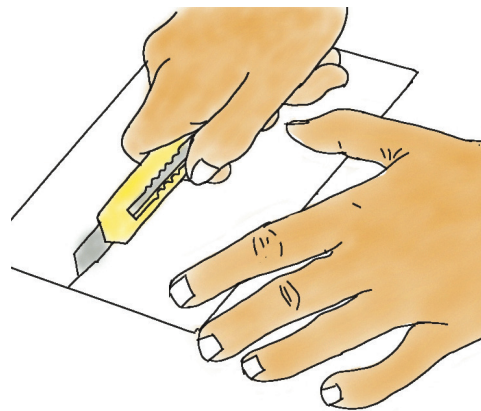


1. Langkah pertama yang harus kamu lakukan adalah dengan membuat pola terlebih dahulu pada kertas warna yang telah kalian siapkan. Caranya buatlah garis-garis pada kertas dengan menggunakan penggaris dan pensil. Buatlah jarak antar setiap garis sebesar 1 – 1,5 cm. Sisakan jarak 2 cm untuk setiap bagian tepinya.



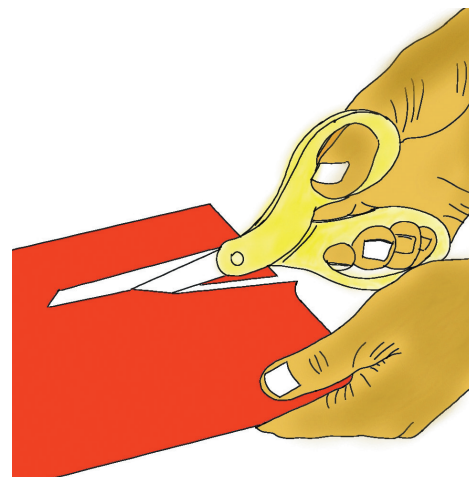
Sumber: Kemendikbudristek, 2021

2. Jika telah selesai, langkah berikutnya adalah potong kertas dengan menggunakan cutter atau silet mengikuti pola garis yang sudah kamu buat tadi.



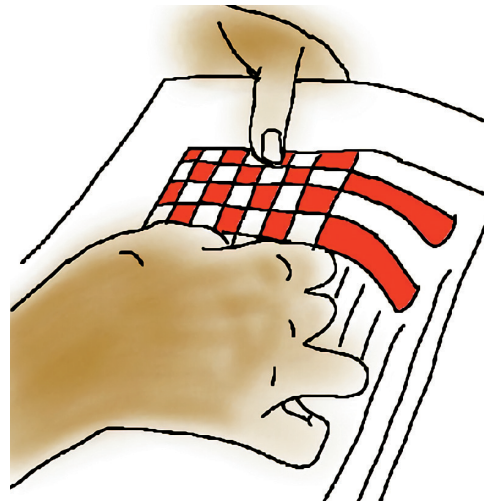
Sumber: Kemendikbudristek, 2021

3. Selanjutnya, ambil kertas yang kedua kemudian gunting secara memanjang dengan jarak selebar 1 cm. Yang perlu kamu perhatikan adalah jarak antara kertas yang pertama dengan kertas yang kedua harus sama.



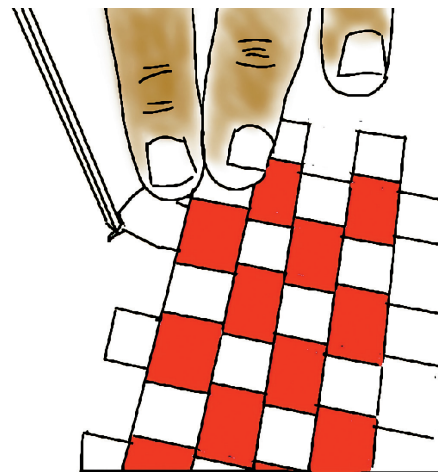
Sumber: Kemendikbudristek, 2021

- Setelah pola dipotong, langkah berikutnya mulailah menganyam sesuai dengan motif yang kamu inginkan. Jika masih pemula, kamu bisa membuat motif anyaman yang sederhana dan tidak terlalu sulit.



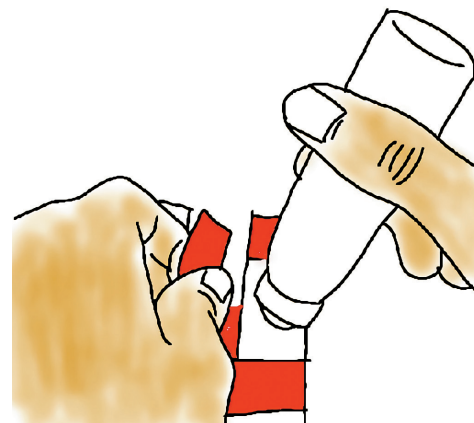
Sumber: Kemendikbudristek, 2021

- Jika sudah selesai menganyam, rapihkan ujung-ujung kertas agar enak dilihat.



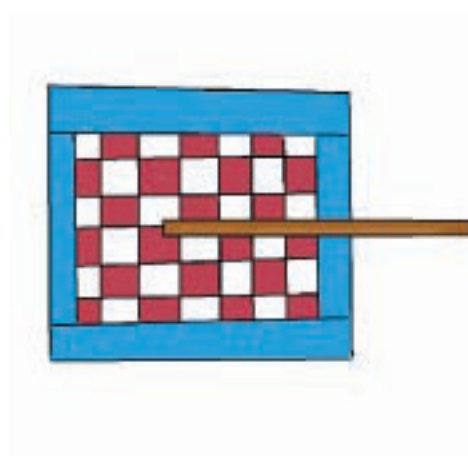
Sumber: Kemendikbudristek, 2021

- Langkah selanjutnya adalah berikan lem pada tepi kertas kemudian rekatkanlah. Hal ini dilakukan agar anyaman semakin kuat dan tidak mudah terlepas.



Sumber: Kemendikbudristek, 2021

6. Berikan gagang dari bahan bamboo, bekas tusuk sate, lidi, atau bahan-bahan keras lain yang akan digunakan sebagai pegangan kipas



Sumber: Kemendikbudristek, 2021

Itulah penjelasan singkat mengenai cara membuat kipas souvenir dengan teknik anyaman yang mudah beserta gambar anyaman dan motif anyaman.

2. Sarana dan Pra-sarana

- a. Kertas Biasa yang diwarnai/Kertas Warna-Warni
- b. Alat Warna
- c. Guru bisa memfasilitasi siswa dengan menunjukkan contoh kipas anyaman yang sudah jadi
- d. Gunting, Lem, dan Cutter/Silet/Pisau Kecil

3. Pendekatan, Model, Metode, Media, dan Teknik Pembelajaran

- a. Pendekatan : Saintifik.
- b. Model : *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek)
- c. Metode : Pengamatan, tanya jawab, penugasan, praktik, diskusi kelompok, presentasi, dan ceramah.
- d. Media Pembelajaran berupa contoh-contoh karya kerajinan anyaman dan contoh anyaman dengan aneka motif

4. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru menunjukkan contoh-contoh kerajinan tangan dengan teknik anyaman Guru juga bisa menunjukkan hasil karya yang mewakili aneka jenis motif anyaman 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 1. 		15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membentuk kelompok yang terdiri atas 4 – 5 orang. 2. Siswa membaca materi pembelajaran unit 6 (mengamati). 3. Siswa menyaksikan video tutorial membuat souvenir kipas 4. Siswa dan guru bertanya jawab materi yang telah dibaca dan video yang telah disaksikan(menanya). 5. Siswa mengidentifikasi alat, bahan, langkah-langkah yang ada dalam teks maupun video (menalar). 6. Guru mengajukan beberapa pertanyaan guna memancing minat siswa untuk merencanakan dan menciptakan karya souvenir dari anyaman berupa kipas (menanya). 	Awali dengan pertanyaan mendasar (<i>Starts With the Essential Question</i>)	110 menit

	7. Guru mengajukan pertanyaan mendasar lainnya mengenai apa yang harus dilakukan siswa dalam menciptakan karya souvenir dari anyaman berupa kipas.		
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk berdiskusi dengan orang tua terkait dengan materi. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit

Pertemuan 2 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 2. 		15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 8. Siswa dengan bantuan guru menentukan proyek yang akan dikerjakan yaitu membuat karya souvenir dari anyaman kertas berupa kipas. 9. Siswa secara berkelompok merancang tahapan penyelesaian proyek serta alat dan bahan yang akan digunakan (mencoba). 	Merancang Rencana Proyek (<i>Design a Plan for the Project</i>)	110 menit

	10. Peserta didik berdiskusi menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan.		
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit

Pertemuan 3 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 3. 		15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengkonsultasi tahapan penyelesaian proyek kepada guru. (menanya) 2. Peserta didik menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama. 	Menentukan Jadwal (Creates a Schedule)	50 menit

	3. Siswa secara berkelompok menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat souvenir berupa kipas dari bahan kertas dan menentukan waktu yang dibutuhkan untuk setiap langkah pembuatan souvenir berupa kipas dari bahan kertas.		
	4. Siswa secara berkelompok mulai membuat souvenir berupa kipas dari bahan kertas. (mencoba). 5. Guru mengamati aktivitas peserta didik dan melihat kemajuan setiap kelompok. 6. Peserta didik melakukan pembuatan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama	Mengawasi Siswa dan Kemajuan Pelaksanaan Proyek (<i>Monitor the Students and the Progress of the Project</i>)	60 menit
Penutup	1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan barang yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya. 3. Doa dan salam penutup.		15 menit

Pertemuan 4 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
Awal	1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya		15 menit

	<p>4. Orientasi:</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 4.</p>		
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menilai produk yang dihasilkan oleh siswa 2. Guru membahas kelayakan proyek yang telah dibuat serta permasalahan-permasalahan yang muncul 	Menilai Produk (<i>Assess the Outcome</i>)	80 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa menyusun laporan dan mempresentasikan hasil kerja proyek kelompoknya (mengomunikasikan). 4. Setiap peserta didik memaparkan laporan, peserta didik yang lain memberikan tanggapan, dan bersama guru menyimpulkan hasil proyek. 	Menilai Pengalaman Pembelajaran (<i>Evaluate the Experiences</i>)	30 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Siswa mengerjakan post test. 3. Siswa dan guru merefleksikan kegiatan pembelajaran yang sudah dipelajari (panduan terlampir). 4. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa. 5. Doa dan salam penutup. 		15 menit

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan pembelajaran alternatif dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran di atas dengan beberapa modifikasi pada hal-hal sesuai keadaan sekolah dan sumber daya yang ada di daerah setempat.

Ketersediaan media/alat/bahan pada pembelajaran alternatif dapat menyesuaikan dengan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Tentu saja hal ini membutuhkan kemampuan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran.

E. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

F. Asesmen Dan Penilaian

Aspek Penilaian	Jenis Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian
Pengetahuan	Tes	Tertulis	Soal dan Rubrik Penilaian
Keterampilan	Non tes	Produk dan Unjuk Kerja	Tugas dan Rubrik Penilaian
Sikap	Non tes	Penilaian Diri	Form Penilaian Diri

G. Pengayaan

Pengayaan diberikan sekali sebagai pendalaman dan perluasan dari kompetensi. Pengayaan ini tidak disertai dengan penilaian. Pengayaan yang bisa diberikan kepada peserta didik adalah mengeksplorasi dan mencoba jenis-jenis anyaman dengan bahan-bahan yang tidak dibahas dalam materi bacaan (bisa dikerjakan secara mandiri atau kelompok).

H. Bahan Bacaan Guru Dan Siswa

1. Bahan bacaan Guru

- Bacaan tentang anyaman pada link <https://id.wikipedia.org/wiki/Anyaman>
- Bacaan tentang 10 Teknik Dasar Anyaman Bagi Pemula pada link <https://ilmuseni.com/seni-rupa/kerajinan-tangan/teknik-dasar-anyaman>

- c. Video cara membuat anyaman dengan bahan kertas dengan link https://www.youtube.com/watch?v=u_Ygms8wxOs
- d. Bacaan tentang Berlatih Membuat Anyaman dari Kertas dengan link <http://karyawides.blogspot.com/2015/04/berlatih-membuat-anyaman-dari-kertas.html>
- e. Bacaan tentang Cara Mudah Membuat Anyaman Kertas dengan Berbagai Motif dengan link <https://sarungpreneur.com/cara-mudah-membuat-anyaman-kertas-dengan-berbagai-motif/>

2. Bahan Bacaan Siswa

- a. Materi Pembelajaran Unit 1
- b. Buku Paket Seni Budaya dan Prakarya

I. Lembar Kerja Siswa

LEMBAR KERJA SISWA UNIT 6 (PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK)

Satuan Pendidikan :
Kelas/ Semester : VI (Enam)/ 1 (satu)
Unit : 1 (Satu)
Materi Pembelajaran : Penggunaan Aneka Alat Pemotong
Pertemuan : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 Menit)

Identitas kelompok

Ketua :

Anggota :

PERTEMUAN PERTAMA

Langkah 1: Awali Dengan Pertanyaan Mendasar

Berdasarkan materi pembelajaran unit 6 yang kalian baca, video cara membuat kipas anyaman dari bamboo, serta tanya jawab yang kalian lakukan dengan guru, tuliskan beberapa pertanyaan mendasar terkait dengan proyek yang kalian buat pada tabel di bawah ini...

No	Pertanyaan
1
2
3

PERTEMUAN KEDUA

Langkah 2: Merancang Rencana Proyek

No	Bagian Rancangan
1	Jenis Karya Souvenir
2	Alat dan Bahan yang akan digunakan
3	Sketsa Sederhana Karya

PERTEMUAN KETIGA

Langkah 3: Menentukan Jadwal

Bersama dengan teman-teman satu kelompok, berdiskusilah untuk menyusun rencana pembuatan proyek berdasarkan pertanyaan-pertanyaan mendasar yang meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan. Tentukan pula siapa yang mempunyai kewajiban menyelesaikan tugas tersebut. Jangan lupa konsultasikan hasil diskusi kelompok kalian dengan guru agar mendapatkan hasil yang sebaik-baiknya. Gunakanlah tabel di bawah ini agar perencanaan proyek kalian semamin mudah dipahami dan dilaksanakan.

No	Kegiatan	Waktu	Penanggung jawab	Keterangan
1				
2				
3				

Langkah 4: Mengawasi Siswa Dan Kemajuan Pelaksanaan Proyek

Buatlah proyek kalian bersama kelompok sebaik-baiknya dan jangan lupa selalu berkonsultasi dengan guru karena mereka akan selalu mengawasi dan memastikan proyek kalian akan berjalan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan!

PERTEMUAN KEEMPAT

Langkah 5: Menilai Produk

Tatalah produk kipas souvenir anyaman dari kertas kalian untuk dinilai. Jangan lupa, kalian sekelompok bersiap-siap ditanya oleh guru terkait dengan karya kalian itu ya?

Langkah 6: Menilai Pengalaman Pembelajaran

- Buatlah sebuah laporan berdasarkan eksperimen dan eksplorasimu yang telah kamu lakukan!
- Presentasikanlah laporan yang sudah kamu buat di depan kelas dengan suara yang lantang dan jelas agar didengar seluruh kelas!

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas VI
Penulis : Wiranto dan Wahyono
ISBN : 978-602-244-614-9

Unit 7 | Menggambar dengan Prinsip Keseimbangan

Alokasi Waktu : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 menit)



Sumber: https://unsplash.com/photos/0uns8eQn_g8, Jess Bailey, 2021

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui tugas tertulis siswa mampu merekonstruksi gambar ornamen dengan menggunakan prinsip keseimbangan dengan benar
2. Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika menyesuaikan gambar ornamen dengan menggunakan prinsip keseimbangan dengan baik
3. Melalui penilaian produk siswa mampu mempolakan gambar ornamen dengan menggunakan prinsip keseimbangan dengan benar

A. Identitas Unit

1. Subunit :

Menggambar Ornamen dengan Prinsip Keseimbangan

2. Unit Tambahan:

- a. Bekerja kelompok
- b. Memilih dan menceritakan respon atas karya pribadi dan orang lain yang paling disukai
- c. Bekerja mandiri dengan mengutamakan faktor keselamatan kerja
- d. Membersihkan dan merawat peralatan dengan benar

3. Elemen dan Subelemen Capaian Pembelajaran :

- a. Mengalami
 - A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.
- b. Menciptakan
 - C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan.
- c. Berdampak
 - D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain

4. Profil Pelajar Pancasila :

- a. Berkebinekaan Global (Mengenal dan menghargai budaya)
- b. Mandiri (Kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi)
- c. Bernalar Kritis (Menganalisis dan mengevaluasi penalaran).

B. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif (Merekonstruksi (KKO) (C6/Menciptakan))

Melalui tugas tertulis siswa mampu merekonstruksi gambar ornamen dengan menggunakan prinsip keseimbangan dengan benar

2. Afektif (Menyesuaikan (KKO) (A4/Mengorganisasikan))

Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika menyesuaikan gambar ornamen dengan menggunakan prinsip keseimbangan dengan baik

3. Psikomotor (Mempolakan (KKO) (P4/Artikulasi))

Melalui penilaian produk siswa mampu mempolakan gambar ornamen dengan menggunakan prinsip keseimbangan dengan benar

C. Deskripsi Unit

Unit 7 mengajak siswa untuk merancang dan menciptakan ragam hias (ornamen) dengan menggunakan prinsip keseimbangan yang telah dipelajari secara sekilas pada Unit 1. Pada unit ini, pengetahuan mengenai prinsip keseimbangan akan diulas kembali untuk memberi bekal pengetahuan siswa dalam praktek menggambar ornamen dengan prinsip keseimbangan.

Proses Belajar Mengajar yang dilakukan guru menggunakan model Project Base Learning dengan tahapan pembelajaran; 1) Awali dengan pertanyaan mendasar (*Starts With the Essential Question*); 2) Merancang Rencana Pelaksanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*); 3) Menentukan Jadwal (*Creates a Schedule*); 4) Mengawasi Siswa dan Kemajuan Pelaksanaan Proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*); 5) Menilai Produk (*Assess the Outcome*); 6) Menilai Pengalaman Pembelajaran (*Evaluate the Experiences*).

Penilaian terhadap kompetensi dilakukan melalui pemberian tugas tertulis menggunakan Lembar Kerja Siswa (Kognitif), Penilaian Sikap (Afektif), dan penilaian kinerja serta produk (Psikomotor).

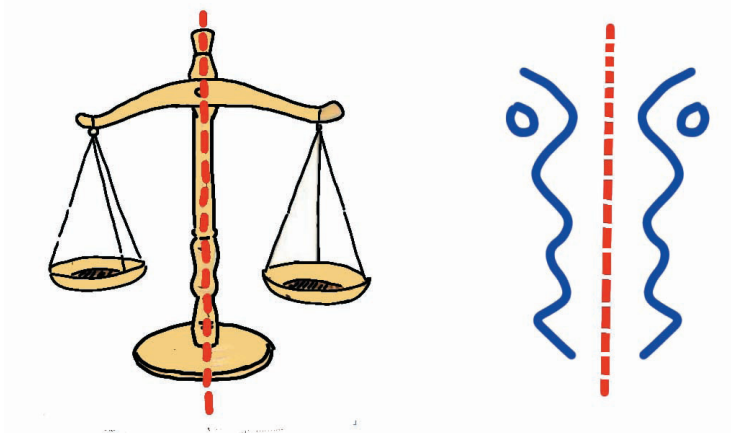
D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-Pokok Materi

Kata Kunci : Ornamen, Prinsip Keseimbangan, Karya Kriya

Pada Unit 1 kalian telah mempelajari materi mengenai prinsip keseimbangan. Ada beberapa jenis keseimbangan yang disebutkan, antara lain simetris, asimetris, dan informal atau bebas. Pada unit ini nantinya kalian akan diajak untuk berlatih dan berkarya membuat ornamen sederhana yang menerapkan ketiga prinsip keseimbangan di atas. Nah, apa itu sebenarnya prinsip keseimbangan itu?

Jika membicarakan keseimbangan pasti kalian teringat timbangan bukan? Memang timbangan digunakan untuk menimbang agar kedua benda memiliki berat yang sama. Dalam menggambar dengan menggunakan prinsip keseimbangan, kalian harus benar-benar memperhatikan berat dari kedua sisi gambar. Apakah sama berat (simetri) atau berat sebelah (asimetri). Untuk keseimbangan yang sifatnya bebas, kalian tak perlu memikirkan bagian mana yang lebih berat. Kalian bebas menggambar....



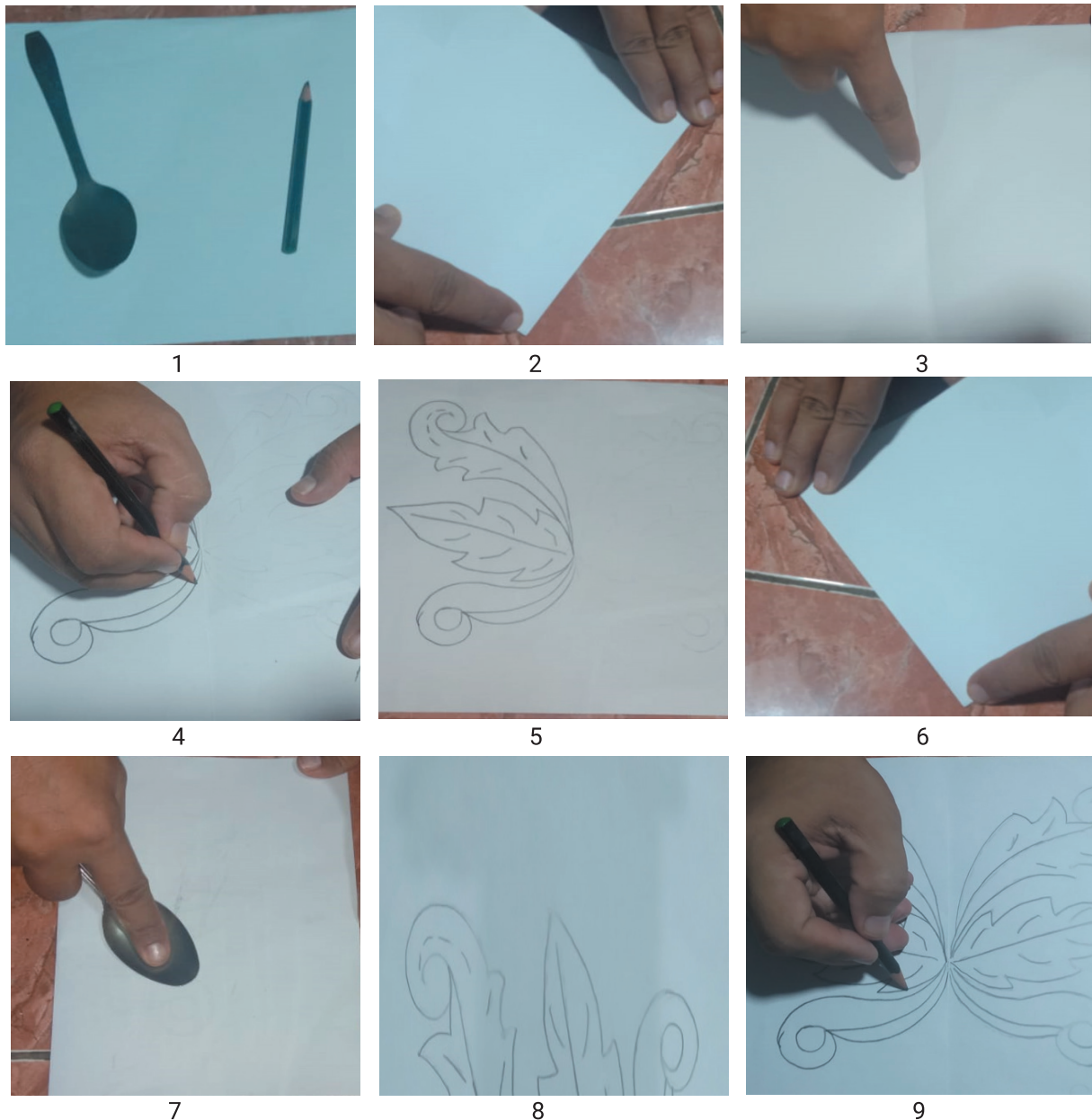
Gambar 7.1. Perbandingan antara keseimbangan pada timbangan dengan gambar

Sumber : Dokumen Kemendikbudristek, 2021

Apakah gambar mempunyai berat? Tentu saja tidak, berat dalam menggambar diukur dari jumlah, besar-kecil, warna, atau pengelompokan dari bentuk-bentuk yang digambar. Misal, kalian bisa mendapatkan keseimbangan dengan penggerombolan obyek-obyek yang berukuran kecil dengan penempatan sebuah bidang yang berukuran besar. Atau mengelompokkan beberapa obyek yang berwarna ringan (terang) dengan sebuah obyek berwarna berat (gelap). Nah, setelah kalian mengetahui mengenai ketiga prinsip keseimbangan, kalian akan menerapkan prinsip tersebut dalam membuat ornamen atau ragam hias. Ayo kita coba!

a. Membuat ragam hias sederhana dengan keseimbangan simetri

Intinya, dalam membuat ragam hias simetri kalian harus membuat keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan. Buat keduanya sama, baik dalam bentuk rautnya, besarnya ukurannya, arahnya, warnanya, maupun teksturnya. Adapun langkah-langkah mudah dalam membuatnya adalah sebagai berikut:



Gambar 7.1. Langkah-langkah menggambar ragam hias dengan pola simetris

Sumber : Dokumen Kemendikbudristek, 2021

- 1). Siapkan kertas, pensil, dan sendok atau benda keras lainnya.
- 2). Ambil kertas dan tekuk tepat pada garis tengahnya

- 3). Pastikan pada garis tengah kertas muncul garis sebagai hasil dari proses melipat
- 4). Mulailah menggambar ornamen atau ragam hias yang kalian sukai. Tidak perlu menggambar ragam hias yang rumit jika kalian merasa kesulitan. Ingat, lakukan yang kalian bisa! Jangan mempersulit diri yang pada akhirnya justru membuat kalian merasa takut atau malas untuk berkarya.
- 5). Pastikan ornamen sudah selesai pada satu bagian kertas.
- 6). Lipat kembali kertas seperti pada saat awal kertas di tekuk.
- 7). Ambil sendok, gosok kuat-kuat kertas agar muncul salinan gambar yang kalian buat tadi pada sisi satunya. Mintalah bantuan orang dewasa untuk menggosoknya. Awas! Sendok yang terlalu lama digosok kuat-kuat akan memunculkan panas yang bisa membuat tangan kalian kepanasan
- 8). Buka kertas, jika kalian menggosok dengan benar akan muncul salinan pada sisi sebelah gambar.
- 9). Tebalkan salinan tersebut sama persis dengan gambar ragam hias awal.

Ya, ragam hias simetris memang mudah mudah dibuat karena kalian cukup menggambar kembali sama persis dengan gambar terdahulu. Asalkan ruang kiri dan ruang kanan sama persis, ragam hias kalian sudah disebut simetris. Sayangnya, ragam hias simetri terkesan diam, tidak bergerak, dan kaku.

b. Membuat ragam hias sederhana dengan keseimbangan asimetris

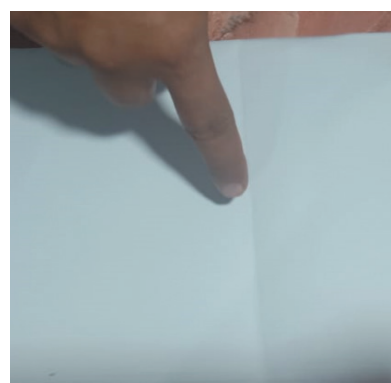
Berbeda dengan ragam hias simetris, membuat karya ragam hias asimetris dilakukan secara berbeda pada ruang kiri dan ruang kanan. Jika ditarik garis tengah, maka bentuk rautnya, besarnya ukurannya, arahnya, warnanya , maupun teksturnya akan berbeda. Adapun langkah-langkah mudah dalam membuatnya adalah sebagai berikut:



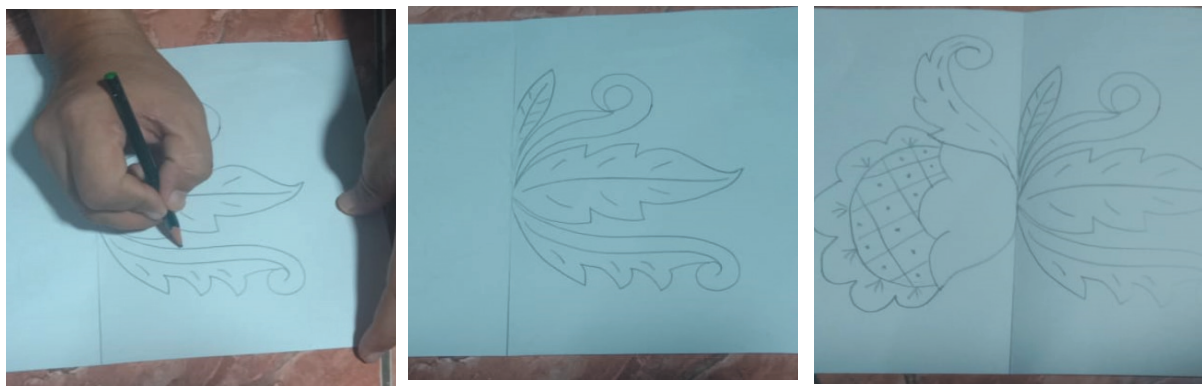
1



2



3



4 5 6
Gambar 7.1. Langkah-langkah menggambar ragam hias dengan pola asimetris

Sumber : Dokumen Kemendikbudristek, 2021

- 10). Siapkan kertas, pensil, dan penggaris.
- 11). Ambil kertas dan tekuk tepat pada garis tengahnya atau buat garis tengah dengan menggunakan penggaris.
- 12). Pastikan pada bagian tengah telah tergambar garis atau sudah terdapat kesan garis sebagai hasil dari proses menekuk kertas
- 13). Mulailah menggambar ragam hias pada salah satu sisi kertas (boleh kanan atau kiri terlebih dahulu). Ingat, lakukan yang kalian bisa! Jangan mempersulit diri yang pada akhirnya justru membuat kalian merasa takut atau malas untuk berkarya.
- 14). Pastikan ragam hias pada salah satu sisi telah selesai
- 15). Teruskan melengkapi ragam hias yang telah selesai menjadi lengkap pada sisi sebelahnya hingga menjadi satu kesatuan ragam hias yang utuh.

Ragam hias asimetris cukup sulit dibuat karena kalian harus lebih kreatif dalam membuat dan menyatukan semua unsur ragam hias menjadi sebuah satu kesatuan. Namun kerja keras kalian akan terbayar karena ragam hias memiliki kesan bergerak, dinamis, aktif, dan tidak kaku.

c. Membuat ragam hias sederhana dengan keseimbangan bebas

Membuat ragam hias dengan keseimbangan bebas lebih mudah namun memerlukan kreatifitas yang luar biasa. Kalian harus bisa memadukan keseluruhan unsur ragam hias tanpa harus terpaku pada pembatasan bidang. Kalian bisa memulai menggambar dari bagian kertas yang manapun. Adapun langkah-langkah mudah dalam membuatnya adalah sebagai berikut:

- 1). Siapkan kertas dan pensil
- 2). Mulailah menggambar ragam hias dari bagian manapun yang kalian inginkan.
- 3). Lengkapilah semua bagian ragam hias hingga kalian merasa cukup atau puas.
- 4). Konsultasikan kepada guru, apakah ragam hias yang kalian buat sudah cukup atau memerlukan pengembangan kembali.

Ragam hias dengan keseimbangan bebas memiliki kesan yang sama dengan asimetris yaitu terkesan bergerak, dinamis, aktif, dan tidak kaku. Nah, kalian telah mencoba ketiga prinsip keseimbangan dalam membuat ragam hias atau ornamen sederhana. Selanjutnya jika kalian telah mahir menggambar ragam hias di atas kertas, coba kalian berlatih menggambar di atas karya kerajinan serta menggunakan warna seperti contoh di bawah ini. Kalian pasti bisa!



Gambar 7.1. Aneka kerajinan yang dapat dipercantik dengan ragam hias

Sumber : Wawan H Prabowo/Kompas.com (2022)

2. Sarana dan Pra-sarana

- a. Kertas Biasa atau buku gambar
- b. Alat Warna
- c. Penggaris
- d. Guru bisa memfasilitasi siswa dengan menunjukkan contoh ragam hias dengan menggunakan prinsip keseimbangan yang sudah jadi
- e. Selain gambar, guru juga bisa menunjukkan foto atau lingkungan sekitar sekolah yang terdapat ornament dengan prinsip keseimbangan

3. Pendekatan, Model, Metode, Media, dan Teknik Pembelajaran

- a. Pendekatan : Saintifik.
- b. Model : *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek)
- c. Metode : Pengamatan, tanya jawab, penugasan, praktik, diskusi kelompok, presentasi, dan ceramah.
- d. Media Pembelajaran berupa contoh-contoh karya gambar ornamen, foto, atau lingkungan sekitar sekolah yang menggunakan prinsip keseimbangan, serta video pembelajaran.

4. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none">1. Salam pembuka, doa, dan absensi.2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru.3. Apersepsi: Guru menunjukkan contoh-contoh kerajinan tangan dengan karya gambar ornamen, foto, atau lingkungan sekitar sekolah yang menggunakan prinsip keseimbangan4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 1.		15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa membentuk kelompok yang terdiri atas 4 – 5 orang.2. Siswa membaca materi pembelajaran unit 7 (mengamati).3. Siswa menyaksikan video tutorial membuat ornament pojok sederhana	Awali dengan pertanyaan mendasar (<i>Starts With the Essential Question</i>)	110 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru bertanya jawab materi yang telah dibaca dan video yang telah disaksikan(menanya). 2. Siswa mengidentifikasi alat, bahan, langkah-langkah yang ada dalam teks maupun video (menalar). 3. Guru mengajukan beberapa pertanyaan guna memancing minat siswa untuk merencanakan dan menciptakan karya gambar ornamen dengan menggunakan prinsip keseimbangan (menanya). 4. Guru mengajukan pertanyaan mendasar lainnya mengenai apa yang harus dilakukan siswa dalam menciptakan karya gambar ornamen dengan menggunakan prinsip keseimbangan. 		
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk berdiskusi dengan orang tua terkait dengan materi. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit

Pertemuan 2 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 		15 menit

	4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 2.		
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dengan bantuan guru menentukan proyek yang akan dikerjakan yaitu membuat karya gambar ornamen dengan menggunakan prinsip keseimbangan. 2. Siswa secara berkelompok merancang tahapan penyelesaian proyek serta alat dan bahan yang akan digunakan (mencoba). 3. Peserta didik berdiskusi menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan. 	Merancang Rencana Proyek (<i>Design a Plan for the Project</i>)	110 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit

Pertemuan 3 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 		15 menit

	<p>4. Orientasi:</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 3.</p>		
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengkonsultasi tahapan penyelesaian proyek kepada guru. (menanya) 2. Peserta didik menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama. 3. Siswa secara berkelompok menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat souvenir berupa kipas dari bahan kertas dan menentukan waktu yang dibutuhkan untuk setiap langkah pembuatan gambar ornamen dengan menggunakan prinsip keseimbangan. 	Menentukan Jadwal (Creates a Schedule)	50 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa secara berkelompok mulai membuat gambar ornamen dengan menggunakan prinsip keseimbangan. (mencoba). 5. Guru mengamati aktivitas peserta didik dan melihat kemajuan setiap kelompok. 6. Peserta didik melakukan pembuatan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama 	Mengawasi Siswa dan Kemajuan Pelaksanaan Proyek (Monitor the Students and the Progress of the Project)	60 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan barang yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit

Pertemuan 4 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 4. 		15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menilai produk yang dihasilkan oleh siswa 2. Guru membahas kelayakan proyek yang telah dibuat serta permasalahan-permasalahan yang muncul 	Menilai Produk (<i>Assess the Outcome</i>)	80 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa menyusun laporan dan mempresentasikan hasil kerja proyek kelompoknya (mengomunikasikan). 4. Setiap peserta didik memaparkan laporan, peserta didik yang lain memberikan tanggapan, dan bersama guru menyimpulkan hasil proyek. 	Menilai Pengalaman Pembelajaran (<i>Evaluate the Experiences</i>)	30 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Siswa mengerjakan post test. 3. Siswa dan guru merefleksikan kegiatan pembelajaran yang sudah dipelajari (panduan terlampir). 4. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa. 5. Doa dan salam penutup. 		15 menit

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan pembelajaran alternatif dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran di atas dengan beberapa modifikasi pada hal-hal sesuai keadaan sekolah dan sumber daya yang ada di daerah setempat.

Ketersediaan media/alat/bahan pada pembelajaran alternatif dapat menyesuaikan dengan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Tentu saja hal ini membutuhkan kemampuan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran.

E. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

F. Asesmen Dan Penilaian

Aspek Penilaian	Jenis Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian
Pengetahuan	Tes	Tertulis	Soal dan Rubrik Penilaian
Keterampilan	Non tes	Produk dan Unjuk Kerja	Tugas dan Rubrik Penilaian
Sikap	Non tes	Penilaian Diri	Form Penilaian Diri

G. Pengayaan

Pengayaan diberikan sekali sebagai pendalaman dan perluasan dari kompetensi. Pengayaan ini tidak disertai dengan penilaian. Pengayaan yang bisa diberikan kepada peserta didik adalah merencanakan dan menciptakan ornamen dengan menggunakan prinsip keseimbangan yang lebih rumit (bisa dikerjakan secara mandiri atau kelompok).

H. Bahan Bacaan Guru Dan Siswa

1. Bahan Belajar Guru

- a. Bacaan berjudul “Menggambar Motif Ragam Hias” dengan link <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/Seni%20Motif/topik2.html>
- b. Bacaan berjudul “Tehnik Dan Cara Menggambar Ragam Hias” dengan link <https://cilacapklik.com/2019/11/tehnik-menggambar-ragam-hias.html>
- c. Bacaan berjudul “Ragam hias” dengan link https://id.wikipedia.org/wiki/Ragam_hias
- d. Bacaan berjudul “Ragam Hias – Pengertian, Fungsi, Pola, Jenis Motif & Teknik” dengan link <https://serupa.id/ragam-hias-pengertian-motif-teknik/>
- e. Bacaan berjudul “Pengertian Ragam Hias dan Jenis-Jenis Ragam Hias Nusantara” dengan link <https://www.senibudayaku.com/2017/02/pengertian-ragam-hias-dan-jenis-jenis-ragam-hias.html>
- f. Video membuat ornamen pojok sederhana dengan link <https://www.youtube.com/watch?v=3ODwyd3ihwM>

2. Bahan Bacaan Siswa

- a. Materi Pembelajaran Unit 7
- b. Buku Paket Seni Budaya dan Prakarya

I. Lembar Kerja Siswa

LEMBAR KERJA SISWA UNIT 7 (PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK)

Satuan Pendidikan :

Kelas/ Semester : VI (Enam)/ 1 (satu)

Unit : 1 (Satu)

Materi Pembelajaran : Menggambar Ornamen dengan Prinsip Keseimbangan

Pertemuan : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 Menit)

Identitas kelompok

Ketua :

Anggota :

PERTEMUAN 1

Langkah 1: Awali Dengan Pertanyaan Mendasar

Berdasarkan materi pembelajaran unit 7 yang kalian baca, video cara membuat ornamen pojok sederhana, serta tanya jawab yang kalian lakukan dengan guru, tuliskan beberapa pertanyaan mendasar terkait dengan proyek yang kalian buat pada tabel di bawah ini...

No	Pertanyaan
1
2
3
4
5

PERTEMUAN 2

Langkah 2: Merancang Rencana Proyek

No	Bagian Rancangan
1	Jenis Karya Ornamen
2	Alat dan Bahan yang akan digunakan
3	Sketsa Sederhana Karya

PERTEMUAN 3

Langkah 3: Menentukan Jadwal

Bersama dengan teman-teman satu kelompok, berdiskusilah untuk menyusun rencana pembuatan proyek berdasarkan pertanyaan-pertanyaan mendasar yang meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan. Tentukan pula siapa yang mempunyai kewajiban menyelesaikan tugas tersebut. Jangan lupa konsultasikan hasil diskusi kelompok kalian dengan guru agar mendapatkan hasil yang sebaik-baiknya. Gunakanlah tabel di bawah ini agar perencanaan proyek kalian semamin mudah dipahami dan dilaksanakan.

No	Kegiatan	Waktu	Penanggung jawab	Keterangan
1				
2				
3				
4				
5				

Langkah 4: Mengawasi Siswa Dan Kemajuan Pelaksanaan Proyek

Buatlah proyek kalian bersama kelompok sebaik-baiknya dan jangan lupa selalu berkonsultasi dengan guru karena mereka akan selalu mengawasi dan memastikan proyek kalian akan berjalan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan!

PERTEMUAN 4

Langkah 5: Menilai Produk

Tatalah gambar ornamen dengan menggunakan prinsip keseimbangan yang kalian buat untuk dinilai. Jangan lupa, kalian sekelompok bersiap-siap jika ditanya oleh guru terkait dengan karya kalian itu ya?

Langkah 6: Menilai Pengalaman Pembelajaran

- a. Buatlah sebuah laporan berdasarkan eksperimen dan eksplorasimu yang telah kamu lakukan!
- b. Presentasikanlah laporan yang sudah kamu buat di depan kelas dengan suara yang lantang dan jelas agar didengar seluruh kelas!

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas VI

Penulis : Wiranto dan Wahyono

ISBN : 978-602-244-614-9

Unit 8 | Menggambar Proporsi Pada Tumbuhan

Alokasi Waktu : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 menit)

Sumber: <https://unsplash.com/photos/MxwFKkvjW68>.
Wolfgang Hasselmann, 2021

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui tugas tertulis siswa mampu menciptakan ragam hias dan elemen dekoratif dengan pola tumbuhan dari dua budaya dengan benar
2. Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika membuat hubungan antara ragam hias dan elemen dekoratif dengan pola tumbuhan dari dua budaya dengan baik
3. Melalui penilaian produk siswa mampu mendesain ragam hias dan elemen dekoratif dengan pola tumbuhan dari dua budaya dengan benar

Unit 8

Menggambar Proporsi Pada Tumbuhan

A. Identitas Unit

1. Subunit :

Ragam Hias dan Elemen Dekoratif Dari Tumbuhan

2. Unit Tambahan :

- a. Bekerja kelompok
- b. Memilih dan menceritakan respon atas karya pribadi dan orang lain yang paling disukai
- c. Bekerja mandiri dengan mengutamakan faktor keselamatan kerja
- d. Membersihkan dan merawat peralatan dengan benar

3. Elemen dan Subelemen Capaian Pembelajaran :

- a. Mengalami
 - A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.
- b. Berpikir dan Bekerja Artistik
 - BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.
- c. Berdampak
 - D.2 Mengaitkan gagasan dan temuan berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang lain sebagai korelasi fisik, sistem dan nilai untuk pengembangan diri serta menguatkan kearifan lokal.

4. Profil Pelajar Pancasila :

- a. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia (Akhlak kepada alam).
- b. Berkebinekaan Global (Komunikasi dan interaksi antar budaya)
- c. Kreatif (Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal).

B. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif (Menciptakan (KKO) (C6/Menciptakan))

Melalui tugas tertulis siswa mampu menciptakan ragam hias dan elemen dekoratif dengan pola tumbuhan dari dua budaya dengan benar

2. Afektif (Menghubungkan (KKO) (A4/Mengorganisasikan))

Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika membuat hubungan antara ragam hias dan elemen dekoratif dengan pola tumbuhan dari dua budaya dengan baik

3. Psikomotor (Mendesain (KKO) (P5/Naturalisasi))

Melalui penilaian produk siswa mampu mendesain ragam hias dan elemen dekoratif dengan pola tumbuhan dari dua budaya dengan benar

C. Deskripsi Unit

Unit 8 mengajak siswa untuk merancang dan menciptakan ragam hias dan elemen dekoratif dengan pola tumbuhan dari dua budaya. Proses Belajar Mengajar yang dilakukan guru menggunakan model Project Base Learning dengan tahapan pembelajaran;

1. Awali dengan pertanyaan mendasar (*Starts With the Essential Question*);
2. Merancang Rencana Pelaksanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*);
3. Menentukan Jadwal (*Creates a Schedule*);
4. Mengawasi Siswa dan Kemajuan Pelaksanaan Proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*);
5. Menilai Produk (*Assess the Outcome*);
6. Menilai Pengalaman Pembelajaran (*Evaluate the Experiences*).

Penilaian terhadap kompetensi dilakukan melalui pemberian tugas tertulis menggunakan Lembar Kerja Siswa (Kognitif), Penilaian Sikap (Afektif), dan penilaian kinerja serta produk (Psikomotor).

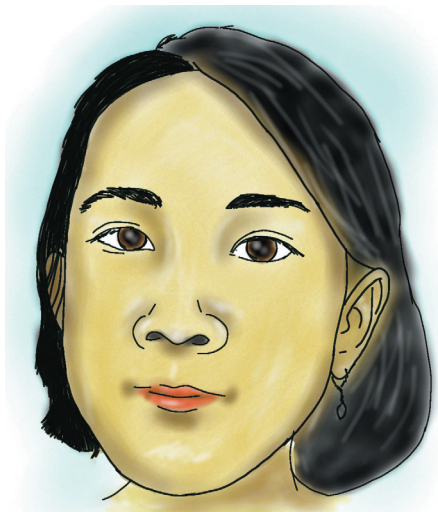
D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-Pokok Materi

Kata Kunci : Ragam Hias, Pola Tumbuhan, Jepara dan Cirebon

Pada unit 8 ini kita akan membicarakan perihal menggambar proporsi pada tumbuhan. Konsep penting yang akan kita pahami adalah "Proporsi". Tahukah kalian apa itu proporsi? Proporsi bisa diartikan sebagai hubungan antar bagian dalam suatu gambar. Proporsi bisa juga dimaknai sebagai hubungan antara bagian dengan keseluruhan gambar (Ernis, 2005: 39-40). Inti dari proporsi adalah penggunaan yang secukupnya dan tidak berlebihan.

Jika kita cermati, tubuh kita diciptakan oleh Tuhan Yang Maha Esa secara proporsional. Semua bagian tubuh sudah sesuai proporsinya, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Besar mata telah diciptakan dengan tepat, telinga, hidung, dan lain sebagainya. Dalam ukuran normal, kita semua diciptakan dalam ukuran yang sesuai proporsinya. Coba kita lihat ilustrasi mengenai proporsi wajah kita dibawah ini.



Gambar 8.1. Proporsi pada wajah kita sebagai anugerah dari Tuhan YME

Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021

Berdasar ilustrasi di atas, susunan yang mengandung proporsi berarti terlihat keseimbangan yang ideal pantas, sesuai, dan benar (ideal) antara bagian wajah yang satu dengan bagian wajah yang lainnya.

Memang ada saudara kita yang tidak beruntung dengan wajah yang tidak proporsional. Namun hal tersebut diluar pembahasan mengenai proporsi. Proporsi harus kita pahami dan kuasai dalam berkarya seni. Termasuk dalam membuat ragam hias berpola tumbuhan pada unit 8 ini.

Berdasarkan pengertian proporsi di atas, kalian akan belajar membuat ragam hias dengan pola tumbuhan dengan mengambil inspirasi dari dua daerah yang berbeda. Artinya, sebelum kalian belajar membuat ragam hias berpola tumbuhan, kalian akan belajar dulu bagaimana penggambaran ragam hias tumbuhan dari daerah Cirebon dan Jepara.

Negara kita kaya akan ragam hias dengan motif yang sangat beragam. Berbagai motif hias digunakan untuk menghias aneka karya seni kriya di wilayah nusantara. Dari banyaknya ragam hias yang ada, kita akan membandingkan dua ragam hias yaitu Cirebon dan Jepara.

Motif Ragam Hias berpola tumbuhan dari Jepara

Ragam Hias Jepara pada awalnya dikembangkan oleh penduduk Jepara. Ragam hias ini digunakan untuk dijadikan sebagai penghias perabotan rumah tangga. Barang-barang yang dihias tersebut seperti penyimpanan perhiasan, kursi tamu, almari, buffet, toilet, dan lain-lain. Peninggalan pertama dari motif ragam hias Jepara dapat kita lihat pada hiasan ornamen yang ada di Makam Mantingan Jepara.



Gambar 8.1. Masjid Mantingan Jepara dan salah satu ukiran khas Jepara yang ada di masjid tersebut

Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021

Motif Ragam Hias berpola tumbuhan dari Cirebon

Bentuk ragam hias berpola tumbuhan dari Cirebon merupakan gubahan dari ragam hias Padjajaran. Ragam hias dengan pola orang dan binatang sering dilukiskan dalam pola ragam hias tanaman. Hal ini dilakukan terkait dengan adanya larangan dalam agama Islam untuk melukiskan manusia dan binatang. Pola tumbuhan dalam ragam hias Cirebon sering diwujudkan dalam bentuk sulur-suluran kembang bakung atau bentuk Pohon Hayat. Ragam hias Cirebon paling banyak ditemukan untuk menghias batik.



Gambar 8.1. Contoh ragam hias dengan motif Cirebon pada kain batik

Sumber: <https://uzbatik.com/blog/5-ciri-khas-motif-batik-cirebon>, 2021

Dibawah ini dijelaskan mengenai perbandingan antara ragam hias berpola tumbuhan dari Jepara dan Cirebon. Perbandingan diarahkan pada cara penggambaran ragam hias yang nantinya bisa menjadi inspirasi kalian dalam menggambar ragam hias berpola tumbuhan secara proporsional.

<p>Ragam Hias Pola Tumbuhan Jepara</p>	<p>Ragam Hias Pola Tumbuhan Jepara</p>
<p>Motif ragam hias Jepara ini garis besarnya berbentuk prisma segi tiga yang melengkung-lengkung. Pada bagian ujung lengkungan kemudian terpecah menjadi beberapa helai daun yang melengkung pula. Buah digambarkan dalam bentuk bulatan kecil-kecil bersusun seperti buah Wuni.</p>	<p>Motif ragam hias Cirebon mirip dengan ragam Pejajaran yang secara umum digambarkan dengan bentuk cembung, melengkung, serta cenderung bulat. Bagian tumbuhan yang terdiri dari batang dan bunga. Pola tumbuhan ini digambarkan seperti awan.</p>

Nah, kalian telah mengetahui bagaimana perbandingan antara ragam hias Jepara dan Cirebon dalam menggambarkan pola tumbuhan. Sekarang kalian

bisa berlatih untuk menggambar. Langkah-langkah membuat ragam hias berpola tumbuhan dengan mengambil inspirasi dari ragam hias Jepara dan Cirebon bisa kalian lakukan sebagai berikut:

- a. Siapkan dua lembar kertas, pensil, serta penggaris.
- b. Pada kertas pertama silahkan kalian melakukan eksplorasi untuk menemukan pola tumbuhan kalian sendiri. Bisa dalam bentuk baru, mengambil serta menggabungkan unsur-unsur dari ragam hias dua daerah di atas, atau melakukan modifikasi hingga menjadi bentuk yang lain.
- c. Jika sudah yakin, gambarkan pola ragam hias hasil kreatifitasmu ke dalam kertas kedua.
- d. Buatlah dengan sabar, telaten, serta berhati-hati agar menghasilkan karya ragam hias yang bagus dan proporsional.
- e. Konsultasilah kepada guru untuk mendapatkan nasihat mengenai karyamu.

Demikian praktek menggambar ragam hias pola tumbuhan pada unit ini. Semoga kemampuan ini akan berguna kelak jika kalian sudah besar. Amin.

2. Sarana dan Pra-sarana

- a. Kertas biasa atau buku gambar
- b. Penggaris
- c. Pensil biasa
- d. Alat warna buatan maupun alami
- e. Guru bisa memfasilitasi siswa dengan menunjukkan contoh karya ragam hias berpola tumbuhan dari dua budaya yang sudah jadi

3. Pendekatan, Model, Metode, Media, dan Teknik Pembelajaran

- a. Pendekatan : Saintifik.
- b. Model : *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek)
- c. Metode : Pengamatan, tanya jawab, penugasan, praktik, diskusi kelompok, presentasi, dan ceramah.
- d. Media Pembelajaran berupa contoh-contoh karya ragam hias berpola tumbuhan dari dua budaya yang sudah jadi, foto, dan video pembelajaran

4. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru menunjukkan contoh-contoh karya ragam hias berpola tumbuhan dari dua budaya yang sudah jadi 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 1. 		15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membentuk kelompok yang terdiri atas 4 – 5 orang. 2. Siswa membaca materi pembelajaran unit 8 (mengamati). 3. Siswa menyaksikan video tutorial ornament ragam hias 4. Siswa dan guru bertanya jawab materi yang telah dibaca dan video yang telah disaksikan(menanya). 5. Siswa mengidentifikasi alat, bahan, langkah-langkah yang ada dalam teks maupun video (menalar). 6. Guru mengajukan beberapa pertanyaan guna memancing minat siswa untuk merencanakan dan menciptakan karya ragam hias berpola tumbuhan dari dua budaya yang sudah jadi (menanya). 7. Guru mengajukan pertanyaan mendasar lainnya mengenai apa yang harus dilakukan siswa dalam menciptakan karya karya ragam hias berpola tumbuhan dari dua budaya yang sudah jadi. 	Awali dengan pertanyaan mendasar (<i>Starts With the Essential Question</i>)	110 menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk berdiskusi dengan orang tua terkait dengan materi. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit
---------	--	--	----------

Pertemuan 2 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 2. 		15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dengan bantuan guru menentukan proyek yang akan dikerjakan yaitu membuat karya karya ragam hias berpola tumbuhan dari dua budaya yang sudah jadi. 2. Siswa secara berkelompok merancang tahapan penyelesaian proyek serta alat dan bahan yang akan digunakan (mencoba). 3. Peserta didik berdiskusi menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan. 	Merancang Rencana Proyek (<i>Design a Plan for the Project</i>)	110 menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit
---------	---	--	----------

Pertemuan 3 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 2. 		15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengkonsultasi tahapan penyelesaian proyek kepada guru. (menanya) 2. Peserta didik menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama. 3. Siswa secara berkelompok menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat karya ragam hias berpola tumbuhan dari dua budaya dan menentukan waktu yang dibutuhkan untuk setiap langkah pembuatan souvenir berupa kipas dari bahan kertas. 	Menentukan Jadwal (Creates a Schedule)	50 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa secara berkelompok mulai membuat karya ragam hias berpola tumbuhan dari dua budaya (mencoba). 5. Guru mengamati aktivitas peserta didik dan melihat kemajuan setiap kelompok. 6. Peserta didik melakukan pembuatan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama 	Mengawasi Siswa dan Kemajuan Pelaksanaan Proyek <i>(Monitor the Students and the Progress of the Project)</i>	60 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan barang yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit

Pertemuan 4 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 2. 		15 menit

Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menilai produk yang dihasilkan oleh siswa 2. Guru membahas kelayakan proyek yang telah dibuat serta permasalahan-permasalahan yang muncul 	Menilai Produk (<i>Assess the Outcome</i>)	80 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa menyusun laporan dan mempresentasikan hasil kerja proyek kelompoknya (mengomunikasikan). 4. Setiap peserta didik memaparkan laporan, peserta didik yang lain memberikan tanggapan, dan bersama guru menyimpulkan hasil proyek. 	Menilai Pengalaman Pembelajaran (<i>Evaluate the Experiences</i>)	30 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Siswa mengerjakan post test. 3. Siswa dan guru merefleksikan kegiatan pembelajaran yang sudah dipelajari (panduan terlampir). 4. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa. 5. Doa dan salam penutup. 		15 menit

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan pembelajaran alternatif dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran di atas dengan beberapa modifikasi pada hal-hal sesuai keadaan sekolah dan sumber daya yang ada di daerah setempat.

Ketersediaan media/alat/bahan pada pembelajaran alternatif dapat menyesuaikan dengan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Tentu saja hal ini membutuhkan kemampuan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran.

E. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

- a. Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- b. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- c. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- d. Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

F. Asesmen Dan Penilaian

Aspek Penilaian	Jenis Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian
Pengetahuan	Tes	Tertulis	Soal dan Rubrik Penilaian
Keterampilan	Non tes	Produk dan Unjuk Kerja	Tugas dan Rubrik Penilaian
Sikap	Non tes	Penilaian Diri	Form Penilaian Diri

G. Pengayaan

Pengayaan diberikan sekali sebagai pendalaman dan perluasan dari kompetensi. Pengayaan ini tidak disertai dengan penilaian. Pengayaan yang bisa diberikan kepada peserta didik adalah merencanakan dan menciptakan Ragam Hias dan Elemen Dekoratif dari tumbuhan dengan motif yang lebih rumit (bisa dikerjakan secara mandiri atau kelompok).

H. Bahan Bacaan Guru Dan Siswa

1. Bahan Belajar Guru

- a. Materi mengenai proporsi pada tautan web <https://www.blogernas.com/2016/08/pengertian-proporsi-prinsip-desain.html?m=1>
- b. Materi mengenai proporsi pada tautan web <https://www.muhaemin-af.com/2020/04/proporsi-dalam-seni-rupa.html>

- c. Bacaan berjudul “Ragam hias” dengan link https://id.wikipedia.org/wiki/Ragam_hias
- d. Bacaan berjudul “Ragam Hias – Pengertian, Fungsi, Pola, Jenis Motif & Teknik” dengan link <https://serupa.id/ragam-hias-pengertian-motif-teknik/>
- e. Bacaan berjudul “Pengertian Ragam Hias dan Jenis-Jenis Ragam Hias Nusantara” dengan link <https://www.senibudayaku.com/2017/02/pengertian-ragam-hias-dan-jenis-jenis-ragam-hias.html>
- f. Bacaan berjudul “Menggambar Motif Ragam Hias” dengan link <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/Seni%20Motif/topik2.html>
- g. Video membuat ornamen pojok sederhana dengan link <https://www.youtube.com/watch?v=3ODwyd3ihwM>

2. Bahan Bacaan Siswa

- a. Materi Pembelajaran Unit 8
- b. Buku Paket Seni Budaya dan Prakarya

I. Lembar Kerja Siswa

LEMBAR KERJA SISWA UNIT 8 (PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK)

Satuan Pendidikan :

Kelas/ Semester : VI (Enam)/ 1 (satu)

Unit : 1 (Satu)

Materi Pembelajaran : Ragam Hias dan Elemen Dekoratif dari tumbuhan

Pertemuan : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 Menit)

Identitas kelompok

Ketua :

Anggota :

PERTEMUAN 1

Langkah 1: Awali Dengan Pertanyaan Mendasar

Berdasarkan materi pembelajaran unit 8 yang kalian baca, video cara menggambar tumbuhan secara proporsional, serta tanya jawab yang kalian lakukan dengan guru, tuliskan beberapa pertanyaan mendasar terkait dengan proyek yang kalian buat pada tabel di bawah ini...

No	Pertanyaan
1
2
3
4

PERTEMUAN 2

Langkah 2: Merancang Rencana Proyek

No	Bagian Rancangan
1	Jenis Gambar
2	Alat dan Bahan yang akan digunakan
3	Sketsa Sederhana Karya

PERTEMUAN 3

Langkah 3: Menentukan Jadwal

Bersama dengan teman-teman satu kelompok, berdiskusilah untuk menyusun rencana pembuatan proyek berdasarkan pertanyaan-pertanyaan mendasar yang meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan. Tentukan pula siapa yang mempunyai kewajiban menyelesaikan tugas tersebut. Jangan lupa konsultasikan hasil diskusi kelompok kalian dengan guru agar mendapatkan hasil yang sebaik-baiknya. Gunakanlah tabel di bawah ini agar perencanaan proyek kalian semamin mudah dipahami dan dilaksanakan.

No	Kegiatan	Waktu	Penanggung jawab	Keterangan
1				
2				
3				
4				
5				

Langkah 4: Mengawasi Siswa Dan Kemajuan Pelaksanaan Proyek

Buatlah proyek kalian bersama kelompok sebaik-baiknya dan jangan lupa selalu berkonsultasi dengan guru karena mereka akan selalu mengawasi dan memastikan proyek kalian akan berjalan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan!

PERTEMUAN 4

Langkah 5: Menilai Produk

Tatalah karya gambar tumbuhan secara proporsional yang kalian buat untuk dinilai. Jangan lupa, kalian sekelompok bersiap-siap jika ditanya oleh guru terkait dengan karya kalian itu ya?

Langkah 6: Menilai Pengalaman Pembelajaran

- Buatlah sebuah laporan berdasarkan eksperimen dan eksplorasimu yang telah kamu lakukan!
- Presentasikanlah laporan yang sudah kamu buat di depan kelas dengan suara yang lantang dan jelas agar didengar seluruh kelas!

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas VI

Penulis : Wiranto dan Wahyono

ISBN : 978-602-244-614-9

Unit 9

Mengenal Aneka Ragam Hias dari Berbagai Daerah di Indonesia

Alokasi Waktu : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 menit)

Sumber: <https://www.dekoruma.com/artikel/84577/tipe-ukiran-tradisional-di-indonesia>, 2021.

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui tugas tertulis siswa mampu membandingkan ragam hias dan elemen dekoratif dari dua masa dengan benar.
2. Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika mempelajari ragam hias dan elemen dekoratif dari dua masa dengan baik.
3. Melalui penilaian produk siswa mampu memodifikasi ragam hias dan elemen dekoratif dari dua masa dengan benar.

Unit 9

Mengenal Aneka Ragam Hias dari Berbagai Daerah di Indonesia

A. Identitas Unit

1. Subunit :

Perbandingan dan penggabungan ragam hias dan elemen dekoratif dari dua masa/budaya.

2. Unit Tambahan :

- a. Bekerja kelompok
- b. Memilih dan menceritakan respon atas karya pribadi dan orang lain yang paling disukai
- c. Bekerja mandiri dengan mengutamakan faktor keselamatan kerja
- d. Membersihkan dan merawat peralatan dengan benar

3. Elemen dan Subelemen Capaian Pembelajaran :

- a. Mengalami
 - A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa
- b. Merefleksikan
 - R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.
- c. Berpikir dan Bekerja Artistik
 - BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/ merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan

4. Profil Pelajar Pancasila :

- a. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia (Akhlak kepada manusia).
- b. Berkebinekaan Global (Komunikasi dan interaksi antar budaya).
- c. Bernalar Kritis (Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan).

B. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif (Membandingkan(KKO) (C5/Analisis))

Melalui tugas tertulis siswa mampu membandingkan ragam hias dan elemen dekoratif dari dua masa dengan benar.

2. Afektif (Menunjukkan (KKO) (A5/Mengorganisasikan))

Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika mempelajari ragam hias dan elemen dekoratif dari dua masa dengan baik.

3. Psikomotor (Memodifikasi (KKO) (P4/Artikulasi))

Melalui penilaian produk siswa mampu memodifikasi ragam hias dan elemen dekoratif dari dua masa dengan benar.

C. Deskripsi Unit

Unit 9 mengajak siswa Perbandingan dan penggabungan ragam hias dan elemen dekoratif dari dua masa/budaya. Proses Belajar Mengajar yang dilakukan guru menggunakan model *Discovery Learning* (Pembelajaran Penemuan) dengan langkah-langkah;

1. Pemberian rangsangan (*stimulation*),
2. Pernyataan/Identifikasi masalah (*problem statement*),
3. Pengumpulan data (*data collection*),
4. Pengolahan data (*data processing*),
5. Pembuktian (*verification*),
6. Menarik simpulan/generalisasi (*generalization*).

Penilaian terhadap kompetensi dilakukan melalui pemberian Tugas tertulis menggunakan Lembar Kerja Siswa (Kognitif), Penilaian Sikap (Afektif), dan penilaian kinerja serta produk (Psikomotor).

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-Pokok Materi

Kata Kunci : Ragam Hias, Pola Hias, Ragam Hias Daerah

Tahukah kalian apa itu ragam hias? Jika tahu, dapatkah kalian jelaskan apa saja ragam hias yang ada? Punyakah kalian benda-benda kerajinan yang terdapat ragam hias? Kalau kalian bisa menjawab semua pertanyaan tersebut, luar biasa!

Ragam hias merupakan suatu karya seni rupa yang dibuat untuk memperindah suatu benda agar menjadi lebih indah dan bermakna. Ya, ragam hias dalam bahasa Yunani disebut 'ornare' atau ornamen yang artinya menghias. Sebenarnya pemberian ragam hias bisa membuat harga sebuah kerajinan menjadi lebih mahal. Pada dasarnya, ragam hias merupakan sebuah bentuk dasar tertentu yang ditata secara berulang-ulang hingga menjadi sebuah pola. Masih ingat pola atau motif pada anyaman bukan? Motif atau pola itu muncul karena kalian menganyam hal yang sama secara berulang-ulang.



Gambar 9.1. Contoh kerajinan yang dipercantik dengan ragam hias

Sumber: <https://www.dekoruma.com/artikel/93386/kerajinan-keramik-rumah-lebih-estetis> dan <https://hiasantanamanbunga.blogspot.com/2019/06/luar-biasa-hiasan-cap-ing-dari-kertas.html>, 2021

Pada umumnya, semua ragam hias yang ada di seluruh nusantara mengambil bentuk dasar dari bunga dan tumbuhan (flora), binatang (fauna), manusia (figurative), dan bentuk-bentuk benda (geometris). Coba kalian lihat dari keempat jenis bentuk dasar ragam hias (Sunaryo, 2009) di bawah ini;

1. Ragam Hias Flora

Ragam hias flora merupakan aneka hiasan dengan mengambil objek bentuk dasar berupa alam tumbuhan. Kalian bisa menampilkan ragam hias tumbuhan ini secara utuh, atau hanya bagian-bagian tertentu saja. Semua tergantung pada kreatifitas kalian.



Sumber : Dokumen Kemendikbudristek, 2021

2. Ragam Hias Fauna

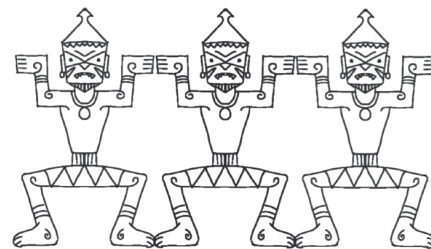
Ragam hias fauna merupakan ragam hias dengan objek bentuk dasar gambar binatang. Hampir semua jenis binatang dapat kalian dijadikan sebagai motif dengan melakukan pengayaan terlebih dahulu. Saat menggambar motif ini, kalian dapat juga menggabungkannya dengan motif tumbuhan.



Sumber : Dokumen Kemendikbudristek, 2021

3. Ragam Hias Figuratif

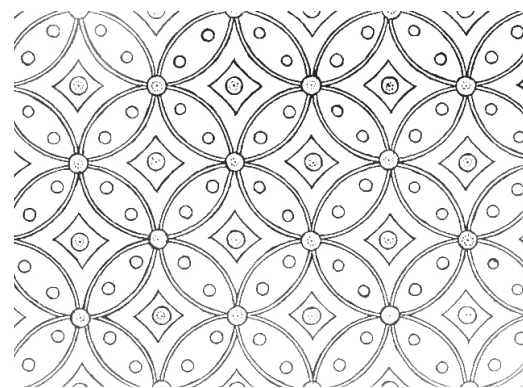
Ragam hias figuratif menggunakan bentuk dasar manusia yang telah digayakan sehingga menjadi motif ragam hias yang indah. Saat membuat ragam hias, figur manusia dapat digambar keseluruhan atau sebagian tubuh saja.



Sumber : Dokumen Kemendikbudristek, 2021

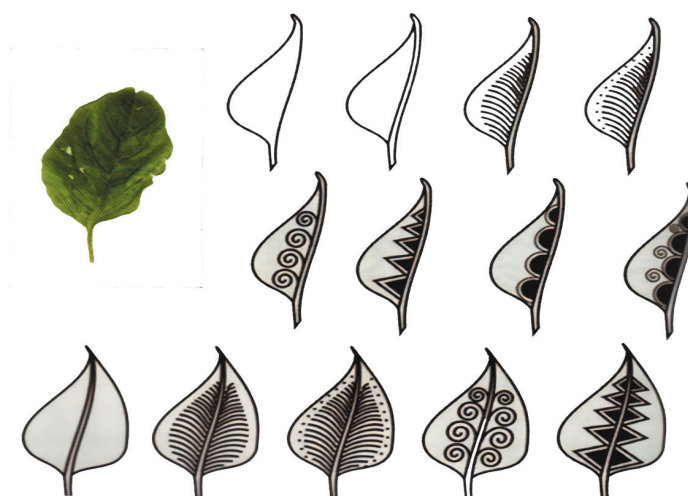
4. Ragam Hias Geometris

Ragam hias geometris berbentuk seperti garis, sudut, bidang, dan ruang. Bentuk-bentuk tersebut ditata berulang-ulang sehingga menghasilkan suatu ragam hias geometris yang indah. Sejak dahulu kala, gaya ragam hias geometris sudah banyak digunakan dan dapat dijumpai di seluruh Indonesia, seperti Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua.



Sumber: <https://thegorbalsla.com/motif-ragam-hias/motif-ragam-hias-geometris/>

Mengapa tidak berbentuk seperti binatang, manusia, atau tumbuhan sebenarnya ya? Tentu saja, dikarenakan untuk digunakan sebagai ragam hias, bentuk-bentuk sungguhan dari tumbuhan, manusia, dan binatang telah digayakan (distilisasi/distilir) sehingga bentuknya lebih indah dan bermacam-macam. Coba kalian perhatikan ilustrasi mengenai proses menggayakan di bawah ini;



Gambar 9.2. Proses Menggayakan Obyek Benda Menjadi Ragam Hias

Sumber : Kemendikbudristek, 2021

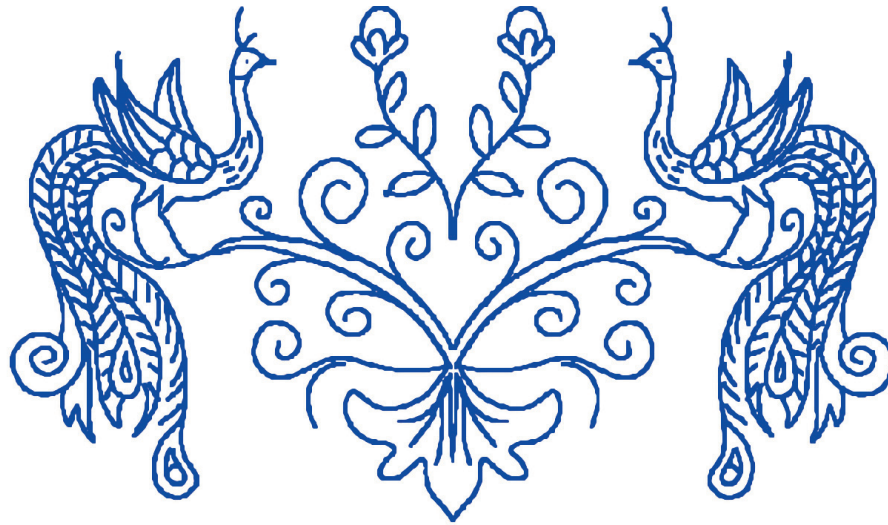
Arti dari digayakan adalah bahwa penggambaran binatang, manusia, atau tumbuhan telah mengalami perubahan bentuk yaitu dengan ditambah, dikurangi, diubah bentuk dan ukurannya namun kalian masih bisa mengenalinya sebagai tumbuhan atau binatang aslinya. Ragam hias dapat diterapkan pada karya seni dua dimensi atau tiga dimensi dengan memperhatikan unsur dan prinsip seni rupa (coba kalian ingat kembali materi pembelajaran unit 1 yang membahas mengenai hal ini!).

Nah, ternyata masih-masing daerah mempunyai cara-cara dan bentuk-bentuk ragam hias tersendiri yang berbeda. Perbedaan tersebut menggambarkan ciri khas atau identitas serta budaya dari daerah tersebut. Dengan mempelajari banyak ragam hias di daerah nusantara, kalian juga akan banyak mengenal kebudayaan daerah yang beraneka.

Pola Ragam Hias

Pada pembahasan di atas, kalian telah membaca mengenai pola? Pola ini penting dalam membuat karya ragam hias. Pola ragam hias adalah susunan atau penempatan dengan aturan tertentu dalam bentuk dan komposisi tertentu. Penempatan pola ragam hias tergantung dari tujuan dan ruang pada benda yang akan dihias. Agar lebih jelas lagi, berikut akan dibahas mengenai pola sebuah ragam hias berdasarkan susunan dan penempatannya pada sebuah benda. Pola-pola ragam hias menurut susunannya (Toekio M; 2000) sebagai berikut:

- a. Pola simetris merupakan susunan dari bentuk-bentuk dasar ragam hias yang seimbang antara kiri-kanan maupun atas-bawah dengan bentuk yang sama dalam susunannya.



Gambar 9.4. Ragam Hias dengan Susunan Simetris

Sumber : Kemendikbudristek, 2021

- b. Pola a-simetris merupakan susunan dari bentuk-bentuk dasar ragam hias yang tidak berimbang, namun memiliki proporsi, komposisi dan kesatuan yang harmoni dan tetap indah jika dipandang.



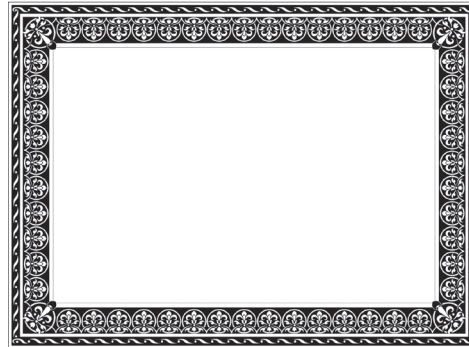
Gambar 9.3. Ragam Hias dengan Susunan yang Tidak Simetris

Sumber : Kemendikbudristek, 2021

Pola-pola ragam hias menurut penempatannya (Sunaryo, 2009) sebagai berikut:

1. **Pola ragam hias tepi.**

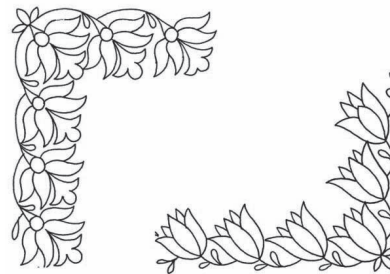
Pada pola ini penataan ragam hias diletakkan pada bagian tepi dari benda yang dihias.



Sumber: <https://m.facebook.com/srinur66/photos/a.800103216677588/800109296676980/?type=3>

2. **Pola ragam hias menyudut.**

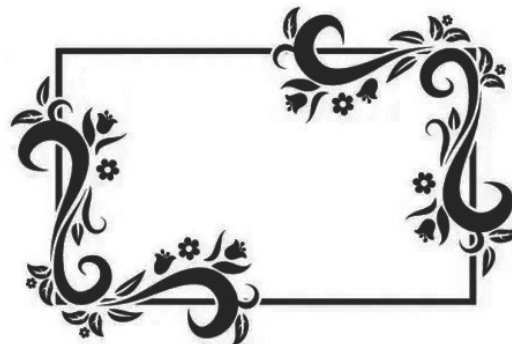
Pada pola ini penataan ragam hias diletakkan pada bagian sudut-sudut dari benda yang dihias.



Sumber: <https://kabarpandeglang.com/jenis-jenis-teladan-ragam-hias/>

3. **Pola ragam hias gabungan.**

Pola ragam hias yang menggabungkan beberapa penempatan ragam hias dan memusat bentuk coraknya



Sumber: <https://www.pngegg.com/id/png-idiat>

Nah dengan pengetahuan mengenai jenis-jenis bentuk dasar ragam hias serta pola-polanya kalian pasti dapat membuat ragam hias sendiri dan menerapkannya pada benda-benda dua maupun tiga dimensi.

2. Sarana dan Pra-sarana

- Kertas
- Alat Warna, pensil, penggaris, dan jangka
- Guru bisa memfasilitasi dengan memberikan contoh gambar-gambar ragam hias dari beberapa daerah
- Objek di sekitar yang terdapat hiasan berupa ragam hias dari dua daerah

3. Pendekatan, Model, Metode, Media, dan Teknik Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik.
- Model : *Discovery Learning* (Pembelajaran Diskoveri)
- Metode : Pengamatan, tanya jawab, penugasan, praktik, diskusi kelompok, presentasi, dan ceramah.
- Media Pembelajaran berupa contoh-contoh gambar-gambar ragam hias dari dua daerah yang dibuat guru
- Media pembelajaran berupa contoh-contoh benda kerajinan yang dihiasi oleh ragam hias dari dua daerah

4. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan Inkuiri	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none">Salam pembuka, doa, dan absensi.Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru.Apersepsi: Guru menunjukkan contoh-contoh gambar-gambar ragam hias dari dua daerah yang dibuat guru atau dicetak dari sumber lain.		15 menit

	<p>Guru juga bisa menunjukkan hasil karya kerajinan yang dihiasii aneka motif ragam hias dari dua daerah</p> <p>4. Orientasi:</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 1.</p>		
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan tentang berbagai pengertian ragam hias, pola, teknik, dan cara membuat 2. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran diskoveri serta tujuan setiap langkah, mulai dari langkah merumuskan masalah sampai dengan merumuskan kesimpulan. 3. Guru menjelaskan pentingnya topik mengenai ragam hais untuk menstimulasi siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. 	Stimulasi	110 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk berdiskusi dengan orang tua terkait dengan materi. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit

Pertemuan 2 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 		15 menit

	4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 2.		
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta melakukan brainstorming dengan meminta anak untuk menyebutkan benda pakai di sekitar lingkungan yang dihias dengan menggunakan ragam hias. 2. Selain itu siswa juga diminta untuk menyebutkan jenis-jenis ragam hias yang ada di nusantara 3. Setiap siswa secara mandiri menuliskan macam-macam benda kerajinan yang dapat dihias dengan menggunakan ragam hias sebagai data awal. 4. Siswa membawa bahan-bahan di lingkungan rumah yang bisa digunakan sebagai materi untuk mempelajari ragam hias 5. Siswa diminta untuk mempelajari materi bacaan mengenai anyaman 	Identifikasi Masalah	110 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit

Pertemuan 3 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 		15 menit

	<p>3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya</p> <p>4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 3.</p>		
Inti	<p>1. Siswa dibagi dalam bentuk kelompok.</p> <p>2. Siswa menyaksikan video tutorial mengenai beraneka macam ragam hias dengan berbagai macam teknik</p> <p>3. Siswa membaca materi pembelajaran mengenai ragam hias (mengamati)</p> <p>4. Siswa membuat pertanyaan berdasarkan materi bacaan dan video yang ditayangkan. (menanya)</p> <p>5. Siswa menyebutkan informasi yang ada pada teks maupun video (menalar)</p>	Pengumpulan Data	50 menit
	<p>6. Siswa melakukan eksperimen dengan mencoba berbagai teknik menggambar ragam hias dengan bantuan guru. (mencoba)</p> <p>7. Siswa menuliskan tanggapannya mengenai berbagai macam ragam hias nusantara</p> <p>8. Perwakilan kelompok membacakan hasil kerja kelompok di depan kelas.</p>	Pengolahan data	60 menit
Penutup	<p>1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran.</p> <p>2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan barang yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>3. Doa dan salam penutup.</p>		15 menit

Pertemuan 4 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 4. 		15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan percobaan membuat ragam hias dengan menggunakan teknik yang dikuasainya (mencoba) 2. Siswa membuat kesimpulan dari hasil percobaan. (mengomunikasikan) 3. Siswa menyajikan laporan tentang anyaman. (mengomunikasikan) 	Pembuktian	80 menit
		Menarik Kesimpulan	30 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Siswa mengerjakan post test. 3. Siswa dan guru merefleksikan kegiatan pembelajaran yang sudah dipelajari (panduan terlampir). 4. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa. 5. Doa dan salam penutup. 		15 menit

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan pembelajaran alternatif dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran di atas dengan beberapa modifikasi pada hal-hal sesuai keadaan sekolah dan sumber daya yang ada di daerah setempat.

Ketersediaan media/alat/bahan pada pembelajaran alternatif dapat menyesuaikan dengan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Tentu saja hal ini membutuhkan kemampuan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran.

E. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

F. Asesmen Dan Penilaian

Aspek Penilaian	Jenis Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian
Pengetahuan	Tes	Tertulis	Soal dan Rubrik Penilaian
Keterampilan	Non tes	Produk dan Unjuk Kerja	Tugas dan Rubrik Penilaian
Sikap	Non tes	Penilaian Diri	Form Penilaian Diri

G. Pengayaan

Pengayaan diberikan sekali sebagai pendalaman dan perluasan dari kompetensi. Pengayaan ini tidak disertai dengan penilaian. Pengayaan yang bisa diberikan kepada peserta didik adalah mengeksplorasi dan mencoba aneka teknik, pola, susunan, dan penempatan ragam hias yang tidak dibahas dalam materi bacaan (bisa dikerjakan secara mandiri atau kelompok)

H. Bahan Bacaan Guru Dan Siswa

1. Bahan bacaan Guru

- a. Bacaan berjudul “Ragam hias” dengan link https://id.wikipedia.org/wiki/Ragam_hias
- b. Bacaan berjudul “Ragam Hias – Pengertian, Fungsi, Pola, Jenis Motif & Teknik” dengan link <https://serupa.id/ragam-hias-pengertian-motif-teknik/>
- c. Bacaan berjudul “Pengertian Ragam Hias dan Jenis-Jenis Ragam Hias Nusantara” dengan link <https://www.senibudayaku.com/2017/02/pengertian-ragam-hias-dan-jenis-jenis-ragam-hias.html>
- d. Bacaan berjudul “Menggambar Motif Ragam Hias” dengan link <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/Seni%20Motif/topik2.html>

2. Bahan Bacaan Siswa

- a. Materi Pembelajaran Unit 1
- b. Buku Paket Seni Budaya dan Prakarya

I. Lembar Kerja Siswa

LEMBAR KERJA SISWA UNIT 9 (PEMBELAJARAN DISCOVERY)

Satuan Pendidikan :

Kelas/ Semester : VI (Enam)/ 1 (satu)

Unit : 1 (Satu)

Materi Pembelajaran : Mendesain Karya Fungsional Menggunakan Ikatan dan Simpul

Pertemuan : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 Menit)

Identitas kelompok

Ketua :

Anggota :

PERTEMUAN PERTAMA

Langkah 1: Stimulasi

Berdasarkan penjelasan guru mengenai berbagai model bentuk benda yang terbuat dari anyaman, mengenalkan motif, bahan, dan fungsi dan manfaat dari benda anyaman coba kalian isi tabel di bawah ini...

No	Ragam Hias dari daerah...	Analisis Ragam Hias		
		Pola	Bentuk	Penempatan
1				
2				
3				
4				
5				

PERTEMUAN KEDUA

Langkah 2: Ayo Mengidentifikasi Masalah

- a. Bacalah materi pembelajaran yang diberikan guru
- b. Perhatikan juga penjelasan dari guru
- c. Amati benda-benda kerajinan dan contoh ragam hias yang dibawa oleh guru
- d. Rumuskan sebuah pertanyaan yang terkait dengan informasi yang kalian dapat dari materi maupun penjelasan guru. Tulislah pada kolom di bawah ini
- e. Bentuklah kelompok yang terdiri dari 4-5 orang!
- f. Diskusikanlah bersama kelompokmu identifikasi masalah yang telah dipilih bersama! Tulislah jawaban sementara dari rumusan masalah pada kolom berikut ini!

<p>Identifikasi Masalahku:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
--

PERTEMUAN KETIGA

Langkah 3: Ayo Mengumpulkan Data

- a. Kumpulkan data berupa informasi penting terkait dengan pengertian, pola, susunan, dan penempatan ragam hias pada benda hasil kerajinan
- b. Mintalah bimbingan dari guru dalam melaksanakannya

Langkah 4: Ayo Mengolah Data

Lakukan eksperimen dengan mencoba berbagai macam jenis ragam hias bersama dengan guru

PERTEMUAN KEEMPAT

Langkah 5: Ayo Buktikan

- a. Temukan cara terbaik untuk menyelesaikan masalah dengan bantuan guru
- b. Buatlah sebuah laporan berdasarkan eksperimen dan eksplorasimu yang telah kamu lakukan!

Langkah 6: Ayo Menarik Kesimpulan

Presentasikanlah laporan yang sudah kamu buat di depan kelas dengan suara yang lantang dan jelas agar didengar seluruh kelas!

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas VI
Penulis : Wiranto dan Wahyono
ISBN : 978-602-244-614-9

Unit 10 | Mengkreasi Jenis dan Pola Ragam Hias

Alokasi Waktu : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 menit)



Sumber: senibudayaku.com (2021)

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui tugas tertulis siswa mampu merancang jenis dan pola ragam hias dan elemen dekoratif dengan benar
2. Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika berkreasi jenis dan pola ragam hias dan elemen dekoratif dengan baik
3. Melalui penilaian produk siswa mampu menciptakan jenis dan pola ragam hias dan elemen dekoratif dengan benar

Unit 10

Mengkreasi Jenis dan Pola Ragam Hias

A. Identitas Unit

1. Subunit:

Berkreasi jenis dan pola ragam hias dan elemen dekoratif

2. Unit Tambahan :

- a. Bekerja kelompok
- b. Memilih dan menceritakan respon atas karya pribadi dan orang lain yang paling disukai
- c. Bekerja mandiri dengan mengutamakan faktor keselamatan kerja
- d. Membersihkan dan merawat peralatan dengan benar

3. Elemen dan Subelemen Capaian Pembelajaran :

- a. Menciptakan
 - C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan
- b. Merefleksikan
 - R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.
- c. Berpikir dan Bekerja Artistik
 - BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.

4. Profil Pelajar Pancasila :

- a. Kreatif (Menghasilkan gagasan yang orisinal)
- b. Mandiri (Regulasi diri)
- c. Bernalar Kritis (Merefleksi pemikiran dan proses berpikir).

B. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif (Merancang (KKO) (C6/Menciptakan))

Melalui tugas tertulis siswa mampu merancang jenis dan pola ragam hias dan elemen dekoratif dengan benar

2. Afektif (Menunjukkan (KKO) (A4/Karakterisasi))

Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika berkreasi jenis dan pola ragam hias dan elemen dekoratif dengan baik

3. Psikomotor (Menciptakan(KKO) (P5/Naturalisasi))

Melalui penilaian produk siswa mampu menciptakan jenis dan pola ragam hias dan elemen dekoratif dengan benar

C. Deskripsi Unit

Unit 10 mengajak siswa Berkreasi jenis dan pola ragam hias dan elemen dekoratif. Proses Belajar Mengajar yang dilakukan guru menggunakan model *Project Base Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek) dengan langkah-langkah;

- 1) Pertanyaan Mendasar,
- 2) Mendesain Perencanaan Produk,
- 3) Menyusun Jadwal Pembuatan,
- 4) Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Proyek,
- 5) Menguji Hasil, dan
- 6) Evaluasi Pengalaman Belajar.

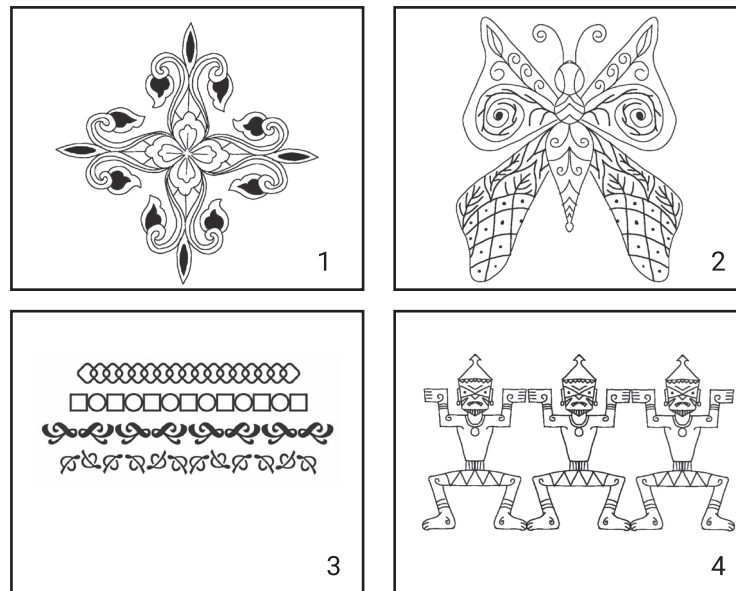
Penilaian terhadap kompetensi dilakukan melalui pemberian Tugas tertulis menggunakan Lembar Kerja Siswa (Kognitif), Penilaian Sikap (Afektif), dan penilaian kinerja serta produk (Psikomotor).

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-Pokok Materi

Kata Kunci : Ragam Hias, Teknik , Media, Cara Menggambar Ragam Hias

Tentu kalian sudah mengetahui apa itu ragam hias dan untuk apa ragam hias karena sudah dibahas pada unit 9. Ya, ragam hias diciptakan untuk memberikan keindahan dengan motif yang bervariasi menggunakan motif flora, fauna, figuratif dan geometris. Coba kalian lihat beberapa contoh ragam hias dengan berbagai motif dibawah ini;



Gambar 10.1. Contoh Ragam Hias Fauna (1), Flora (2), Geometris (3), dan Figuratif (4)

Sumber : Dokumen Kemendikbudristek, 2021

Setelah melihat beberapa contoh gambar di atas, tentunya kalian semakin memiliki gambaran serta semakin memudahkan kalian untuk membuat ragam hias sendiri. Tapi sebelum menggambar ragam hias kalian harus mempelajari beberapa hal terlebih dahulu seperti media, teknik, dan cara menggambar ragam hias.

Media Menggambar Ragam Hias

Apa itu media? Media merupakan bahan dan alat yang digunakan dalam membuat karya seni. Jadi untuk membuat ragam hias, kalian harus mempersiapkan media-media tersebut. Apa saja?

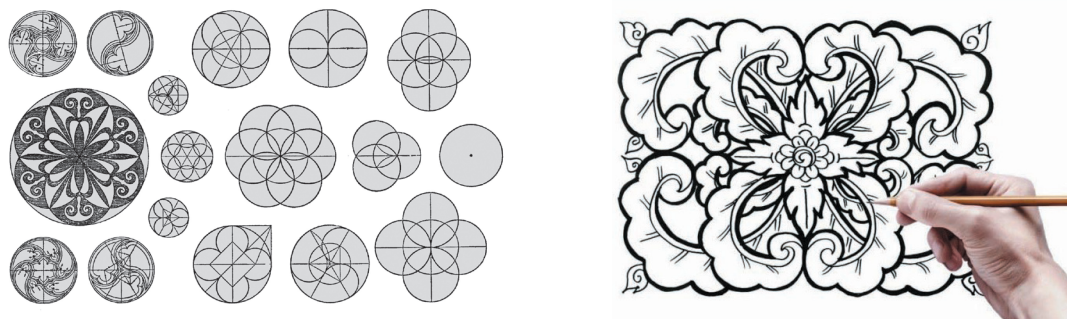
Pertama, siapkan bahan terlebih dahulu. Bahan merupakan media atau tempat yang bisa kalian gunakan untuk menuangkan gambar berupa ragam hias. Bahan-

bahan itu bisa berupa kertas gambar, kayu, kain, kanvas, kaca, triplek, tembok dan juga bahan pewarna. Jenis kertas ada bermacam-macam, namun untuk menggambar motif ragam hias pilihlah kertas dengan permukaan yang tidak mengkilap (glossy) karena tidak akan bisa menyerap air. Sedangkan, pewarna yang dapat digunakan untuk membuat motif ragam hias pensil gambar, pensil warna, crayon, cat air, cat poster, cat pastel, cat minyak, dan tinta bak.

Kedua, jika kertas dan pewarna sudah tersedia, siapkan alat yang dibutuhkan. Alat merupakan merupakan perkakas atau peralatan yang digunakan sebagai pendukung dalam menggambar ragam hias seperti mistar, jangka, kuas dan palet. Agar menjadi sebuah karya ragam hias, kalian harus menguasai teknik menggambar dan teknik mewarnai. Nah, coba pelajari keterangan di bawah ini;

Teknik Menggambar Ragam Hias

Teknik menggambar yang bisa kalian gunakan dalam menggambar ragam hias ada dua jenis sesuai dengan motif yang akan dibuat sebagai ragam hias, yaitu teknik mistar dan teknik manual (Sunaryo: 2009).



Gambar 10.1. Contoh Teknik Menggambar Ragam Hias dengan Menggunakan Mistar dan Manual

Sumber : <https://sharingconten.com/ragam-hias-flora-fauna-geometris-figuratif-nusantara/>

- Teknik mistar. Merupakan teknik menggambar ragam hias dengan menggunakan bantuan penggaris. Teknik ini biasanya digunakan untuk membuat ragam hias geometris agar hasilnya rapi. Selain penggaris, alat bantu lain yang bisa digunakan adalah jangka.
- Teknik manual. Merupakan teknik menggambar ragam hias dengan mengandalkan ketrampilan tangan tanpa bantuan penggaris atau jangka. Ada beberapa teknik manual yang kalian gunakan baik untuk menggambar ragam hiasnya dan kemudian mewarnainya. Ayo kita pelajari apa saja teknik-teknik manual (Toekio M: 2000) yang bisa digunakan.

Banyak memang teknik yang bisa kalian pilih dalam membuat ragam hias. Namun demikian, kalian bisa memilih mana yang paling mudah dan sederhana. Sekarang waktunya kita menggambar ragam hias.

Cara Menggambar Ragam Hias

Sebelum mulai siapkan terlebih dahulu semua media yang diperlukan. Letakkan dekat dengan tempat menggambar agar setiap saat membutuhkan kalian mudah menjangkaunya. Ikuti langkah-langkah berikut ini ya?

- a. Posisikan kertas sebaik mungkin agar kalian merasa nyaman dalam menggambar.
- b. Putuskan apakah kalian akan menggambar ragam hias flora, fauna, figuratif, geometris, atau gabungan berbagai ragam hias tersebut.
- c. Pilih objek yang hendak kalian gayakan
- d. Mulailah menggayakan bentuk asli tersebut dengan cara menambah, mengurangi, mengalih-bentukkan yang tujuannya untuk membuat lebih indah.
- e. Jika sudah, usahakan bentuk yang kalian gayakan tidak hanya satu. Setidaknya ada dua sehingga kalian bisa menggabungkannya. Selain itu, ragam hias yang terdiri dari banyak bentuk akan terlihat lebih menarik.
- f. Tata unsur-unsur ragam hias tersebut pada tepi, sudut, atau gabungan di bagian tepi dan sudut.
- g. Setelah selesai, warnailah ragam hias karya kalian serapi mungkin.

Demikian cara membuat ragam hias, mudah bukan? O ya, jangan lupa tunjukkan kepada Bapak/Ibu Guru karya yang kalian buat untuk mendapatkan masukan. Berlatihlah sesering mungkin dalam menggambar ragam hias. Jika kalian punya kemampuan menggambar ragam hias, kelak kamu bisa memulai sebuah usaha kerajinan. Kamu pasti akan menjadi pengusaha yang sukses dan mampu memberi lapangan pekerjaan untuk orang lain.

2. Sarana dan Pra-sarana

- a. Kertas
- b. Alat Warna, pensil, penggaris, dan jangka
- c. Guru bisa memfasilitasi dengan memberikan contoh gambar-gambar ragam hias dari beberapa daerah atau objek di sekitar yang terdapat hiasan berupa ragam hias dari dua daerah.

3. Pendekatan, Model, Metode, Media, dan Teknik Pembelajaran

- a. Pendekatan : Saintifik.
- b. Model : *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek)
- c. Metode : Pengamatan, tanya jawab, penugasan, praktik, diskusi kelompok, presentasi, dan ceramah.
- d. Media Pembelajaran berupa contoh-contoh gambar-gambar ragam hias dari dua daerah yang dibuat guru
- e. Media pembelajaran berupa contoh-contoh benda kerajinan yang dihiasi oleh ragam hias dari dua daerah

4. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none">1. Salam pembuka, doa, dan absensi.2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru.3. Apersepsi: Guru menunjukkan contoh-contoh kerajinan yang telah dihias dengan ragam hias Guru juga bisa menunjukkan hasil karya ragam hias buatan guru atau diambil dari internet4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 1.		15 menit

Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membentuk kelompok yang terdiri atas 4 – 5 orang. 2. Siswa membaca materi pembelajaran unit 10 (mengamati). 3. Siswa menyaksikan video menggambar ragam hias dengan berbagai bentuk 4. Siswa dan guru bertanya jawab materi yang telah dibaca dan video yang telah disaksikan(menanya). 5. Siswa mengidentifikasi alat, bahan, langkah-langkah yang ada dalam teks maupun video (menalar). 6. Guru mengajukan beberapa pertanyaan guna memancing minat siswa untuk merencanakan dan menciptakan karya desain ragam hias (menanya). 7. Guru mengajukan pertanyaan mendasar lainnya mengenai apa yang harus dilakukan siswa dalam menciptakan karya desain ragam hias. 	Awali dengan pertanyaan mendasar (<i>Starts With the Essential Question</i>)	110 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk berdiskusi dengan orang tua terkait dengan materi. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit

Pertemuan 2 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 		15 menit

	<p>3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya</p> <p>4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 2.</p>		
Inti	<p>1. Siswa dengan bantuan guru menentukan proyek yang akan dikerjakan yaitu menciptakan karya desain ragam hias dengan mengambil inspirasi dari kekayaan budaya dua daerah.</p> <p>2. Siswa secara berkelompok merancang tahapan penyelesaian proyek serta alat dan bahan yang akan digunakan (mencoba).</p> <p>3. Peserta didik berdiskusi menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan.</p>	Merancang Rencana Proyek (<i>Design a Plan for the Project</i>)	110 menit
Penutup	<p>1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran.</p> <p>2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>3. Doa dan salam penutup.</p>		15 menit

Pertemuan 3 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
Awal	<p>1. Salam pembuka, doa, dan absensi.</p> <p>2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru.</p>		15 menit

	<p>3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya</p> <p>4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 3.</p>		
Inti	<p>1. Siswa mengkonsultasi tahapan penyelesaian proyek kepada guru. (menanya)</p> <p>2. Peserta didik menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama.</p> <p>3. Siswa secara berkelompok menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam menggambar desain ragam hias dan menentukan waktu yang dibutuhkan untuk setiap langkah menggambar desain ragam hias.</p>	Menentukan Jadwal <i>(Creates a Schedule)</i>	50 menit
	<p>4. Siswa secara berkelompok mulai menggambar desain ragam hias. (mencoba).</p> <p>5. Guru mengamati aktivitas peserta didik dan melihat kemajuan setiap kelompok.</p> <p>6. Peserta didik melakukan pembuatan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama</p>	Mengawasi Siswa dan Kemajuan Pelaksanaan Proyek <i>(Monitor the Students and the Progress of the Project)</i>	60 menit
Penutup	<p>1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran.</p> <p>2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan barang yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>3. Doa dan salam penutup.</p>		15 menit

Pertemuan 4 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PjBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 4. 		15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menilai produk yang dihasilkan oleh siswa 2. Guru membahas kelayakan proyek yang telah dibuat serta permasalahan-permasalahan yang muncul 	Menilai Produk (<i>Assess the Outcome</i>)	80 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa menyusun laporan dan mempresentasikan hasil kerja proyek kelompoknya (mengomunikasikan). 4. Setiap peserta didik memaparkan laporan, peserta didik yang lain memberikan tanggapan, dan bersama guru menyimpulkan hasil proyek. 	Menilai Pengalaman Pembelajaran (<i>Evaluate the Experiences</i>)	30 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Siswa mengerjakan post test. 3. Siswa dan guru merefleksikan kegiatan pembelajaran yang sudah dipelajari (panduan terlampir). 		15 menit

	1. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa.		
	2. Doa dan salam penutup.		

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan pembelajaran alternatif dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran di atas dengan beberapa modifikasi pada hal-hal sesuai keadaan sekolah dan sumber daya yang ada di daerah setempat.

Ketersediaan media/alat/bahan pada pembelajaran alternatif dapat menyesuaikan dengan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Tentu saja hal ini membutuhkan kemampuan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran.

E. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

F. Asesmen Dan Penilaian

Aspek Penilaian	Jenis Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian
Pengetahuan	Tes	Tertulis	Soal dan Rubrik Penilaian
Keterampilan	Non tes	Produk dan Unjuk Kerja	Tugas dan Rubrik Penilaian
Sikap	Non tes	Penilaian Diri	Form Penilaian Diri

G. Pengayaan

Pengayaan diberikan sekali sebagai pendalaman dan perluasan dari kompetensi. Pengayaan ini tidak disertai dengan penilaian. Pengayaan yang bisa diberikan kepada peserta didik adalah mengeksplorasi dan berkreasi ragam hias dengan inspirasi dari ragam hias daerah yang lebih kompleks (bisa dikerjakan secara mandiri atau kelompok).

H. Bahan Bacaan Guru Dan Siswa

1. Bahan bacaan Guru

- a. Bacaan berjudul “Menggambar Motif Ragam Hias” dengan link <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/Seni%20Motif/topik2.html>
- b. Bacaan berjudul “Tehnik Dan Cara Menggambar Ragam Hias” dengan link <https://cilacapklik.com/2019/11/tehnik-menggambar-ragam-hias.html>
- c. Bacaan berjudul “Ragam hias” dengan link https://id.wikipedia.org/wiki/Ragam_hias
- d. Bacaan berjudul “Ragam Hias – Pengertian, Fungsi, Pola, Jenis Motif & Teknik” dengan link <https://serupa.id/ragam-hias-pengertian-motif-teknik/>
- e. Bacaan berjudul “Pengertian Ragam Hias dan Jenis-Jenis Ragam Hias Nusantara” dengan link <https://www.senibudayaku.com/2017/02/pengertian-ragam-hias-dan-jenis-jenis-ragam-hias.html>

2. Bahan Bacaan Siswa

- a. Materi Pembelajaran Unit 1
- b. Buku Paket Seni Budaya dan Prakarya

I. Lembar Kerja Siswa

LEMBAR KERJA SISWA UNIT 10 (PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK)

Satuan Pendidikan :

Kelas/ Semester : VI (Enam)/ 1 (satu)

Unit : 1 (Satu)

Materi Pembelajaran : Berkreasi jenis dan pola ragam hias dan elemen dekoratif

Pertemuan : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 Menit)

Identitas kelompok

Ketua :

Anggota :

PERTEMUAN 1

Langkah 1: Awali Dengan Pertanyaan Mendasar

Berdasarkan materi pembelajaran unit 10 yang kalian baca, video cara menggambar ragam hias, serta tanya jawab yang kalian lakukan dengan guru, tuliskan beberapa pertanyaan mendasar terkait dengan proyek yang kalian buat pada tabel di bawah ini...

No	Pertanyaan
1
2
3
4
5

PERTEMUAN 2

Langkah 2: Merancang Rencana Proyek

No	Bagian Rancangan
1	Bentuk, Pola, Susunan, Penempatan ragam Hias
2	Alat dan Bahan yang akan digunakan
3	Sketsa Sederhana Karya

PERTEMUAN 3

Langkah 3: Menentukan Jadwal

Bersama dengan teman-teman satu kelompok, berdiskusilah untuk menyusun rencana pembuatan proyek berdasarkan pertanyaan-pertanyaan mendasar yang meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan. Tentukan pula siapa yang mempunyai kewajiban menyelesaikan tugas tersebut. Jangan lupa konsultasikan hasil diskusi kelompok kalian dengan guru agar mendapatkan hasil yang sebaik-baiknya. Gunakanlah tabel di bawah ini agar perencanaan proyek kalian semamin mudah dipahami dan dilaksanakan.

No	Kegiatan	Waktu	Penanggung jawab	Keterangan
1				
2				
3				
4				
5				

Langkah 4: Mengawasi Siswa Dan Kemajuan Pelaksanaan Proyek

Buatlah proyek kalian bersama kelompok sebaik-baiknya dan jangan lupa selalu berkonsultasi dengan guru karena mereka akan selalu mengawasi dan memastikan proyek kalian akan berjalan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan!

PERTEMUAN 4

Langkah 5: Menilai Produk

Tatalah hasil kreasi ragam hias kalian untuk dinilai. Jangan lupa, kalian sekelompok bersiap-siap jika ditanya oleh guru terkait dengan karya kalian itu ya?

Langkah 6: Menilai Pengalaman Pembelajaran

- a. Buatlah sebuah laporan berdasarkan eksperimen dan eksplorasimu yang telah kamu lakukan!
- b. Presentasikanlah laporan yang sudah kamu buat di depan kelas dengan suara yang lantang dan jelas agar didengar seluruh kelas!

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas VI
Penulis : Wiranto dan Wahyono
ISBN : 978-602-244-614-9

Unit 11

Membuat Karya Seni dari Bahan Daur Ulang Limbah Rumah Tangga

Alokasi Waktu : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 menit)



Sumber: Dokumen Kemendikbudristek, 2021.

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui tugas tertulis siswa mampu membangun karya seni dari bahan daur ulang limbah rumah tangga dengan benar
2. Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika merangkai karya seni dari bahan daur ulang limbah rumah tangga dengan baik
3. Melalui penilaian produk siswa mampu membuat karya seni dari bahan daur ulang limbah rumah tangga dengan benar.

Unit 11

Membuat Karya Seni dari Bahan Daur Ulang Limbah Rumah Tangga

A. Identitas Unit

1. Subunit :

Membuat Karya Kerajinan dari Limbah Tas Plastik Rumah Tangga

2. Unit Tambahan :

- a. Bekerja kelompok
- b. Memilih dan menceritakan respon atas karya pribadi dan orang lain yang paling disukai
- c. Bekerja mandiri dengan mengutamakan faktor keselamatan kerja
- d. Membersihkan dan merawat peralatan dengan benar

3. Elemen dan Subelemen Capaian Pembelajaran :

a. Menciptakan

C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.

b. Berpikir dan Bekerja Artistik

BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.

c. Berdampak

D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain

4. Profil Pelajar Pancasila :

- a. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia (Akhlak kepada alam).
- b. Berkebinekaan Global (Komunikasi dan interaksi antar budaya)
- c. Kreatif (Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal).

B. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif (Membangun (C6/Menciptakan))

Melalui tugas tertulis siswa mampu membangun karya seni dari bahan daur ulang limbah rumah tangga dengan benar

2. Afektif (Merangkai (A4/Mengorganisasikan))

Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika merangkai karya seni dari bahan daur ulang limbah rumah tangga dengan baik

3. Psikomotor (Membuat (P5/Naturalisasi))

Melalui penilaian produk siswa mampu membuat karya seni dari bahan daur ulang limbah rumah tangga dengan benar.

C. Deskripsi Unit

Unit 11 mengajak siswa untuk membangun, merangkai, dan karya seni dari bahan daur ulang limbah rumah tangga. Limbah rumah tangga yang akan digunakan adalah tas plastic bekas belanja yang melimpah tidak terpakai. Proses Belajar Mengajar yang dilakukan guru menggunakan model Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan) dengan langkah-langkah;

- 1) Pemberian rangsangan (*stimulation*),
- 2) Pernyataan/Identifikasi masalah (*problem statement*),
- 3) Pengumpulan data (*data collection*),
- 4) Pengolahan data (*data processing*),
- 5) Pembuktian (*verification*), dan
- 6) Menarik simpulan/generalisasi (*generalization*).

Penilaian terhadap kompetensi dilakukan melalui pemberian Tugas tertulis menggunakan Lembar Kerja Siswa (Kognitif), Penilaian Sikap (Afektif), dan penilaian kinerja serta produk (Psikomotor).

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-Pokok Materi

Konsep Kunci : Karya Seni, Daur Ulang Limbah, Rumah Tangga

Sampah Plastik Ancaman Bagi Kita

Tahukah kalian bahwa sampah plastik yang dihasilkan oleh warga Negara Indonesia telah mencapai angka yang mengkhawatirkan? Data Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan menyebutkan bahwa dalam waktu 1 tahun saja, sampah kantong plastik yang dihasilkan mencapai 10,95 juta. Padahal jumlah ini baru dihasilkan oleh 100 toko anggota Asosiasi Pengusaha Ritel Indonesia (APRINDO). Jumlah itu sama dengan luasan 65,7 hektar kantong plastik (Purwaningrum, 2016: 142). Belum sampah kantong plastik yang dihasilkan oleh pasar, toko-toko kelontong, pedagang kaki lima, dan lain-lain.

Apalagi dari jenis sampah yang lain, jenis sampah plastik menduduki peringkat ke-2, yaitu sebesar 5,4 juta ton/tahun (14%). Sampah kertas hanya menduduki urutan ketiga yaitu sebesar 3,6 juta ton/tahun (9%). Angka-angka tersebut didasarkan pada data statistik persampahan domestik Indonesia tahun 2008 (Cornelia, 2013: 1). Wuiihhh...semakin lama bumi Indonesia akan dipenuhi sampah kantong plastik!



Gambar 11.1. Limbah rumah tangga yang kaya potensi jika kita manfaatkan

Sumber: <https://seedscientific.com/plastic-waste-statistics/>

Rumah Tangga Kita Penyumbang Sampah

Sampah merupakan sisa-sisa hasil kegiatan keseharian manusia yang menghasilkan buangan dari kegiatan rumah tangga. Pada jangka panjang, sampah memberikan dampak serta akibat buruk terhadap lingkungan sekitar serta keberlangsungan makhluk hidup lain. Tentunya jika sampah tersebut tidak dikelola dengan baik. Setiap rumah pasti menghasilkan sampah tiap harinya. Tentunya termasuk rumah kalian ya? Sampah ini bisa berupa sisa makanan, kardus, karton, kertas, plastik, dan lain sebagainya. Apakah kalian akan membiarkan sampah tersebut terus menumpuk dan mencemari lingkungan kita? Apakah kalian ingin hidup di lingkungan yang penuh dengan sampah? Tentu saja tidak bukan? Terus apa yang bisa kita lakukan? Ayo lakukan 3 R!



Gambar 11.1. Contoh limbah rumah tangga berupa tas kantong belanjaan (tas kresek)

Sumber: Kemendikbudristek, 2021

Kita Daur Ulang (*Recycle*) Sampah Menjadi Kerajinan Indah

Cara penanganan sampah plastik yang bisa kita lakukan adaah dengan 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*). *Reuse* adalah memakai berulang kali barang-barang yang terbuat dari plastik. *Reduce* adalah mengurangi pembelian atau penggunaan barang-barang dari plastik, terutama barang-barang yang sekali pakai. *Recycle* adalah mendaur ulang barang-barang yang terbuat dari plastik (Arico dan Jayanthi, 2017: 2).

Plastik tersusun atas senyawa polimer organik dan bersifat sintetis dan ada juga yang bersifat alami. Plastik memiliki banyak jenis, diantaranya adalah *polyester*, *polyethylene*, polivinil klorida dan lain-lain. Plastik termasuk sampah anorganik sulit terurai melalui proses alami. Oleh karena itu, kini solusi yang tepat untuk mengatasi sampah ini adalah dengan memanfaatkannya untuk didaur ulang menjadi karya kerajinan.

Daur ulang adalah suatu proses untuk mengembalikan limbah - limbah atau bahan - bahan yang sudah tidak berguna menjadi berguna kembali. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan seluruh bahan atau bahan tertentu saja yang akan diolah kembali. Nah, ayo kita membuat kerajinan bunga dari sampah tas belanja (tas kresek). Berikut langkah-langkah daur ulang plastik menjadi kerajinan bunga nan Indah.



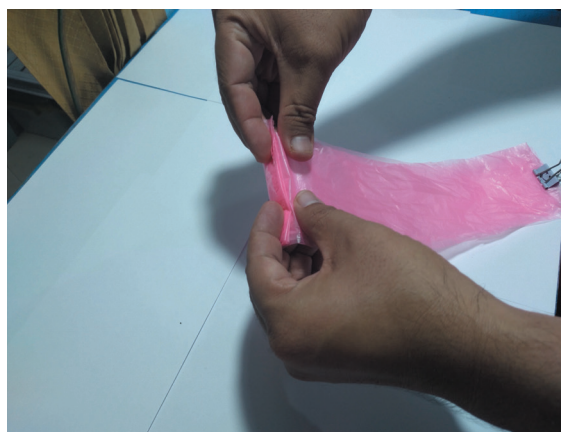
a



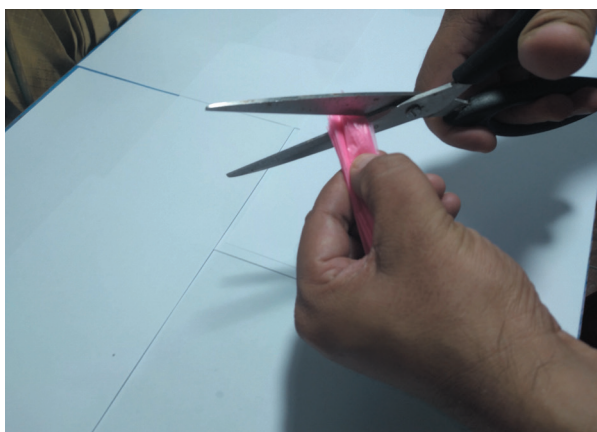
b



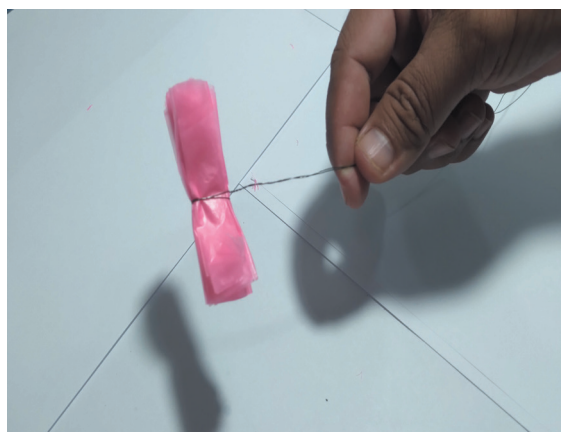
c



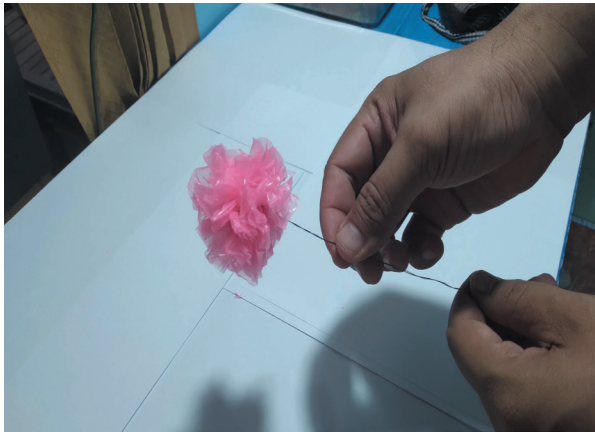
d



e



f



h



i



j



k



Gambar 11.1. Langkah-langkah pembuatan bunga tas kresek

Sumber: Kemendikbudristek, 2021

- a. Siapkan bahan-bahan dan alat untuk membuat kerajinan bunga seperti tas kresek untuk bunga, tas kresek untuk batang dan daunnya, gunting, kawat tipis yang mudah dibentuk, selotip, dan penjepit kertas.
- b. Potong plastik untuk bunga berbentuk kotak persegi panjang. Potonglah sebanyak 4 atau 5 lembar.
- c. Jepitlah potongan plastik dengan menggunakan penjepit kertas agar mudah saat digulung.

- d. Gulunglah plastik seperti melipat kipas
- e. Jika sudah terlipat keseluruhan, rapikan ujung-ujungnya dengan gunting
- f. Setelah itu, ikat bagian tengah lipatan plastik dengan kawat lentur. Ikatlah dengan kuat agar saat plastik dikembangkan tidak terlepas.
- g. Kembangkan lipatan plastik hingga membentuk bunga. Buatlah serapi mungkin agar terlihat indah.
- h. Potonglah plastik kedua untuk dijadikan sebagai pembungkus batang serta daun
- i. Bungkuslah batang bunga hingga tampak rapi
- j. Agar tak mudah lepas, perkuat dengan menggunakan solasi atau ditali dengan benang jahit.
- k. Tambahkan potongan plastik berbentuk daun pada batang dengan membarikan solasi atau menalikannya dengan benang jahit.
- l. Letakkan bunga pada pot atau wadah dari bekas botol plastik.

Wow...dari sampah bekas tas kresek kita bisa menghasilkan bunga yang indah. Letakkan bunga itu agar bisa dilihat oleh semua orang, seperti di ruang tamu, teras depan rumah, atau tempat lainnya yang mudah dilihat orang. Dan...bersiap-siaplah untuk mendapatkan pujian!

2. Sarana dan Pra-sarana

- a. Tas plastik (tas kresek) warna-warni
- b. Kawat (bisa diganti dengan buluh bambu, lidi, atau tusuk sate)
- c. Gunting atau cutter
- d. Lem tembak, solasi, atau benang jahit untuk mengikat
- e. Vas bunga dari botol plastik bekas

3. Pendekatan, Model, Metode, Media, dan Teknik Pembelajaran

- f. Pendekatan : Saintifik.
- g. Model : *Discovery Learning* (Pembelajaran Penemuan)
- h. Metode : Pengamatan, tanya jawab, penugasan, praktik, diskusi kelompok,

presentasi, dan ceramah.

- i. Media Pembelajaran berupa contoh-contoh karya kerajinan dari limbah rumah tangga, bunga dari limbah plastik belanjaan (tas kresek), dan video tutorial.

4. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan Inkuiri	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none">1. Salam pembuka, doa, dan absensi.2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru.3. Apersepsi: Guru menunjukkan contoh-contoh kerajinan tangan dengan teknik anyaman Guru juga bisa menunjukkan hasil karya kerajinan dari limbah rumah tangga dan bunga dari limbah plastik belanjaan (tas kresek).4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 1.		15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menjelaskan tentang berbagai kerajinan dari limbah rumah tangga, bunga dari limbah plastik belanjaan (tas kresek), mengenalkan motif, bahan, dan fungsi dan manfaat dari daur ulang limbah rumah tangga2. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran diskoveri serta tujuan setiap langkah, mulai dari langkah merumuskan masalah sampai dengan merumuskan kesimpulan.3. Guru menjelaskan pentingnya topik mengenai daur ulang limbah rumah tangga untuk menstimulasi siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.	Stimulasi	110 menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk berdiskusi dengan orang tua terkait dengan materi. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit
---------	--	--	----------

Pertemuan 2 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 2. 		15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta melakukan brainstorming dengan meminta anak untuk menyebutkan kerajinan di sekitar lingkungan mereka yang menggunakan teknik daur ulang limbah rumah tangga. 2. Selain itu siswa juga diminta untuk menyebutkan limbah rumah tangga yang bisa didaur ulang menjadi kerajinan 3. Setiap siswa secara mandiri menuliskan 3 macam kemungkinan kerajinan yang bisa dibuat dari daur ulang limbah rumah tangga pada selembar kertas yang akan digunakan sebagai data awal. 4. Siswa membawa bahan-bahan di lingkungan rumah yang bisa digunakan sebagai bahan kerajinan daur ulang 	Identifikasi Masalah	110 menit

	5. Siswa diminta untuk mempelajari materi bacaan mengenai daur ulang limbah rumah tangga		
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit

Pertemuan 3 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 3. 		15 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi dalam bentuk kelompok. 2. Siswa menyaksikan video tutorial membuat bunga dari limbah tas belanja (tas kresek) rumah tangga yang melimpah 3. Siswa membuat pertanyaan berdasarkan materi bacaan dan video yang ditayangkan. (menanya) 		

Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuat pertanyaan berdasarkan materi bacaan dan video yang ditayangkan. (menanya) 2. Siswa menyebutkan informasi yang ada pada teks maupun video (menalar) 	Pengumpulan Data	50 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa melakukan eksperimen dengan mencoba berbagai macam limbah rumah tangga yang bisa didaur ulang (mencoba) 4. Siswa menuliskan tanggapannya mengenai berbagai macam jenis kerajinan daur ulang dari limbah rumah tangga 5. Perwakilan kelompok membacakan hasil kerja kelompok di depan kelas. 	Pengolahan data	60 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan barang yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit

Pertemuan 4 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 4. 		15 menit

Inti	1. Siswa melakukan percobaan membuat bunga dari tas belanja (tas kresek) (mencoba)	Pembuktian	80 menit
	2. Siswa membuat kesimpulan dari hasil percobaan. (mengomunikasikan) 3. Siswa menyajikan laporan tentang anyaman. (mengomunikasikan)	Menarik Kesimpulan	30 menit
Penutup	1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Siswa mengerjakan post test. 3. Siswa dan guru merefleksikan kegiatan pembelajaran yang sudah dipelajari (panduan terlampir). 4. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa. 5. Doa dan salam penutup.		15 menit

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan pembelajaran alternatif dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran di atas dengan beberapa modifikasi pada hal-hal sesuai keadaan sekolah dan sumber daya yang ada di daerah setempat.

Ketersediaan media/alat/bahan pada pembelajaran alternatif dapat menyesuaikan dengan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Tentu saja hal ini membutuhkan kemampuan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran.

E. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

F. Asesmen Dan Penilaian

Aspek Penilaian	Jenis Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian
Pengetahuan	Tes	Tertulis	Soal dan Rubrik Penilaian
Keterampilan	Non tes	Produk dan Unjuk Kerja	Tugas dan Rubrik Penilaian
Sikap	Non tes	Penilaian Diri	Form Penilaian Diri

G. Pengayaan

Pengayaan diberikan sekali sebagai pendalaman dan perluasan dari kompetensi. Pengayaan ini tidak disertai dengan penilaian. Pengayaan yang bisa diberikan kepada peserta didik adalah mengeksplorasi dan berkreasi ragam hias dengan inspirasi dari ragam hias daerah yang lebih kompleks (bisa dikerjakan secara mandiri atau kelompok).

H. BAHAN BACAAN GURU DAN SISWA

1. Bahan bacaan Guru

- Membuat bunga dari tas kresek dengan tautan web https://www.youtube.com/watch?v=N75sLhg_2sw
- Materi mengenai pembuatan aneka kerajinan dengan menggunakan bahan limbah rumah tangga melalui tautan web <https://seruni.id/ide-daur-ulang-botol-plastik-menjadi-sebuah-barang-yang-unik-dan-keren/>
- Materi mengenai proses daur ulang limbah rumah tangga melalui tautan web <https://thegorbalsla.com/daur-ulang/>

2. Bahan Bacaan Siswa

- Materi Pembelajaran Unit 11
- Buku Paket Seni Budaya dan Prakarya

I. Lembar Kerja Siswa

LEMBAR KERJA SISWA UNIT 11 (DISCOVERY LEARNING)

Satuan Pendidikan :

Kelas/ Semester : VI (Enam)/ 1 (satu)

Unit : 1 (Satu)

Materi Pembelajaran : Membuat Karya Kerajinan dari Limbah Tas Plastik Rumah Tangga

Pertemuan : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 Menit)

Identitas kelompok

Ketua :

Anggota :

PERTEMUAN 1

Langkah 1: Stimulasi

Berdasarkan penjelasan guru mengenai berbagai kerajinan dari daur ulang limbah rumah tangga, mengenalkan jenis, bahan, dan fungsi dan manfaat daur ulang limbah rumah tangga coba kalian isi tabel di bawah ini...

No	Nama Kerajinan Anyaman	Fungsi/Manfaat
1
2
3

PERTEMUAN 2

Langkah 2: Ayo Mengidentifikasi Masalah

- Bacalah materi pembelajaran yang diberikan guru
- Perhatikan juga penjelasan dari guru
- Amati benda-benda kerajinan daur ulang yang dibawa oleh guru

- d. Rumuskan sebuah pertanyaan yang terkait dengan informasi yang kalian dapat dari materi maupun penjelasan guru. Tulislah pada kolom di bawah ini
- e. Bentuklah kelompok yang terdiri dari 4-5 orang!
- f. Diskusikanlah bersama kelompokmu identifikasi masalah yang telah dipilih bersama! Tulislah jawaban sementara dari rumusan masalah pada kolom berikut ini!

Identifikasi Masalahku:

PERTEMUAN 3

Langkah 3: Ayo Mengumpulkan Data

- a. Kumpulkan data berupa informasi penting terkait dengan kerajinan dari daur ulang limbah rumah tangga, jenis, bahan, dan fungsi dan manfaat daur ulang limbah rumah tangga
- b. Mintalah bimbingan dari guru dalam melaksanakannya

Langkah 4: Ayo Mengolah Data

Lakukan eksperimen dengan mencoba berbagai macam jenis bahan limbah rumah tangga menjadi kerajinan yang diberikan oleh guru

PERTEMUAN 4

Langkah 5: Ayo Buktikan

- a. Temukan cara terbaik untuk menyelesaikan masalah dengan bantuan guru
- b. Buatlah sebuah laporan berdasarkan eksperimen dan eksplorasimu yang telah kamu lakukan!

Langkah 6: Ayo Menarik Kesimpulan

Presentasikanlah laporan yang sudah kamu buat di depan kelas dengan suara yang lantang dan jelas agar didengar seluruh kelas!

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas VI
Penulis : Wiranto dan Wahyono
ISBN : 978-602-244-614-9

Unit 12 | Menciptakan Karya Seni dari Kertas Bekas

Alokasi Waktu : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 menit)

Sumber: <https://unsplash.com/photos/SPuHHjbSso8>, Richard Dykes, 2021.

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui tugas tertulis siswa mampu membuat karya kriya dari kertas bekas dengan benar
2. Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika memodifikasi karya kriya dari kertas bekas dengan baik
3. Melalui penilaian produk siswa mampu menghasilkan karya kriya dari kertas bekas dengan benar

Unit 12

Menciptakan Karya Seni dari Kertas Bekas

A. Identitas Unit

1. Subunit :

Membuat Karya Kriya dari Kertas Bekas

2. Unit Tambahan :

- a. Bekerja kelompok
- b. Memilih dan menceritakan respon atas karya pribadi dan orang lain yang paling disukai
- c. Bekerja mandiri dengan mengutamakan faktor keselamatan kerja
- d. Membersihkan dan merawat peralatan dengan benar

3. Elemen dan Subelemen Capaian Pembelajaran :

- a. Menciptakan
 - C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya
- b. Berpikir dan Bekerja Artistik
 - BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.
- c. Berdampak
 - D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.

4. Profil Pelajar Pancasila :

- a. Bergotong-royong (Kepedulian)
- b. Mandiri (Regulasi diri)
- c. Kreatif (Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal)

B. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif (Menciptakan (C6/Menciptakan))

Melalui tugas tertulis siswa mampu membuat karya kriya dari kertas bekas dengan benar

2. Afektif (Memodifikasi (A4/Mengorganisasikan))

Melalui penilaian sikap siswa mampu menunjukkan Profil Pelajar Pancasila ketika memodifikasi karya kriya dari kertas bekas dengan baik

3. Psikomotor (Mencipta Menghasilkan Karya (P5/Naturalisasi))

Melalui penilaian produk siswa mampu menghasilkan karya kriya dari kertas bekas dengan benar

C. Deskripsi Unit

Unit 12 mengajak siswa untuk menciptakan, memodifikasi, dan menghasilkan karya kriya dari kertas bekas. Karya yang dibuat berupa patung aksi (*action figure*) dari kertas bekas. Materi unit ini merupakan kelanjutan dari materi unit sebelumnya yang merupakan sebuah upaya melakukan daur ulang terhadap sampah rumah tangga berupa kertas. Proses Belajar Mengajar yang dilakukan guru menggunakan model Problem Based Learning (Pembelajaran Berbasis Masalah) dengan langkah-langkah;

1. Orientasi peserta didik kepada masalah,
2. Mengorganisasikan peserta didik,
3. Membimbing penyelidikan individu dan kelompok,
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan
5. Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Penilaian terhadap kompetensi dilakukan melalui pemberian Lembar Kerja Siswa (Kognitif), Penilaian Sikap (Afektif), dan penilaian produk (Psikomotor).

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-Pokok Materi

Kata Kunci : Daur Ulang, Sampah Rumah Tangga, Kertas Bekas

Tak jauh berbeda dengan plastik yang telah kita bahas pada unit 11, tentu kalian sudah memahami bahwa kertas juga merupakan salah satu kebutuhan manusia dalam kegiatan sehari-hari. Seringnya manusia menggunakan kertas setiap harinya ternyata menimbulkan masalah lingkungan. Masalah tersebut antara lain, penebangan pohon di hutan, menumpuknya sampah, serta pencemaran air dan udara. Jika tidak dikelola dengan baik, sampah kertas memberi dampak yang cukup serius bagi lingkungan dan kesehatan masyarakat kita.

Konsumsi kertas dalam kehidupan sehari-hari masih sangat tinggi, utamanya dalam dunia pendidikan. Konsumsi kertas di Indonesia per kapita sebesar 27 kg/orang/tahun atau 11 rim/11 batang pohon dengan jumlah sampah kertas di Indonesia per hari mencapai 17 ribu ton (GNFI, 2017). Apa yang bisa kita lakukan dalam mengelola sampah kertas? Salah satunya adalah dengan mengolahnya menjadi kertas kembali yang biasa dinamakan kertas daur ulang.



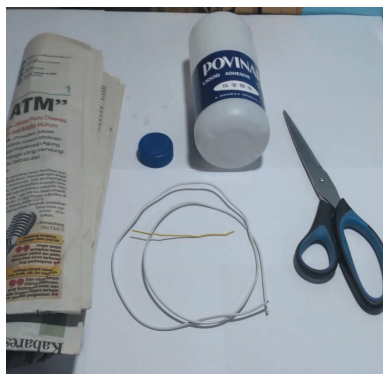
Gambar 12.1. Tumpukan sampah koran bekas yang dapat dimanfaatkan untuk membuat kerajinan

Sumber: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2017/10/11/indonesia-akan-banyak-hemat-energi-pada-tahun-2045-jika-terapkan-daur-ulang-sampah-kertas>, 2021

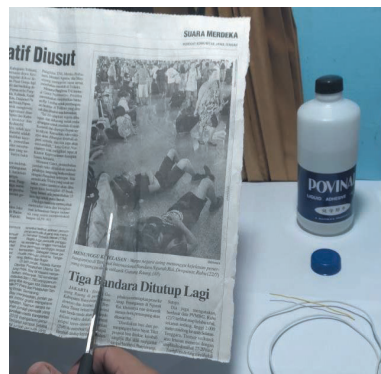
Dengan melakukan daur ulang kertas, kita dapat membantu mengurangi emisi gas rumah kaca. Jika kertas dibuang tanpa kita daur ulang, kertas akan terurai secara *anaerob* dan menghasilkan gas metana. Padahal gas metana ini dapat mengakibatkan pemanasan global. Gas metana 20 kali lipat lebih signifikan dalam

meningkatkan suhu bumi jika dibandingkan dengan gas karbondioksida. Oleh karena itu, dengan membuat kerajinan dari kertas daur ulang kita membantu bumi ini agar lebih lestari. Ayo kita selamatkan bumi!

Nah, kerajinan yang akan kita buat berupa patung aksi (*action figure*) yang terbuat dari kertas koran bekas. Kalian tahu bukan apa itu patung aksi (*action figure*), sebuah permainan berupa patung yang sedang menunjukkan aksi-aksi tertentu. Daripada membeli, kita akan membuatnya sendiri dari kertas bekas. Berikut langkah-langkah dalam membuatnya.



a



b



c



d



e



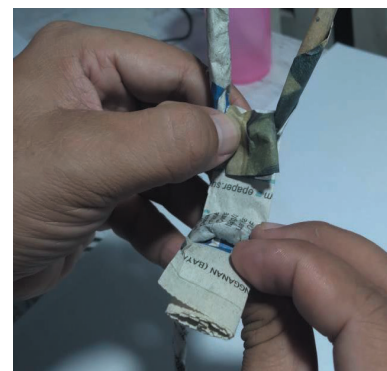
f



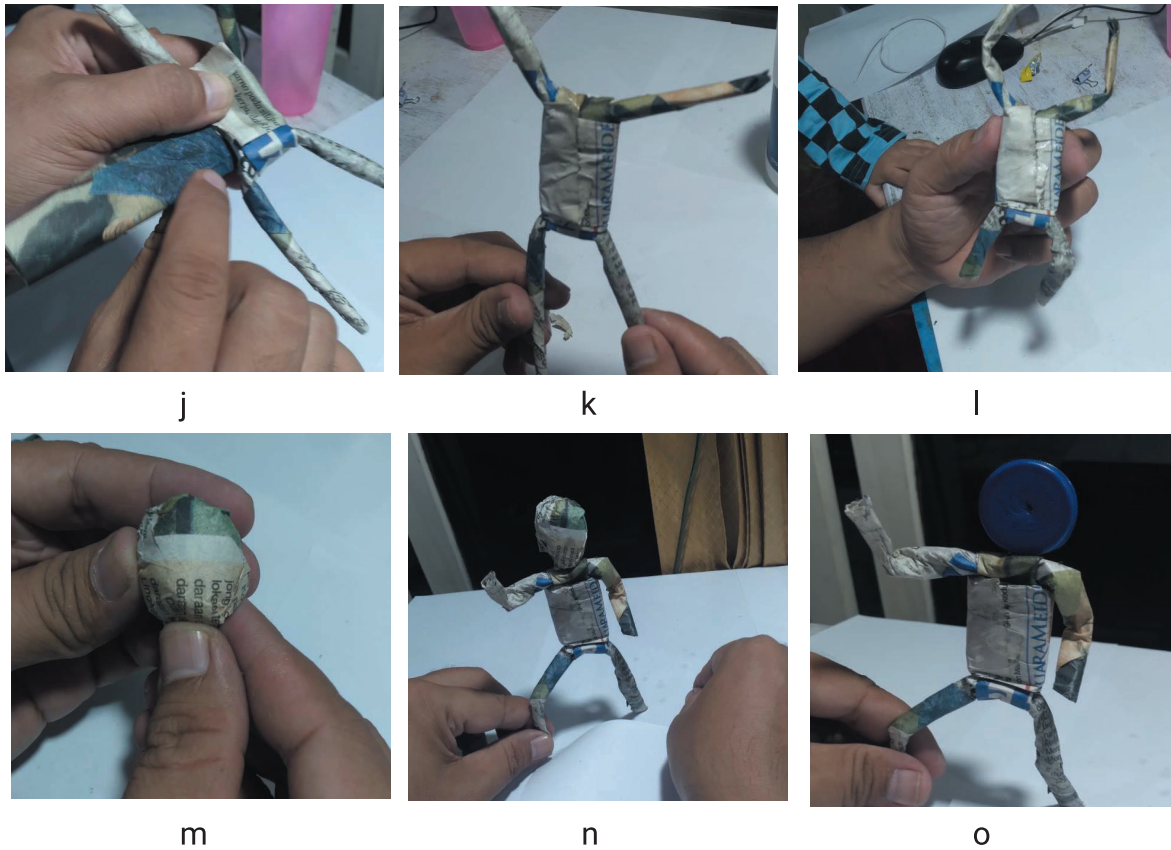
g



h



i



Gambar 12.2. Langkah-langkah pembuatan patung aksi dari kertas bekas

Sumber: Kemendikbudristek, 2021

1. Siapkan alat dan bahan berupa kertas koran bekas (jenis kertas lainnya tidak masalah), kawat atau penjepit kertas (bisa juga memanfaatkan kawat kabel), lem atau solasi, tutup botol bekas, tang untuk memotong dan membengkokkan kawat.
2. Gunting kertas menjadi beberapa bentuk kotak
3. Buat beberapa potong kertas koran berbentuk kotak
4. Potong kawat untuk rangka bagian tangan dan kaki
5. Bungkus kawat dengan kertas. Usahakan membungkusnya dengan rapi agar patung aksi nantinya terlihat bagus.
6. Beri lem pada kertas agar dapat menempel kuat di kawat
7. Lengkungkan tangan dan kaki agar membentuk posisi tertentu
8. Buat gulungan kertas yang nantinya akan kita gunakan sebagai badan
9. Satukan kaki dengan tangan menggunakan kertas yang kita gulung tadi

10. Bungkus bagian badan dengan potongan kertas berkali-kali agar kuat.
11. Tambahi lem agar gulungan bagian badan terikat dengan kuat
12. Bentuk tangan dengan kaki berdasarkan gerak aksi tertentu yang kalian sukai
13. Buat gulungan berbentuk telur yang akan kita pasang sebagai kepala. Jangan lupa kita lumuri lem agar kuat dan tidak terbuka
14. Satukan kepala dan badan. Tangan dan kaki bisa dibentuk dengan posisi tertentu sesuai aksi yang kita inginkan.
15. Selain menggunakan kertas bekas yang dibentuk bulat, kepala bisa diganti dengan tutup botol minuman bekas.

Nah, jadilah patung aksi (*action figure*) hasil dari daur ulang kertas Koran bekas. Selain kita bisa membuat kerajinan yang indah dan kreatif, kita juga membantu menjaga bumi kita dari sampah dan kerusakan. Horeee....

2. Sarana dan Pra-sarana

- a. Kertas koran atau kertas bekas
- b. Kawat lentur, kawat dari bekas kabel atau penjepit kertas
- c. Tutup botol
- d. Gunting, lem/solasi
- e. Guru bisa memberikan contoh karya kerajinan patung aksi (*action figure*) hasil dari daur ulang kertas bekas

3. Pendekatan, Model, Metode, Media, dan Teknik Pembelajaran

- a. Pendekatan : Saintifik.
- b. Model : *Problem Based Learning* (PBL)
- c. Metode : Pengamatan, tanya jawab, penugasan, praktik, diskusi kelompok, presentasi, dan ceramah.
- d. Media Pembelajaran berupa contoh karya karya kerajinan patung aksi (*action figure*) hasil dari daur ulang kertas bekas yang dibuat guru serta video tentang daur ulang.

4. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none">1. Salam pembuka, doa, dan absensi.2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru.3. Apersepsi: Guru menunjukkan karya patung aksi (action figure) dari hasil daur ulang limbah kertas yang sudah jadi4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 1.		15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menjelaskan mengenai permasalahan limbah.2. Siswa diminta untuk menyebutkan contoh-contoh limbah yang dihasilkan oleh rumah tangga3. Siswa diberikan pertanyaan mengenai bagaimana limbah akan mempengaruhi masa depan kehidupan di bumi4. Siswa membaca materi pokok pada unit 12 dan menyaksikan video tentang daur ulang (mengamati).	Mengetahui masalah	75 menit
	<ol style="list-style-type: none">5. Siswa diminta untuk membuat pertanyaan terkait dengan teks bacaan materi pokok serta video (menanya).	Merumuskan masalah	35 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran.2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk membawa satu contoh objek terkait dengan materi.3. Doa dan salam penutup.		15 menit

Pertemuan 2 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 2. 		15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta untuk mengaitkan pertanyaan yang telah disusun pada pertemuan sebelumnya dengan materi pembelajaran (menalar). 2. Siswa bersama guru menentukan rumusan masalah yang akan dipecahkan bersama dari pertanyaan yang telah dipilih. 	Merumuskan hipotesis	30 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa dibentuk ke dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. 4. Siswa di dalam kelompok diminta untuk berdiskusi menjawab pertanyaan yang telah dipilih sebagai rumusan masalah dengan mengacu pada objek yang mereka bawa (menalar). 5. Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya secara singkat. 	Mengumpulkan data	80 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan barang yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit

Pertemuan 3 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya 4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 3. 		15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan eksperimen tentang potensi daur ulang kertas bekas menjadi kerajinan patung aksi (<i>action figure</i>) dalam kelompoknya masing-masing (selama melakukan kegiatan eksperimen, siswa diarahkan untuk mencatat hasil eksperimen pada LKS yang telah dibagikan (mencoba). 	Menguji hipotesis	110 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempersiapkan barang yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya. 3. Doa dan salam penutup. 		15 menit

Pertemuan 4 (4 JP = 140 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Tahapan PBL	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka, doa, dan absensi. 2. Motivasi: Siswa diajak untuk melakukan kegiatan fisik menyenangkan sesuai kemampuan guru. 		15 menit

	<p>3. Apersepsi: Guru memberikan ringkasan pembelajaran pertemuan sebelumnya</p> <p>4. Orientasi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan 2.</p>		
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendiskusikan data hasil pengamatan dan menjawab rumusan masalah (menalar). 2. Siswa membandingkan hipotesis dengan hasil daur ulang kertas bekas menjadi kerajinan patung aksi (<i>action figure</i>). 3. Siswa membuat laporan hasil percobaan daur ulang kertas bekas menjadi kerajinan patung aksi (<i>action figure</i>) (mencoba). 4. Siswa mempresentasikan laporan hasil eksperimen di depan kelas dan kelompok lain diminta untuk menanggapi (mengomunikasikan). 	Menentukan pilihan penyelesaian	10 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. 2. Siswa mengerjakan post test. 3. Siswa dan guru merefleksikan kegiatan pembelajaran yang sudah dipelajari (panduan terlampir). 4. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa. 5. Doa dan salam penutup. 		15 menit

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan pembelajaran alternatif dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran di atas dengan beberapa modifikasi pada hal-hal sesuai keadaan sekolah dan sumber daya yang ada di daerah setempat.

Ketersediaan media/alat/bahan pada pembelajaran alternatif dapat menyesuaikan dengan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Tentu saja hal ini membutuhkan kemampuan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran.

E. Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

F. Asesmen Dan Penilaian

Aspek Penilaian	Jenis Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian
Pengetahuan	Tes	Tertulis	Soal dan Rubrik Penilaian
Keterampilan	Non tes	Produk dan Unjuk Kerja	Tugas dan Rubrik Penilaian
Sikap	Non tes	Penilaian Diri	Form Penilaian Diri

G. Pengayaan

Pengayaan diberikan sekali sebagai pendalaman dan perluasan dari kompetensi. Pengayaan ini tidak disertai dengan penilaian. Pengayaan yang bisa diberikan kepada peserta didik adalah membuat alternatif karya daur ulang sampah kertas yang lebih rumit (bisa dikerjakan secara mandiri, kelompok, atau bekerja-sama dengan orang tua).

H. Bahan Bacaan Guru Dan Siswa

1. Bahan bacaan Guru

- Bacaan mengenai kerajinan dari kertas pada tautan https://id.wikipedia.org/wiki/Kerajinan_kertas

- b. Bacaan mengenai persoalan sampah kertas di Indonesia dengan tautan <https://ejurnal.bppt.go.id/index.php/JTL/article/view/223/124>
- c. Video Permasalahan sampah di Indonesia dengan tautan <https://www.youtube.com/watch?v=rvP6E8YK2GY>

2. Bahan Bacaan Siswa

- a. Materi Pembelajaran Unit 1
- b. Ari Subekti, Rantinah, Supriyantiningtyas. 2010. Seni Budaya dan Keterampilan Untuk kelas VI SD/MI. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional. (bisa diakses melalui link https://bsd.pendidikan.id/data/SD_6/Seni_Budaya_dan_Keterampilan_Kelas_6_Ari_Subekti_Rantinah_Supriyantiningtyas_2010.pdf)

I. Lembar Kerja Siswa

LEMBAR KERJA SISWA UNIT 12 (PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH)

Satuan Pendidikan :

Kelas/ Semester : VI (Enam)/ 1 (satu)

Unit : 1 (Satu)

Materi Pembelajaran : Membuat Karya Kriya dari Kertas Bekas

Pertemuan : 8 Pertemuan (16 JP x @ 35 Menit)

Identitas kelompok

Ketua :

Anggota :

PERTEMUAN 1

Langkah 1: Mengetahui Masalah

Coba kalian tulis macam-macam limbah atau sampah yang ada disekitar rumahmu dengan mengisi tabel di bawah ini...

No	Limbah atau Sampah	Potensi Pengolahan

Langkah 2: Merumuskan Masalah

- a. Bacalah materi pembelajaran yang diberikan guru baik bacaan maupun video
- b. Perhatikan juga penjelasan dari guru
- c. Amati karya-karya yang diperlihatkan oleh guru
- d. Rumuskan sebuah pertanyaan yang terkait dengan informasi yang kalian dapat dari materi maupun penjelasan guru. Tulislah pada kolom di bawah ini

Rumusan Masalahku:

.....
.....
.....

PERTEMUAN 2

Langkah 3: Merumuskan Hipotesis

- a. Bentuklah kelompok yang terdiri dari 4-5 orang!
- b. Diskusikanlah bersama kelompokmu jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dipilih bersama! Tulislah jawaban sementara dari rumusan masalah pada kolom berikut ini!

Jawaban Sementara Masalahku:

.....
.....

Langkah 3: Mengumpulkan Data

- a. Kumpulkan data berupa informasi penting terkait potensi pengolahan limbah kertas menjadi kerajinan
- b. Mintalah bimbingan dari guru dalam melaksanakannya

PERTEMUAN 3

Langkah 4: Menguji Hipotesis

- a. Kumpulkan data dengan melakukan eksperimen maupun eksplorasi terkait dengan daur ulang limbah kertas menjadi patung aksi (*action figure*)
- b. Bandingkan jawaban sementara yang dituliskan oleh kelompokmu dengan hasil eksperimen dan eksplorasimu di atas! Apakah hipotesismu sama? Jika hasilnya berbeda, mengapa? Tulislah kesimpulanmu pada selembar kertas!
- c. Buatlah sebuah laporan berdasarkan eksperimen dan eksplorasimu yang telah kamu lakukan!

PERTEMUAN 4

Langkah 5: Memilih Penyelesaian Masalah

- a. Temukan cara terbaik untuk menyelesaikan masalah dengan bantuan guru
- b. Presentasikanlah laporan yang sudah kamu buat di depan kelas dengan suara yang lantang dan jelas agar didengar seluruh kelas!

Glosarium

- anyam:** Merupakan proses menyilangkan sesuatu atau bahan-bahan untuk dijadikan satu kesatuan menjadi lebih kuat dan dapat digunakan atau berfungsi pakai.
- daur ulang:** Menciptakan produk baru dari bahan bekas atau limbah menjadi bahan baru dan menjadikan sesuatu produk yang berguna.
- deformasi:** Penyederhanaan dan perubahan bentuk dari objek aslinya sehingga lebih sederhana dalam membentuk pola hias tertentu untuk menghasilkan ragam hias yang indah.
- fauna:** Pembentukan pola hias dari inspirasi bentuk fauna atau binatang.
- figuratif:** Pembentukan pola hias dari inspirasi bentuk manusia.
- flora:** Pembentukan pola hias dari inspirasi bentuk flora atau tumbuh-tumbuhan.
- geometrik:** Pembentukan pola hias dari inspirasi bentuk-bentuk geometrik (kesamaan sisi bentuk).
- prinsip keseimbangan:** kesetaraan antara bagian-bagian dari suatu komposisi di alam sebuah objek atau karya seni dengan unsur selaras dari sisi bagian satu ke sisi yang lainnya
- lungsi:** Helai bahan pembentuk anyaman yang tegak lurus (vertical)
- makrame:** Makrame dapat di artikan sebagai bentuk seni kerajinan simpulmenyimpul rangkaian benang dari awal sampai akhir suatu hasil karya dengan membuat berbagai simpul pada rantai benang tersebut sehingga terbentuk lembaran atau rumbai
- pakan:** Helai bahan pembentuk anyaman yang disusupkan pada lungsi pada saat menganyam (horizontal)
- prinsip seni rupa:** Susunan yang terdapat dalam sebuah karya seni atau objek benda yang terdiri dari kesatuan,keseimbangan, irama, komposisi, proporsi, pusat perhatian, keselarasan, gradasi, penekanan.
- prinsip Proporsi:** Kesebandingan ukuran/takaran dalam bagian satu dengan yang lainnya atau dengan keseluruhannya secara baku.
- ragam hias:** Pola hias yang tersusun menggunakan motif hias dengan cara dan metode tertentu pada suatu benda dengan tujuan sebagai penghias bidang atau bentuk sehingga menghasilkan keindahan.
- recycle, reduce, reuse:** Mendaur ulang, Mengurangi, Menggunakan ulang:
- ritme :** Bentuk pengulangan atau repetisi satu atau lebih unsur secara terus-menerus dengan teratur atau tidak teratur sehingga membentuk kesan keindahan.
- simpul:** merupakan sebuah metode dasar dalam mengaplikasikan fungsi sebuah tali, baik itu bertujuan fungsional maupun untuk kepentingan estetis
- souvenir:** Kerajinan tangan cendramata untuk dijadikan oleh-oleh/buah tangan khas dari daerah tertentu atau dari even tertentu dan dimiliki secara pribadi atau dihadiahkan untuk orang lain
- stilasi:** Pengayaan/penyesuaian bentuk dalam menggambar ragam hias dengan tidak meninggalkan bentuk aslinya untuk menghasilkan pola hias tertentu.
- tekstur:** Bentuk permukaan atau nilai raba pada suatu permukaan tertentu.
- unsur seni rupa:** Elemen bentuk fisik yang terdapat pada sebuah benda atau karya seni berupa titik, garis, bidang, bentuk, ruang, tekstur, warna dan tone (nada gelap terang).

Daftar Pustaka

- AAM. Djelantik. (2004). ESTETIKA: Sebuah Pengantar. Edisi ke 4. Penerbit Arti: Bandung.
- Arico, Z. dan S. Jayanthi. (2017). Pengolahan Limbah Plastik Menjadi Produk Kreatif Sebagai Peningkatan Ekonomi Masyarakat Pesisir. *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1 (1): 1-2.
- Asidigianti Surya Patria, Siti Mutmaniah. (2015). Kerajinan Anyam Sebagai Pelestarian Kearifan Lokal. *Dimensi*, Vol.12- No.1, Februari 2015.
- Asriyani, Indah. (2013). *Inspirasi Makrame*. Tiara Aksa: Surabaya.
- Atisah Sipahelut, Petrussumadi. (1991). *Dasar-Dasar Desain*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta.
- Cornelia, M. (2013). *Model Kantong Plastik Belanja Ramah Lingkungan di Indonesia (Studi Kasus: Kantong Plastik Biodegradable)*. Disertasi. Program Pascasarjana Institut Pertanian Bogor. Bogor.
- Dekranas. (2011). *Permata Tersembunyi Kalimantan Timur, Seni Kriya Kutai Barat, Malinau, Nunukan*. Jakarta: Dewan Kerajinan Nasional
- Ernis. (2005). *Dasar Konsep Visual Pengembangan Kualitas Jurusan Seni Rupa (SP 4) Fakultas Bahasa, Sastra dan Seni Universitas Negeri Padang*.
- Purwaningrum, P. (2016). Upaya Mengurangi Timbulan Sampah Plastik di Lingkungan. *JTL* 8 (2): 141-145.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2009). *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain (edisi ke-2)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sanyoto. Sadjiman E., (2005). *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)*, Yogyakarta, Arti Bumi Intaran
- Sunaryo, Aryo. (2009). *Ornamen Nusantara: Kajian Khusus tentang Ornamen Indonesia*. Penerbit Dahara Prize: Semarang.
- Toekio M, Soegeng. (2000). *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Penerbit Angkasa: Bandung.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori & Praktek*, Jakarta: Prestasi Pustaka

Wachowiak, F. and Clements, R. D. (1993). *Emphasis Art: A Qualitative art program for Elementary and Middle School*. Fifth Edition. New York: HarperCollins College Publishers.

Daftar Sumber Gambar

- https://unsplash.com/photos/jZSL_Dt4Fes, Kate McLean, diunduh tanggal 12 Juni 2021 pukul 12.45 WIB.
- <https://unsplash.com/photos/mm4XA9sVJx4>, rocknwoll, diunduh tanggal 12 Juni 2021 pukul 12.50 WIB.
- https://unsplash.com/photos/_uzJ4037ZzY, Alexander Schimmeck, diunduh tanggal 12 Juni 2021 pukul 12.45 WIB.
- <https://bobo.grid.id/read/08673599/rajapolah-daerah-anyaman>, Willa Widiana, diunduh tanggal 11 Juni 2021 pukul 09.05 WIB.
- https://unsplash.com/photos/0uns8eQn_g8, Jess Bailey, diunduh tanggal 12 Juni 2021 pukul 12.48 WIB.
- <https://unsplash.com/photos/MxwFKkvjW68>, Wolfgang Hasselmann, diunduh tanggal 12 Juni 2021 pukul 13.00 WIB.
- <https://unsplash.com/photos/DUzztLlfns>, Ibrahim Rifath, diunduh tanggal 12 Juni 2021 pukul 13.10 WIB.
- <https://www.dekoruma.com/artikel/84577/tipe-ukiran-tradisional-di-indonesia>, diunduh tanggal 10 Juni 2021 pukul 11.45 WIB.
- <https://www.senibudayaku.com/2021/01/ragam-hias-pada-bahan-kayu.html>, diunduh tanggal 25 Juni 2022 pukul 07.34 WIB.
- <https://unsplash.com/photos/SPuHHjbSso8>, Richard Dykes, diunduh tanggal 12 Juni 2021 pukul 14.00 WIB.
- <http://artmind-etcetera.blogspot.com/2009/05/how-to-make-macrame-doll.html>, diunduh tanggal 08 Juni 2021 pukul 13.45 WIB..
- <https://www.kompasiana.com/image/andika27820/606e8cebd541df2f8718d782/mengolah-daun-pandan-menjadi-anyaman-tikar-tradisonal-kabupaten-natuna?page=1>, diunduh tanggal 25 Juni 2022 pukul 06.59 WIB.
- <https://tirto.id/cara-merawat-furnitur-rotan-bisa-pakai-kemper-untuk-hindari-rayap-eApx>, diunduh tanggal 02 Juni 2021 pukul 09.30 WIB.
- <https://travel.kompas.com/read/2018/10/24/220800127/begini-proses-pembuatan-anyaman-flores-timur-yang-kian-mendunia>, diunduh tanggal 07 Juni 2021 pukul 11.00 WIB.
- <https://channel-indonesia.com/kesehatan/2020/12/06/41329/iniloh-manfaat-janur-kelapa-bagi-kesehatan-kita/>, diunduh tanggal 09 Juni 2021 pukul 10.25 WIB.
- <https://www.senibudaya.web.id/2018/03/beberapa-koleksi-gambar-anyaman-part-1.html>, diunduh tanggal 25 Juni 2022 pukul 07.38 WIB.
- <https://www.liputan6.com/ramadan/read/2083385/kulit-kambing-untuk-beduk-makin-dicari-di-bogor>, diunduh tanggal 25 Juni 2022 pukul 07.22 WIB.
- <https://finance.detik.com/foto-bisnis/d-5224846/pemanfaatan-eceng-gondok-di-danau-rawa-pening/2>, diunduh tanggal 25 Juni 2022 pukul 07.16 WIB.

<https://www.kompas.com/food/read/2021/05/30/111200375/4-cara-simpan-daun-pisang-agar-awet-sisa-bikin-garang-asem?page=all>, diunduh tanggal 25 Juni 2022 pukul 07:16 WIB.

<https://siplah.pesonaedu.id/product/151064/sapu-lidi> <https://kalbar.suara.com/read/2020/11/02/110000/mamak-mamak-pontianak-sulap-akar-keladi-air-jadi-kerajinan-unik?page=all>, diunduh tanggal 05 Juni 2021 pukul 10.55 WIB.

<https://www.rozisenirupa.com/2019/12/anyaman-dari-bahan-kertas-buffalo.html?m=0>, diunduh tanggal 06 Juni 2021 pukul 09.45 WIB.

<http://www.kerajinanambarawa.com/2015/07/tempat-tisu-atau-kotak-tisu-cantik.html> dan <https://sarungpreneur.com/cara-mudah-membuat-anyaman-kertas-dengan-berbagai-motif/>, diunduh tanggal 07 Juni 2021 pukul 12.45 WIB.

<https://regional.kompas.com/read/2022/02/13/115606578/5-fakta-kota-tasikmalaya-kota-yang-terkenal-dengan-wisata-kulinernya> diunduh tanggal 24 Juni 2022 pukul 22:54 WIB.

<https://uzbatik.com/blog/5-ciri-khas-motif-batik-cirebon>, diunduh tanggal 03 Juni 2021 pukul 16.00 WIB.

<https://hiasantanamanbunga.blogspot.com/2019/06/luar-biasa-hiasan-caping-dari-kertas.html>, diunduh tanggal 10 Juni 2021 pukul 11.05 WIB.

<https://www.dekoruma.com/artikel/93386/kerajinan-keramik-rumah-lebih-estetis>, diunduh tanggal 01 Juni 2021 pukul 20.45 WIB.

<https://thegorbalsla.com/motif-ragam-hias/motif-ragam-hias-geometris/>, diunduh tanggal 12 Juni 2021 pukul 03.00 WIB.

<https://kabarpandeglang.com/jenis-jenis-teladan-ragam-hias/>, diunduh tanggal 14 Juni 2021 pukul 14.00 WIB.

<https://sharingconten.com/ragam-hias-flora-fauna-geometris-figuratif-nusantara/>, diunduh tanggal 09 Juni 2021 pukul 11.25 WIB.

<https://www.cikimm.com/2019/06/kaligrafi-hiasan-tepi-kertas-a4.html>, diunduh tanggal 12 Juni 2021 pukul 13.55 WIB.

<https://m.facebook.com/srinur66/photos/a.800103216677588/800109296676980/?type=3>, diunduh tanggal 30 Mei 2021 pukul 17.00 WIB.

<https://www.pngegg.com/id/png-idiat>, diunduh tanggal 10 Juni 2021 pukul 11.45 WIB.

<https://seedscientific.com/plastic-waste-statistics/>, 2021, diunduh tanggal 12 Juni 2021 pukul 16.05 WIB.

<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2017/10/11/indonesia-akan-banyak-hemat-energi-pada-tahun-2045-jika-terapkan-daur-ulang-sampah-kertas>, diunduh tanggal 03 Juni 2021 pukul 08.45 WIB.

Indeks

A

alur fase 25
analisa 24
anyaman 67, 69, 115, 116, 117, 118,
119, 120, 121, 122, 123, 124, 125,
127, 128, 129, 131, 133, 134, 135,
136, 138, 139, 140, 141, 145, 146,
147, 148, 186, 193, 195, 198, 225,
229, 251, 254, 255
apresiasi iv, 10, 14, 46, 73
artistik iv, 10, 11, 14, 20, 30, 46, 47, 84,
116, 184, 202
asimetri 22, 55, 152

B

Bergotong-royong 3, 100, 116, 234
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang
Maha Esa dan Berakhlak Mulia 3,
4, 36
Berkebinekaan global 3
bermakna iv, 11, 18, 19, 23, 24, 28, 29,
32, 35, 43, 186
Bernalar kritis 3

C

capaian pembelajaran x, 25, 26, 38

D

daur ulang 30, 36, 217, 219, 225, 226,
227, 228, 230, 231, 232, 235, 236,
237, 239, 240, 242, 243, 244, 248
dekoratif 167, 169, 183, 184, 185, 201,
202, 203, 214
desain 17, 18, 19, 23, 24, 29, 46, 179,
208, 209, 210, 262
Discovery Learning 117, 122, 185, 191,
219, 224
domain 11

E

eksperimen 12, 39, 62, 66, 82, 98, 114,
125, 129, 130, 148, 166, 182, 194,
199, 200, 216, 228, 232, 242, 243,
248
elemen ix, 11, 15, 16, 17, 18, 19, 23, 24,
34, 46, 47, 167, 169, 183, 184, 185,
201, 202, 203, 214, 252

F

Fase v, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21,
22, 24, 31, 33, 45, 46, 48, 49, 50
Fauna ix, 187, 204, 251
Figuratif ix, 187, 204, 251

Flora ix, 187, 204, 251

G

gagasan 8, 9, 10, 11, 12, 15, 18, 19, 20,
23, 24, 27, 28, 30, 35, 36, 39, 52,
100, 116, 132, 168, 184, 202, 218,
234
Geometris ix, 187, 204

H

hias viii, ix, 72, 151, 152, 153, 154, 155,
156, 163, 167, 169, 170, 171, 172,
173, 174, 175, 176, 177, 180, 183,
184, 185, 186, 187, 188, 189, 190,
191, 192, 193, 194, 195, 196, 197,
199, 201, 202, 203, 204, 205, 206,
207, 208, 209, 210, 213, 214, 216,
230, 251, 255

I

ikatan viii, 83, 85, 86, 87, 89, 90, 92, 93,
94, 96, 97, 104, 111
inovatif 15, 18, 19, 20, 23, 52, 100, 132,
202, 218, 234
interaktif 27

K

keseimbangan iv, viii, 14, 17, 21, 22, 23,
46, 47, 149, 151, 152, 153, 155,
156, 157, 158, 159, 160, 162, 170,
251
Kreatif 3, 8, 36, 52, 68, 84, 100, 116,
132, 168, 202, 218, 234, 252

L

limbah rumah tangga 217, 219
lingkungan iv, 4, 9, 10, 12, 17, 18, 19,
20, 21, 22, 23, 24, 29, 36, 38, 51,
53, 64, 65, 70, 74, 103, 106, 123,
156, 157, 193, 221, 226, 236

M

makrame viii, 95, 99, 101, 102, 103,
104, 105, 106, 107, 108, 109, 112,
113, 114, 131
Mandiri 3, 7, 84, 132, 150, 202, 234
medium 10, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 23,
24, 46

O

Ornamen 150, 152, 164, 165, 252

P

pembelajaran alternatif 63, 78, 79, 93, 111, 126, 144, 162, 178, 195, 212, 229, 243
Pengayaan v, vi, vii, 64, 79, 94, 111, 127, 145, 162, 179, 196, 213, 230, 244
prinsip desain 17, 18, 19, 23, 24
Problem Based Learning 53, 59, 64, 235,
Profil Pelajar Pancasila v, viii, ix, 2, 3, 4, 9, 51, 52, 53, 67, 68, 69, 83, 84, 85, 99, 100, 101, 115, 116, 117, 131, 132, 133, 149, 150, 151, 167, 168, 169, 183, 184, 185, 201, 202, 203, 217, 218, 219, 233, 234, 235
proporsi 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 22, 23, 170, 171, 179, 189, 251
Proporsi vi, viii, 48, 50, 54, 167, 168, 170, 251
prosedur 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 46, 47

R

ragam hias viii, ix, 72, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 167, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 199, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 213, 214, 216, 230, 251
Realisme 13, 14, 46
refleksi 7, 12, 63, 79, 94, 111, 126, 145, 162, 179, 196, 212, 229, 244
repetisi 71, 72, 251
ritme 14, 17, 21, 22, 23, 51, 53, 54, 55, 58, 59, 60, 62, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 79, 81, 82

S

sampah plastik 220, 221
simetri 22, 55, 152, 153, 154
simpul viii, 83, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 103, 104, 111, 112, 251
souvenir 67, 69, 133, 134, 139, 140, 141, 143, 148, 160, 176

T

teknik viii, 7, 8, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 31, 46, 70, 86, 96, 118, 122, 123, 124, 125, 127, 134, 135, 139, 140, 145, 163, 180, 192, 194, 195, 196, 197, 204, 205, 206, 213, 225, 226

Tekstur viii, 52, 53, 54, 57, 58, 59, 65, 66, 251

U

Umpan Balik 31, 43, 44

W

Warna 52, 53, 54, 56, 57, 58, 59, 65, 66, 121, 139, 156, 191, 206

Profil Penulis

Nama Lengkap : Wiranto, S.Pd
Tempat & Tanggal Lahir : Salatiga, 15 November 1975
E-mail : jend.wiro@gmail.comt
Instansi : SMA Negeri 1 Wonosegoro
Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Rupa, Multimedia dan
Ilustrasi.



Riwayat Pekerjaan:

1. Guru Seni Rupa, SLTP Negeri 9 Yogyakarta (2004- 2006)
2. Guru Seni Budaya, SMA Negeri 1 Boyolali (2006-sekarang)

Riwayat Pendidikan:

1. S1, Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan, Universitas Negeri Yogyakarta, tahun lulus (2005)
2. S2, Magister Administrasi Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, tahun lulus (2021)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Penulis, Mengenal Media Sosial Agar Tak Menyesal, Penerbit Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemdikbud, Tahun 2017.
2. Penulis, Bagaimana Cara Menjadi Wirausaha Remaja?, Penerbit Artha Sarana Media, Tahun 2015.
3. Penulis, Dalam Tubuhku Mengalir Laut, Penerbit Dirjen Dikdas, tahun 2018.

Profil Penulis

Nama Lengkap : Wahyono, M.Pd
Tempat & Tanggal Lahir : Jepara, 26 Februari 1973
E-mail : wahyonorc6@gmail.com
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta
Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Kriya



Riwayat Pekerjaan:

1. Staf Pengajar, Poliseni Yogyakarta (2003-2008)
2. Staf Pengajar, ISI Padangpanjang (2008-2019)
3. Asisten Staf Pengajar, Program Pascasarjana ISI Padangpanjang (2012-2014)
4. Staf Pengajar, Universitas Negeri Yogyakarta (2020-sekarang)

Riwayat Pendidikan:

1. S1, Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan UNY, tahun lulus (2001)
2. S2, Program Pascasarjana ISI Yogyakarta, tahun lulus (2003)
3. S3, ISI Surakarta (2019 - sekarang)

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Bandi Sobandi, S.Pd., M.Pd.
Tempat & Tanggal Lahir : Garut, 13 Juni 1972
E-mail : bas@upi.edu
Instansi : Universitas Pendidikan Indonesia
Bidang Keahlian : Seni Rupa



Riwayat Pekerjaan:

1. Dosen S1 Pendidikan Seni Rupa di FPSD Universitas Pendidikan Indonesia (1999-sekarang);
2. Tutor Pendas PGSD Universitas Terbuka UPBBJ Bandung (2000 - sekarang)
3. Dosen S1 pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) (2000 – 2015)

Riwayat Pendidikan :

1. S1 Pendidikan Seni Rupa FPBS IKIP Bandung (lulus tahun 1997);
2. S2 Pengembangan Kurikulum SPs Universitas Pendidikan Indonesi (lulus tahun 2010);
3. S3: Pendidikan Seni Pascasarjana Universitas Negeri Semarang (2019-sekarang).

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir) :

1. Penulis, Pendidikan Seni (Bahan Ajar Cetak Program PJJ PGSD Seamolec), 2007.
2. Penulis, Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa (Buku Teks DP2MDikti), DP2M Dikti, 2007.
3. Penulis, Seni Budaya dan Keterampilan, Ditjen Pendis Depag RI, 2009.
4. Penulis, Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, Ditjen Pendis Depag RI, 2019.
5. Penulis, "Inquiry Training Learning Model for Developing Environmental Friendly Batik Dye" in Zuraimi at. all (Editors) (2015). 21st Century Skills: Language and Arst Education Trough the Lens of Culture and Heritage. Kuala Lumpur: Institut Terjemahan & Buku Malaysia and University Teknologi, 2015
6. Penulis, Pendidikan Apresiasi: Upaya Menumbuhkan dan Mempertahankan Kesadaran Budaya Bangsa (dalam Diskursus Pendidikan Seni), Quantum, 2020.
7. Penulis, Batik Kasumedangan: Media Komunikasi Simbolik untuk Mempertahankan Identias Budaya Lokal (dalam Komunikasi Seni Sebuah Telaah dalam Konteks Kearifan Lokal), Jurusan Seni Rupa FBS UNNES, 2021.

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Dr. Adam Wahida, S.Pd., M.Sn.
Tempat & Tanggal Lahir : Surakarta, 06 September 1973
E-mail : adamwahida@staff.uns.ac.id
Instansi : Universitas Sebelas Maret
Bidang Keahlian : Seni Rupa



Riwayat Pendidikan

1. S-1 IKIP Yogyakarta Pendidikan Seni Rupa 1991- 1997
2. S-2 Institut Seni Indonesia Yogyakarta Penciptaan Seni Rupa 2006-2008
3. S-3 Institut Seni Indonesia Yogyakarta Penciptaan Seni Rupa 2010- 2015

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Masa Depan Keindahan dalam Rezim-Rezim Seni Kini. Judul Naskah: Keindahandalam Keseharian dan Peduli Lingkungan Melalui Proyek Seni tahun 2017 Galeri Nasional Indonesia
2. LIAC vs SOLO Jejak Seni Komuniti. Judul Naskah: Praktik Penciptaan SenimBerbasis Budaya Lokal 2015FSSR UiTM Melaka Malaysia
3. 39 Karya Inovasi UNS untuk Indonesia. Judul Naskah: Pengembangan Keramikdengan Memanfaatkan Kain Perca Batik 2015 UNS Press
4. Inovasi Untuk Negeri Tahun 2013. Judul Naskah: Perajin Gitar Desa Mancasan Kabupaten Sukoharjo 2013 UNS Press
5. Pendalaman Materi Seni Budaya (Modul PLPG) 2012 FKIP UNS

Profil Illustrator

Nama Lengkap : Ririyanti Dwi A, S.Sn.
Tempat & Tanggal Lahir : Grobogan, 31 Agustus 1998
E-mail : ririyantida@gmail.com
Instansi : Independen
Bidang Keahlian : Kriya Tekstil, desain, illustrator



Riwayat Pekerjaan

Illustrator independen (2018 - sekarang)

Riwayat Pendidikan

S1, Kriya Tekstil, Universitas Sebelas Maret, tahun lulus (2021)

Profil Editor

Nama Lengkap : Ari Solchan, M.Pd.
Tempat & Tanggal Lahir : Boyolali, 18 Agustus 1978
E-mail : arisolchan608@gmail.com
Instansi : SMA Negeri 1 Wonosegoro,
Boyolali, Jawa Tengah
Bidang Keahlian : Bahasa dan Sastra Indonesia, editor



Riwayat Pekerjaan

1. Guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Wonosegoro (2002 - sekarang)

Riwayat Pendidikan

1. S1, Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Surakarta, tahun lulus (2001)
2. S2, Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Surakarta, tahun lulus (2020)

Profil Desainer

Nama Lengkap : Bagus Kemdhit J, S.Pd.
Tempat & Tanggal Lahir : Boyolali, 03 Maret 1997
E-mail : baguskendhit.x3@gmail.com
Instansi : Universitas Sebelas Maret
Bidang Keahlian : Pendidikan Sosiologi, Lay outer



Riwayat Pekerjaan

Guru Pendidikan Sosiologi, SMA Negeri 1 Wonosegoro 2019 - sekarang

Riwayat Pendidikan

1. S 1, Universitas Sebelas Maret, Pendidikan Sosiologi 1991- 1997