



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

Buku Panduan Guru Seni Rupa

Rizki Raindriati

2022

SD/MI Kelas III

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 III

Penulis

Rizki Raindriati

Penelaah

Rizki Taufik Rakhman

Eko Hadi Prayitno

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno

E. Oos M. Anwas

Yanuar Adi Sutrasno

Emira N. Yusuf

Ilustrator

Imawan Rahadianto

Editor

Agnesia Budi Astuti

Desainer

Lukas Setiadi

Penerbit

Pusat Perbukuan

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan

<https://buku.kemdikbud.go.id>

Cetakan pertama, 2022

ISBN 978-602-244-346-9 (jil.lengkap)

ISBN 978-602-244-668-2 (jil.3)

Isi buku menggunakan huruf Cabin, 12/24 pt, Pablo Impallari.

x, 118 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

“Setiap anak adalah seniman. Persoalannya, bagaimana mereka tetap menjadi seniman ketika mereka dewasa” - Pablo Picasso

Pembelajaran seni rupa Indonesia tidak ditujukan untuk mencetak seniman profesional, melainkan mengajak siswa dan guru untuk berpikir seperti seorang seniman; memiliki kemampuan kreatif; mampu menghasilkan dan mengembangkan gagasan dan tindakan orisinal, mampu mengajukan pertanyaan yang bermakna, *playful* dan yang terutama adalah melihat dan mencintai keindahan. Seni merupakan sarana untuk mengoptimalkan potensi kemanusiaan seseorang.

Buku panduan guru ini dirancang berdasarkan Capaian Pembelajaran Seni Rupa Kelas 3 Fase B dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Dalam perancangannya, kami berupaya untuk bisa membantu menjembatani berbagai kebutuhan rekan-rekan guru di berbagai penjuru Nusantara dengan segala kondisinya. Kami berharap isi dan materi buku ini dapat memudahkan atau memberikan inspirasi bagi rekan-rekan guru sekaligus dalam membangun kecintaan siswa terhadap keindahan, baik karya maupun harmoni kehidupan. Harapan lainnya, buku ini juga dapat digunakan oleh siapapun yang dipercaya untuk mengampu pelajaran seni rupa meskipun mungkin tanpa latar belakang pendidikan seni rupa. Buku ini dipersembahkan untuk kita semua yang berjuang memanusiakan manusia.

Buku Panduan Guru ini bersifat fleksibel; rekan-rekan guru memiliki ruang kreativitas untuk menyesuaikan pembelajaran dengan konteks lingkungan dan kemampuannya. Pembelajaran seni rupa menghargai dan merayakan keberagaman dan potensi pribadi setiap guru. Kami mengajak rekan-rekan guru kelas 3 SD, untuk turut belajar kembali bersama siswa dan menemukan kembali “sang seniman” dalam diri masing-masing. Bawa diri rekan-rekan untuk masuk ke dalam dunia siswa kita yang kaya warna dan bentuk dan gali potensi diri rekan-rekan sendiri. Kami berterima kasih khususnya kepada rekan-rekan guru seni rupa kelas 3 karena pengalaman belajar menyenangkan bersama anda, kelak siswa Indonesia mencintai keindahan dan kemanusiaan.

Akhir kata, kami mengucapkan selamat menikmati perjalanan artistik anda.

Salam Hangat,

Rizki Raindriati

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	v
Petunjuk Penggunaan Buku	vii
Panduan Umum	2
A. Profil Pelajar Pancasila.....	3
B. Capaian Pembelajaran Seni Rupa.....	9
1. Rasional.....	9
2. Tujuan Belajar Seni Rupa	9
3. Karakteristik Pembelajaran Seni Rupa	10
4. Lima Elemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa.....	12
Berpikir dan bekerja artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>).....	12
Mengalami (<i>Experiencing</i>).....	14
Menciptakan (<i>Making/Creating</i>).....	15
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>).....	15
Berdampak (<i>Impacting</i>).....	16
5. Capaian Pembelajaran Setiap Fase.....	17
a. Fase A (Umumnya Kelas 1-2).....	17
b. Fase B (Umumnya Kelas 3-4).....	17
c. Fase C (Umumnya Kelas 5-6).....	18
d. Fase D (Umumnya Kelas 7-9).....	18
e. Fase E (Umumnya Kelas 10).....	18
f. Fase F (Umumnya Kelas 11-12).....	19
6. Capaian Fase Berdasarkan Elemen	20
7. Elemen dan Sub Elemen Untuk Seluruh Fase	24
8. Target Capaian Setiap Tahun.....	25
C. Strategi Umum Pembelajaran	30
1. Perencanaan.....	30
2. Strategi Pembelajaran	33
3. Pemantauan dan Evaluasi.....	50

Panduan Khusus Fase B	58
A. Capaian Pembelajaran Fase B (Umumnya Kelas 3-4).....	58
B. Capaian Pembelajaran (CP) Fase B Berdasarkan Elemen dan Sub Elemen	58
C. Kosakata Seni Fase B.....	61
D. Pengetahuan Dasar Alat & Bahan.....	62
E. Karakteristik Siswa Kelas 3 (Umumnya Berusia 8-9 Tahun).....	66
F. Daftar Kegiatan Kelas 3.....	69
Kegiatan	71
1. Eksplorasi Garis dan Bentuk.....	72
2. Eksplorasi Warna Primer dan Sekunder.....	76
3. Menggambar Cerita	80
4. Eksplorasi Komposisi.....	84
5. Mengenal dan Mengeksplorasi Tekstur	88
6. Mengenal Kesan Ruang	92
7. Eksplorasi Bentuk Melalui Teknik Cetak.....	96
8. Eksplorasi Bentuk Geometris pada Bangunan	100
9. Eksplorasi Membuat Bentuk 3 Dimensi	104
10. Mengapresiasi Karya Pribadi	110
Daftar Pustaka	113
Profil Penulis.....	114
Profil Penelaah.....	115
Profil Ilustartor	117
Profil Editor	118
Profil Desainer	118

Petunjuk Penggunaan Buku

Panduan Umum

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

Panduan Umum :

Bagian A: Pengenalan Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran Seni Rupa

Bagian B: Pengenalan Capaian Pembelajaran Seni Rupa

Bagian C: Strategi Umum Pembelajaran

Panduan Khusus Sesuai Fase:

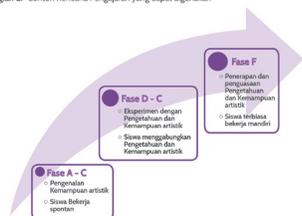
Bagian A: Capaian Pembelajaran Berdasarkan Fase

Bagian B: Capaian Pembelajaran Fase A Berdasarkan Elemen dan Sub Elemen

Bagian C: Daftar kosakata terkait elemen seni rupa dan prinsip desain

Bagian D: Pengetahuan dasar bahan, teknik, dan prosedur yang digunakan

Bagian E: Contoh Rencana Pengajaran yang dapat digunakan



Gambar 1. Gambaran perkembangan capaian siswa dalam 6 fase pembelajaran
Sumber: Dokumen Berkeadilan (2022)

2 | Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas III

Panduan Umum

Berisi panduan umum untuk guru seluruh fase A-F

Panduan Khusus Fase B

A. Capaian Pembelajaran 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 menungkan 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 penafisan 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 obyek dengan rinci walaupun penguasaan proporsi (perbandingan ukuran) belum optimal.

Di akhir fase B, siswa mampu menungkan 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.

B. Capaian Pembelajaran (CP) Fase B Berdasarkan Elemen dan Sub Elemen

Elemen	Sub-Elemen	Capaian Pembelajaran (Cp) Fase B
Mengalami	A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menungkan pengalaman keahliannya secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proporsi walaupun masih berdasarkan penglihatan sendiri.
	A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.	Siswa dapat mengamati alat, bahan dan prosedur dasar dalam berkarya.
	A.3 Mengamati, merekam dan menungkan pengalaman dan informasi rupa.	

58 | Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas III

Panduan Khusus

Berisi panduan umum untuk guru kelas 3/Fase B

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 seluas-luasnya. 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 konkrit.

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	<ul style="list-style-type: none"> Saya selalu berupaya mengembangkan diri dan mengintrospeksi diri. Saya dapat berkomitmen pada nilai-nilai kemanusiaan melalui karya seni. Saya bersyukur dan merayakannya saat saya menyelesaikan karya saya dengan baik. Saya menghormati karya seni teman sekelas. Saya menghormati karya seni teman sekelas. Saya dapat mendengarkan dengan penuh perhatian.
	Akhlak kepada manusia	<ul style="list-style-type: none"> Saya dapat menghargai perbedaan dan mengutamakan persamaan dan kemanusiaan. Saya terbuka terhadap pendapat yang berbeda dari pendapatnya, menghargainya, dan menganalisisnya secara kritis tanpa memaksakan pendapatnya sendiri.
	Akhlak kepada alam	<ul style="list-style-type: none"> Saya menolak prasangka buruk, diskriminasi, intoleransi, dan kekerasan terhadap sesama manusia. Saya dapat mengekspresikan empati. Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar. Saya ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan. Saya dapat bekerja sama dan berkolaborasi bersama rekan-rekannya di kelas ataupun di luar kelas. Saya dapat terlibat aktif dan berkontribusi dalam diskusi kelompok.
Akhlak bernegara		

4 | Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas III

Pengenalan Profil Pelajar Pancasila untuk Mata Pelajaran Seni Rupa

Pada bagian ini Guru akan mengenali 6 dimensi Profil Pelajar Pancasila dan implementasinya dalam Mata Pelajaran Seni Rupa

5. Capaian Pembelajaran Setiap Fase

Capaian Pembelajaran setiap fase menjadi pada periodisasi perkembangan seni rupa menurut Viktor Lowenfeld dan Lambert Bittain (1982):

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 menungkan 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 Bagan, siswa diharapkan dapat menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk merespon berbagai obyek 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 obyek 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 menungkan 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 penafisan 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 obyek dengan rinci walaupun penguasaan proporsi (perbandingan ukuran) belum optimal.

Di akhir fase B, siswa mampu menungkan 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.

Panduan Umum | 17

Petunjuk Penggunaan Buku

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, yaitu:
1. Kesinambungan 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 (tri wulan 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, yaitu:

- Waktu/ jam pelajaran, termasuk libur, kalender kegiatan sekolah dan ekstra kurikuler di sekolah anda.
- Akses dan ketersediaan pada aneka sumber daya yang diperlukan, terutama apabila sumber daya tersebut harus dibeli.
- 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 berkolaborasi 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.

30 | Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas II

Strategi Umum Pembelajaran

Pada bagian ini, Guru dapat memilih dan memilah strategi yang tepat untuk menyelenggarakan Mata Pelajaran Seni Rupa sesuai kondisi dan kemampuannya

Contoh Rubrik Penilaian yang dapat digunakan

contoh rubrik

Seni Rupa		Rubrik Penilaian				Tanda Tangan Orang tua
Kelas 6 – Semester 1		Unsur Budaya Lokal				
Nama :	Kelas :					
Nama Guru :	Tanggal :					
Capaian	1	2	3	4	Nilai	
Menggambar motif dari kain batik Menggambar motif dari kain batik tertentu yang telah diajarkan dalam karya. • Pengisian warna atau garis sesuai (50%) • Kesempurnaan dan detail (50%)	Belum memenuhi standar	Mampu Standar	Memenuhi Standar	Melampaui Standar		
Membuat gambar motif kain batik dengan teknik menggambar Membuat gambar motif kain batik dengan teknik menggambar tertentu. • Pengisian warna atau garis sesuai (50%) • Kesempurnaan dan detail (50%)	Belum memenuhi standar	Mampu Standar	Memenuhi Standar	Melampaui Standar		
Membuat gambar pembuat karya Membuat gambar pembuat karya yang menunjukkan proses dan hasil karya. • Pengisian warna atau garis sesuai (50%) • Kesempurnaan dan detail (50%)	Belum memenuhi standar	Mampu Standar	Memenuhi Standar	Melampaui Standar		
... (lanjutan dan detail)						

52 | Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas III

Panduan Khusus Fase B

A. Capaian Pembelajaran 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 mengungkap kembali secara visual dalam bentuk karya. Fase B terdiri dari masa Bagun (schematic period) untuk kelas 3, SD dan masa Realisme Awal (early realism/dawning realism) untuk kelas 4 SD.

Pada masa Bagun, 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 penafisan terhadap ruang masih bersifat subjektif seperti gambar ideoplastik (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 obyek dengan rinci walaupun pengusaan proporsi (perbandingan ukuran) belum optimal.

Di akhir fase B, siswa mampu menanggapi 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.

B. Capaian Pembelajaran (CP) Fase B Berdasarkan Elemen dan Sub Elemen

Elemen	Sub- Elemen	Capaian Pembelajaran (CP) Fase B
Mengalami	A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan berkeinginan 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, mengimajinasikan dan membangun pengalaman keseharian secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proposi walaupun masih berdasarkan penglihatan sendiri. Siswa dapat mengerjakan alat, bahan dan prosedur dasar dalam berkarya.

56 | Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas III

Capaian Pembelajaran Fase B

Pada bagian ini Guru dapat melihat Capaian Pembelajaran fase B (kelas 3). Capaian Pembelajaran ini merupakan tujuan akhir dan untuk mencapainya, Guru dapat membuat alur pembelajarannya sendiri yang sesuai dengan kondisi siswanya.

Capaian Pembelajaran berdasarkan Elemen dan Sub Elemen

Bagian ini dapat digunakan sebagai panduan guru mengenai gambaran umum pengalaman, pengetahuan dan keterampilan yang akan dibagi pada siswa fase B.

Petunjuk Penggunaan Buku

Contoh Rencana Pengajaran yang dapat digunakan

Pada bagian ini terdapat contoh-contoh Rencana Pengajaran yang dapat digunakan. Contoh tidaklah baku bentuk dan urutannya. Guru dapat membuat dan mengembangkan RPP yang sesuai dengan ketersediaan sumber daya yang dimilikinya. Halaman di sebelah kiri merupakan lembar kerja siswa yang dapat digunakan untuk diperbanyak atau difoto dan diteruskan melalui platform daring. Halaman kanan merupakan lembar contoh RPP bagi guru.

2 Eksplorasi Ekspresi Melalui Warna

Siswa mengobservasi penggunaan warna untuk mengekspresikan kesan terhadap suasana dan waktu. Kemudian mereka membuat karya yang menggambarkan suasana atau waktu tertentu. Siswa juga belajar kembali tentang warna primer, warna sekunder dan warna tersier pada roda warna. Siswa melakukan eksperimen mencampur warna secara sistematis.



76 | Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas III

Elemen dan sub-elemen capaian

Mengalami

- A.1 Mengalami, merasakan, merespon, dan berespon dengan warna.
- A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknik dan proses.

Menciptakan

- C.1 Mengetahui bagaimana menggunakan berbagai media.

Profil Pelajar Pancasila

Mandiri - Regulasi Diri

- Saja mampu berinteraksi dengan objek yang berbeda.
- Saja tetap positif, mengulangi kesulitan saat belajar.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 2

- Siswa mampu mengamati, mengidentifikasi, dan menggambar dengan menggunakan warna primer, sekunder, dan tersier.
- Siswa mampu menggunakan dan menerapkan hasil pengamatan atau pengalaman kesehariannya pada karya 2 atau 3 dimensi.
- Siswa mengenal, memahami dan menggunakan alat, bahan dan prosedur yang tepat dalam penciptaan karya.

Alat Bahan

- Kotak/buku gambar
- Pewarna basah (cat air, cat tempa, cat akrilik, pewarna makanan atau pewarna alam seperti kunyit/burung), secang dituangi tawar (metal), kawat atau daun indigo (biru)
- Kuas dan media kecil untuk air perisai kuas
- Botol atau wadah untuk cat/pewarna basah lainnya
- Celeng atau kaus bekas untuk melindungi tangan dari warna.

Eksplorasi pertemuan 1 (Selama 10 menit)

- Siswa kembali mengingat pelajaran kelas 2 atau menanyakan kembali pelajaran bagaimana warna dipisahkan menjadi warna. Setelah waktu itu sebanyak lima menit dari 3 warna dasar yaitu Merah, Kuning dan Biru. Guru dapat menggunakan pertanyaan pemandu:
 - "Siapa yang tahu bagaimana cara membuat warna oranye/ hijau/kuning?"
 - "Apa yang terjadi jika kamu mencampur warna kuning dengan merah atau biru?"
 - "Bagaimana cara membuat warna merah, kuning dan biru?"
 - "Setelah itu guru dapat menjelaskan bahwa kita tidak dapat mencampur warna untuk mendapatkan warna primer. Sebab itu mereka disebut warna dasar."



- Guru menjelaskan pada kegiatan ini, siswa akan bekerja dengan pewarna basah dan akan belajar mencampur warna kegiatan ini siswa dibantu dengan gambar sebelumnya agar siswa dapat mempersiapkan peralatan. Untuk kegiatan ini, siswa harus menyiapkan pewarna basah (bisa disikat cat), kuas, pilet/wadah untuk cat dan wadah air untuk mengencerkan atau melindungi baju dari pewarna.
- Guru akan membantu membagikan kertas bekas yang cukup besar seperti kaus bekas untuk menutupi meja.
- Siswa yang menggunakan cat air/tempa atau akrilik dari tube akan melakukan warna sebelum kaus dari mereka.
- Bagi siswa yang menggunakan cat air akan menambahkan satu sendok air/5 tetes air untuk melarutkan warna.
- Siswa yang menggunakan cat dari botol akan mengambil cat dengan kuas sebanyak 2-3 kali.
- Siswa yang menggunakan pewarna makanan akan menggunakan 5 tetes pewarna makanan dan merata yang menggunakan pewarna alam dapat melakukan kegiatan ekspresi warna alam (lihat kegiatan Alternatif dan Pengayaan).
- Setiap kali mengganti warna, siswa harus mencuci kuasnya terlebih dahulu dalam wadah. Caranya seperti mengaduk minuman pedas dalam gelas. Siswa akan mencuci kuas dengan ibu jari dan telunjuk untuk mengeringkan kuas. Merata di atas untuk mengeringkan kuas ke tepi wadah karena cipratan air yang terjadi dapat merusak permukaan mereka sendiri atau orang lain.

Kegiatan 177

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

Buku Panduan Guru Seni Rupa

Untuk SD/MI Kelas III

Penulis: Rizki Raindriati

ISBN 978-602-244-668-2

Panduan Umum

1



Panduan Umum

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

Panduan Umum :

Bagian A: Pengenalan Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran Seni Rupa

Bagian B: Pengenalan Capaian Pembelajaran Seni Rupa

Bagian C: Strategi Umum Pembelajaran

Panduan Khusus Sesuai Fase:

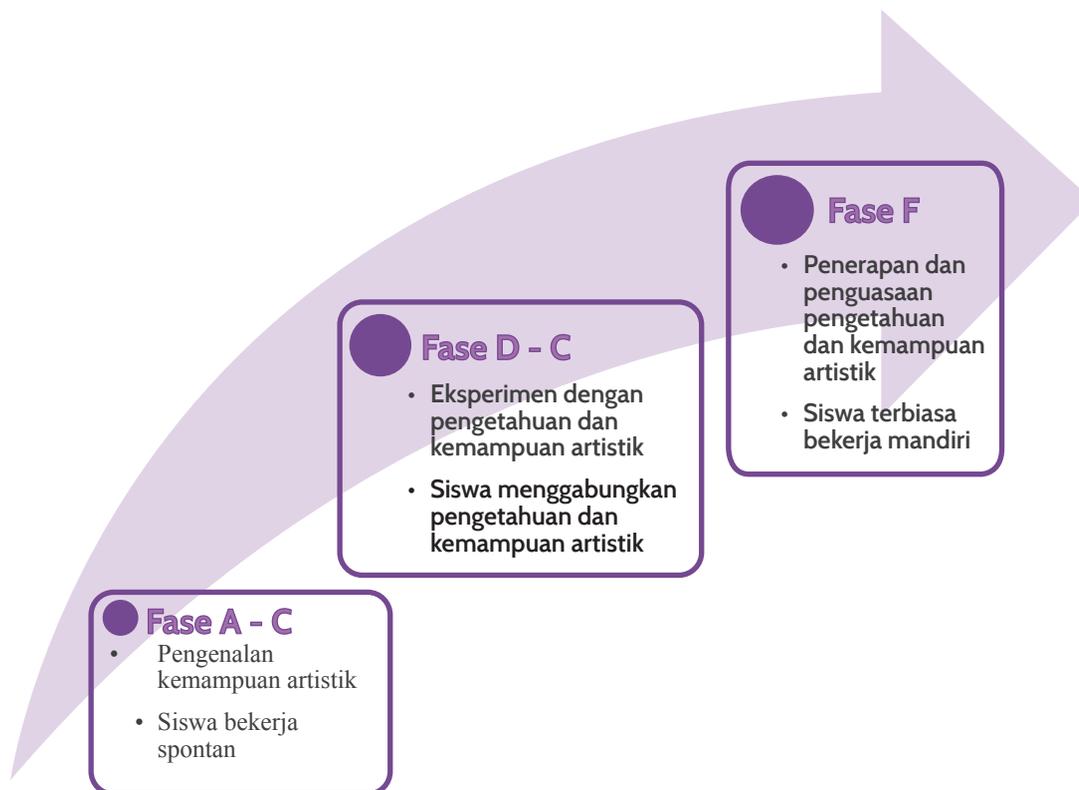
Bagian A: Capaian Pembelajaran Berdasarkan Fase

Bagian B: Capaian Pembelajaran Fase B Berdasarkan Elemen dan Sub Elemen

Bagian C: Daftar kosakata terkait elemen seni rupa dan prinsip desain

Bagian D: Pengetahuan dasar bahan, teknik, dan prosedur yang digunakan

Bagian E: Contoh Rencana Pengajaran yang dapat digunakan



Gambar 1.1 Gambaran perkembangan capaian siswa dalam 6 fase pembelajaran

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, dengan kebutuhan pengembangan sumber daya manusia yang 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 :

- Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia
- Berkebinekaan global
- Bergotong-royong
- Mandiri
- Bernalar kritis
- Kreatif



Gambar 1.2 Enam Dimensi Profil Pelajar Pancasila

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 konkrit.

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

Elemen	Sub Elemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
Berkebhinekaan Global	Mengenal dan menghargai budaya	<ul style="list-style-type: none"> ● Saya dapat mendeskripsikan pembentukan identitas diri saya dan kelompok. ● Saya mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seninya di tingkat lokal, regional, nasional, dan global.
	Komunikasi dan interaksi antar budaya	<ul style="list-style-type: none"> ● Saya dapat berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya. ● Saya terbiasa dengan adanya keberagaman perspektif yang membangun pengertian dan empati terhadap sesama.
	Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan	<ul style="list-style-type: none"> ● Saya bisa menjelaskan pilihan yang saya buat dalam karya seni saya. ● Saya menghormati pendapat dan saran orang lain. ● Saya mengerti bahwa setiap orang menyukai seni yang berbeda karena alasan yang berbeda. ● Saya selalu ingin tahu tanpa menghakimi ● Saya mencari tahu dan mengeksplorasi pengalaman kebhinekaan saya.
	Berkeadilan Sosial	<ul style="list-style-type: none"> ● Saya dapat beradaptasi dan menyelaraskan dengan perbedaan yang ada untuk mencapai tujuan bersama. ● Saya terbiasa merespon seni dari sudut pandang yang berbeda-beda. ● Saya peduli dan aktif berpartisipasi dalam mewujudkan keadilan sosial baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.

Elemen	Sub Elemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
Bergotong Royong	Kolaborasi	<ul style="list-style-type: none"> ● Saya dapat mengapresiasi kelebihan orang lain dan memberikan masukan yang konstruktif untuk mengembangkan kelebihan itu. ● Saya menghormati ruang dan karya seni teman sekelas saya. ● Saya membantu teman sekelas saya. ● Saya bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama.
	Kepedulian	<ul style="list-style-type: none"> ● Saya dapat berkoordinasi, menjadi pemimpin ataupun menjadi yang dipimpin. ● Saya berpartisipasi dalam diskusi kelas. ● Saya tahu aturan dan ekspektasi ruang seni bersama. ● Saya membersihkan ruang seni ketika saya selesai dengan pekerjaan saya. ● Saya menggunakan alat bahan bersama dengan benar dan menyimpannya kembali pada tempatnya.
	Berbagi	<ul style="list-style-type: none"> ● Saya berbagi materi dengan teman sekelas saya. ● Saya menggunakan kata-kata yang baik saat berbicara dengan teman sekelas saya. ● Saya berbagi ide dengan orang lain. ● Saya berbagi informasi tentang riset saya tentang seni dan seniman.

Elemen	Sub Elemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
Mandiri	Pemahaman diri dan situasi	<ul style="list-style-type: none"> ● Saya mencoba bereksperimen dengan bahan yang berbeda. ● Saya tetap positif, meskipun kadang saya mengalami kesulitan saat berkarya. ● Saya percaya diri dalam mengekspresikan ide saya melalui seni. ● Saya berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras. ● Saya mengenali dan menggunakan minat saya sebagai sumber inspirasi karya seni saya.
	Regulasi diri	<ul style="list-style-type: none"> ● Saya dapat bersabar, karena saya memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu untuk menyelesaikannya. ● Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.
Bernalar Kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	<ul style="list-style-type: none"> ● Saya belajar tentang seniman yang berbeda dan periode waktu dalam sejarah seni. ● Saya ingat apa yang telah saya pelajari. ● Saya mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni. ● Saya tahu bagaimana menggunakan alat untuk berkarya dengan benar. ● Saya dapat menggunakan kosakata seni. ● Saya menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni.
	Refleksi pemikiran dan proses berpikir	<ul style="list-style-type: none"> ● Saya memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar. ● Saya melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan saya. ● Saya memikirkan strategi agar cara saya belajar dan berkarya bisa lebih baik. ● Saya mencoba untuk selalu lebih baik setiap kali saya membuat karya seni baru.

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

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 prahistorik, 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 estetis 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 termaksud 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 estetis 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

- 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.



- 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.



- Keterampilan siswa Indonesia dalam bekerja artistik berkembang melalui kemampuan merancang, menggambar, membentuk, memotong, menyambungkan berbagai medium seni rupa.

**MAMPU MEREKA ULANG
SEBUAH PEMAHAMAN,
MENDOKUMENTASIKAN
PROSES DAN MENGHARGAI
PROSES SELAIN PENCAPAIAN
HASIL AKHIR**



- 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.

- 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.

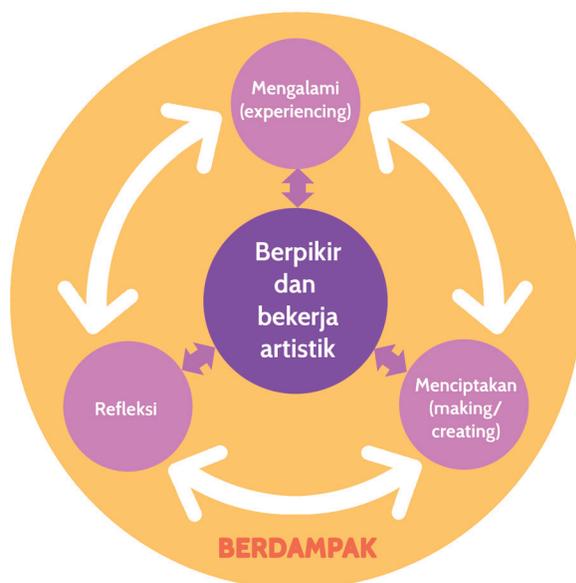
**MENGHARGAI KEUNIKAN
DAN KEMAJEMUKAN IDE,
NILAI & BUDAYA**



**SENI RUPA JUGA TERKAIT JUGA
DENGAN DISIPLIN KEILMUAN LAIN
DAN BERBAGAI ASPEK
KEHIDUPAN MANUSIA.**



4. Lima Elemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa



Gambar 1.3 Elemen (Strands) Pembelajaran Seni Rupa

Landasan Pembelajaran Seni Rupa memiliki lima elemen/domain yang mandiri dan berjalan beriringan sebagai kesatuan yang saling mempengaruhi 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.



DALAM MEMPELAJARI SENI RUPA,
ADA SEJUMLAH ELEMEN YANG MENJADI
LANDASAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

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. Sehingga 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.

BEKERJA DAN BERPILIK ARTISTIK

■ MELIHAT, MENGAMATI, MERASAKAN



DARI BERBAGAI
SUDUT PANDANG



UNTUK
MENDAPATKAN
GAGASAN

■ MENGENALI BERBAGAI PROSEDUR DASAR SEDERHANA UNTUK BERKARYA



DUKUNG MEREKA BEREKSPLORASI,
BEREKSPERIMEN DAN MENEMUKAN CARANYA
SENDIRI.

DIEKSPRESIKAN,
DIKOMUNIKASIKAN,
DALAM BERBAGAI
MEDIUM SENIRUPA
MENJADI SEBUAH
KARYA



- MAMPU BEKERJA SECARA MANDIRI MAUPUN BER-GOTONG ROYONG UNTUK MENERAPKAN ANEKA KETERAMPILAN / PENGETAHUAN SENI RUPA YANG MEMUNGKINKAN MEREKA UNTUK MENJAWAB KESEMPATAN / TANTANGAN DALAM HIDUP SEHARI-HARI



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 estetis dari kehidupan sehari-hari yang nantinya akan diekspresikan melalui karya mereka.



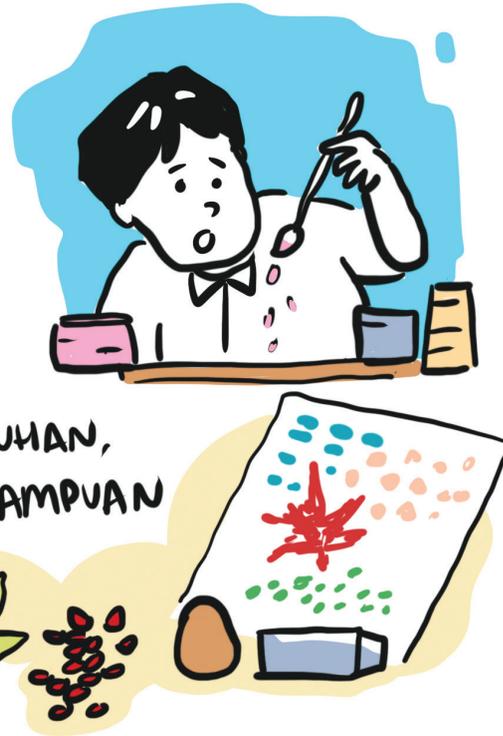
Menciptakan (*Making/Creating*)

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.

MENCIPTAKAN

- MEMILIH DAN MENGGUNAKAN BERAGAM MEDIUM ATAU TEKNIK SENIRUPA TERTENTU YANG SESUAI DENGAN KONTEKS KEBUTUHAN, KETERSEDIAAN DAN KEMAMPUAN

BISA BERBEDA-BEDA SESUAI YANG ADA DI ALAM SEKITAR, KEADAAN EKONOMI SISWA, DLL



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 kosakata yang tepat.

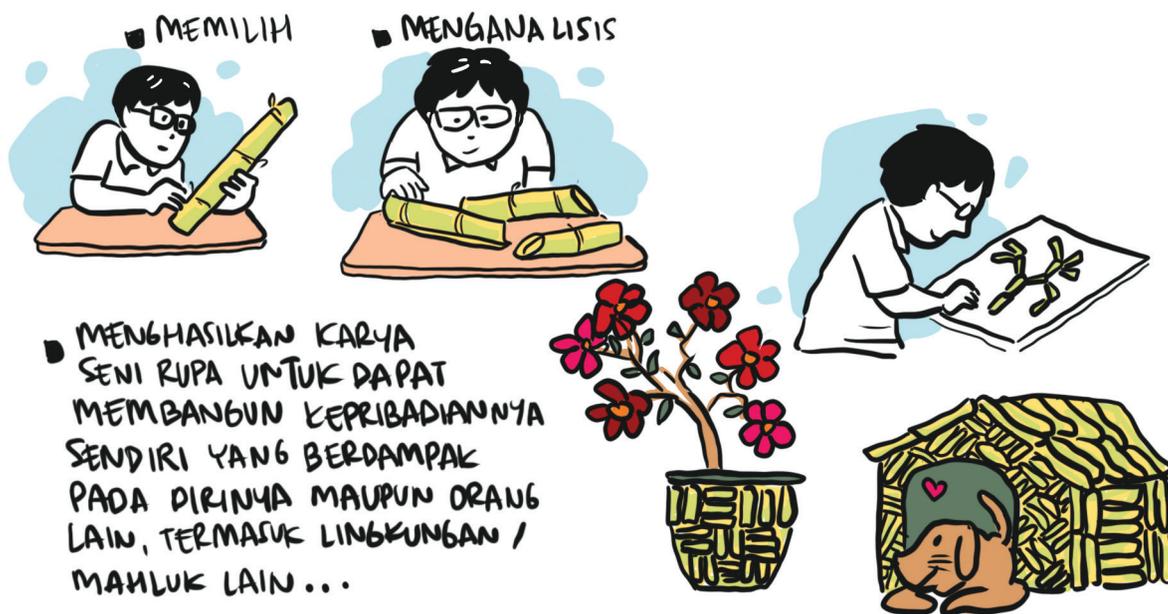
MEREFLEKSIKAN



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.

BERDAMPAK



5. Capaian Pembelajaran Setiap Fase

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

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 obyek 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 obyek 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 obyek 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 estetik 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 gestur (gerak tubuh obyek) 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 gestur 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, gestur 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 dengan efektif, runut, terperinci dan menggunakan kosakata 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 dengan efektif, runut, terperinci dan menggunakan kosakata seni rupa yang tepat.

6. Capaian Fase Berdasarkan Elemen

Elemen	Fase A	Fase B	Fase C
Mengalami	<p>Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris.</p> <p>Siswa mengeksplorasi alat dan bahan dasar dalam berkarya. Siswa juga mengenali prosedur dasar dalam berkarya.</p>	<p>Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proporsi walaupun masih berdasarkan penglihatan sendiri.</p> <p>Siswa dapat menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar dalam berkarya.</p>	<p>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>)</p> <p>Siswa dapat menggunakan dan menggabungkan alat, bahan dan prosedur dasar dalam berkarya</p>
Menciptakan	<p>Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk dan warna.</p>	<p>Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.</p>	<p>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.</p>
Merefleksikan	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>

<p>Berpikir dan Bekerja Artistik</p>	<p>Siswa mampu mengenali dan membiasakan diri dengan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar.</p> <p>Siswa mengetahui dan memahami keutamaan faktor keselamatan dalam bekerja.</p>	<p>Siswa mulai terbiasa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar.</p> <p>Siswa mengetahui, memahami dan mulai konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.</p>	<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>
<p>Berdampak</p>	<p>Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan atau minatnya.</p>	<p>Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat atau konteks lingkungannya.</p>	<p>Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat atau konteks lingkungannya.</p>



Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Mengalami	<p>Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang.</p> <p>Karya siswa mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan karyanya.</p>	<p>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.</p> <p>Karya siswa mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya. (sesuai minat dan kemampuannya)</p>	<p>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>Karya siswa mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya. (sesuai minat, kemampuan dan ketersediaan di daerahnya)</p>
Menciptakan	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>
Merefleksikan	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>

<p>Berpikir dan Bekerja Artistik</p>	<p>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.</p> <p>Siswa mampu melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya.</p>	<p>Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif.</p> <p>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>Siswa juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.</p>	<p>Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif.</p> <p>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>Siswa juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.</p>
<p>Berdampak</p>	<p>Siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari.</p>	<p>Siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya pada masyarakatnya.</p>	<p>Siswa mampu membuat karya sendiri dengan mendeskripsikan konsep atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya dan perkembangannya yang ada di masyarakatnya.</p>

7. Elemen dan Sub Elemen 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.
Merefleksikan	R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetika 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 Artistik	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 memperbaiki 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

Fase A (Umumnya Kelas 1-2)	
Kelas 1	Kelas 2
<p>Di akhir kelas 1, siswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenali dan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan obyek 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. 	<p>Di akhir kelas 2, siswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 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/<i>base line</i> 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. 4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan terhadap sebuah karya dengan menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai.

Fase B (Umumnya Kelas 3-4)

Kelas 3	Kelas 4
<p>Di akhir kelas 3, siswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none">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. Mulai menunjukkan kesadaran terhadap garis pijak (<i>base line</i>) pada gambar dan menunjukkan kesadaran ruang (jauh, dekat) warna, keseimbangan, tekstur dan irama/ritme dalam menciptakan karya.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 menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai.	<p>Di akhir kelas 4, siswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none">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 kenyataan2. 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 kosakata seni rupa yang sesuai.

Fase C (Umumnya Kelas 5-6)

Kelas 5	Kelas 6
<p>Di akhir kelas 5, siswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none">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 kosakata seni rupa yang sesuai.	<p>Di akhir kelas 6, siswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none">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 (gestur), 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 kosakata seni rupa yang sesuai.

Fase D (Umumnya Kelas 7-9)

Kelas 7	Kelas 8	Kelas 9
<p>Di akhir kelas 7, siswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gestur), 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. 	<p>Di akhir kelas 8, siswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gestur), 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. 	<p>Di akhir kelas 9, siswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 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.

Fase E (Umumnya Kelas 10)

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.

Fase F (Umumnya Kelas 10-12)

Kelas 11

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.

Kelas 12

Di akhir kelas 12, siswa mampu :

1. Bekerja secara individu maupun berkelompok 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, yaitu:

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, yaitu:

- Waktu/jam pelajaran, termasuk libur, kalender kegiatan sekolah dan ekstra kurikuler di sekolah anda.
- Akses dan ketersediaan pada aneka sumber daya yang diperlukan, terutama apabila sumber daya tersebut harus dibeli.
- 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, yaitu:

- Pengetahuan atau keterampilan yang sebaiknya dimiliki siswa sebelum memasuki pelajaran ini.
- Pengetahuan, pemahaman atau kemampuan baru yang akan didapat dari pelajaran ini.
- Alur dan tujuan pembelajaran.
- 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 RPP:

- 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.
- Berkesinambungan atau berkelanjutan meski guru bidang studinya tidak hadir.
- Mempertimbangkan kebutuhan-kebutuhan siswa, termasuk kecerdasan majemuk, *difabel (different ability)* atau respon emosional yang mungkin terjadi.
- Menyediakan saran kegiatan belajar, waktu, sumber-sumber dan strategi pendekatan, termasuk bekerja perorangan, berpasangan, kelompok kecil atau seluruh kelas.
- Membangun respon siswa terhadap pelajaran sebelumnya, sehingga dapat terlihat perkembangan siswa.
- Memiliki kriteria kesuksesan yang jelas dan terukur.
- Memiliki harapan hasil pembelajaran yang jelas.

4) Pembuatan RPP

- Persiapan
- Tujuan Pembelajaran
- Kosakata
- Eksplorasi
- Aktivitas
- Bereskan dan Bersihkan
- Evaluasi
- Ekstensi



Gambar 1.4 Tahapan Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa

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.



DIRAWAT
 DIDOKUMENTASI
 MEMBUAT PILIHAN-
 PILIHAN PRIBADI
 YANG EFEKTIF

- 3) Membuat dan mengkomunikasikan hubungan antara gagasan-gagasan kreatifnya, misalnya membuat lukisan untuk mengilustrasikan cerita, puisi atau musik tertentu.

■ SISWA DAPAT MEMBUAT HUBUNGAN ANTARA GAGASAN-GAGASAN KREATIFNYA



MENGGOMUNIKASIKAN HUBUNGAN GAGASAN KREATIFNYA

MISAL :
 KOMIK BERDASARKAN
 PUISI / MUSIK / VIDEO

- 4) Merefleksikan diri atau bertanya pada dirinya sendiri mengenai karyanya. Bagaimana mereka mendapatkan idenya dan mengalami prosesnya.

■ MEREFLERKSIKAN DIRI / BERTANYA PADA DIRI MENGENAI KARYANYA



APA SAJA IDE YANG MENDASARI INI?
 BAGAIMANA PROSESNYA?
 APA YANG MUDAH DAN YANG SULIT?
 APA PEMBELAJARAN YANG SAYA DAPAT DARI PROSES PEMBUATAN KARYA INI?

Guru sangat dianjurkan untuk:

- 1) Membuat aturan dasar yang jelas dan menyatakan tujuan pembelajaran dengan jelas.

1. MEMBUAT ATURAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN DENGAN JELAS

TERUTAMA
 DI 6 MINGGU
 PERTAMA

- 2) Turut mengetahui dan mencoba alat, media, bahan atau proses yang digunakan. Biarkan siswa menyaksikan bagaimana anda juga ikut mengalami dan menginvestigasi sesuatu.

2. TURUT MENGALAMI ALAT, MEDIA/BAHAN DAN PROSES YANG DIGUNAKAN



BIARKAN MURID MELIHAT ANDA IKUT MENGEKSPLORASI, MENGALAMI, MENGINVESTIGASI SESUATU...
BAHKAN, BIARKAN SISWA MELIHAT ANDA GAGAL DAN BELAJAR DARI KEGAGALAN TERSEBUT!

- 3) Terbuka terhadap tantangan dan menyambut kesempatan. Idealnya, guru harus mengajar sesuai dengan latar belakang pendidikannya. Guru Seni Rupa harus memiliki latar belakang pendidikan yang relevan. Namun mungkin saja di sekolah Anda, tidak ada guru yang memiliki latar belakang Pendidikan Seni untuk mengajarkan Seni Rupa. Meski demikian, pembelajaran Seni Rupa wajib terlaksana. Buku ini diharapkan dapat digunakan juga oleh guru pemula yang baru mengampu mata pelajaran seni rupa. Guru diharapkan bersikap terbuka menyambut tantangan ini sebagai kesempatan untuk belajar dan berkembang bersama siswa. Antusiasme guru untuk belajar akan sangat memengaruhi antusiasme siswa untuk belajar.

3. TERBUKA TERHADAP TANTANGAN DAN MENYAMBUT KESEMPATAN



- 4) Memahami tidak ada benar atau salah dalam pembelajaran seni rupa. Sikap ini dimulai dari guru sendiri untuk dapat menerima ketidakjelasan, 'kegagalan' dan perbedaan.

4. PAHAMI BAHWA TIDAK ADA YANG BENAR / SALAH DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA



- 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 dll. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran seni rupa dapat dianggap seperti permainan yang bermakna.

1) Pemanasan

Guru dapat melakukan pemanasan sebelum memulai topik tertentu, contohnya:

- 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.
- Tebak gambar secara cepat : Siswa diminta untuk menebak kata berdasarkan gambar yang dibuat dibuat temannya. Ini untuk menjembatani penjelasan mengenai kesan atau karakteristik.
- Menempelkan bungkus atau kemasan jajanan atau produk sehari-hari yang mereka gunakan. Diskusikan bagaimana 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 :

- STEM (*Science Technology Engineering Mathematics*) : mendesain alat penyiram tanaman dari bahan daur ulang atau membuat kincir angin.
- Bahasa : membuat ilustrasi atau diorama sebuah cerita, membuat poster atau kartu kata bergambar.
- 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 (*gestur*). 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 kosakata tertentu atau belum pernah melihat atau mengalaminya secara konkrit. Guru tidak harus selalu menggunakan kamus untuk mengajarkan suatu kosakata 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 kosakata 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 1-3 pertanyaan esensial yang harus digunakan untuk diskusi, misalnya :

- Bagaimana kamu mendapatkan ide karyamu?
- Bagaimana cara kamu mengerjakannya? (dapat ditambahkan : apa bahannya? Berapa lama waktu pengerjaannya?)



- Apakah kamu menyukai karyamu? Apakah ada bagian yang ingin kamu perbaiki? 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 (Dimana), Who (Siapa) dan Why (Mengapa).**

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

- 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.
- 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.

- Contohkan pada siswa bagaimana cara bertanya yang bermakna. Guru dapat menggunakan pertanyaan esensial yang telah disediakan di halaman berikut.
- 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.

Contoh Daftar Pertanyaan Esensial Untuk Bahas Diskusi Pada Umumnya Untuk Semua Fase

- Apa judul karyamu?
- Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
- Dari mana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?
- Bagaimana cara kamu membuatnya?
- Apa yang membedakan karyamu dengan karya orang lain?
- Apa yang menjadi fokus atau tema utama karyamu?
- Bagian mana yang terasa paling mudah dalam proses pembuatan karyamu?
- Bagian mana yang terasa sulit?
- Bagaimana strategimu untuk mengatasi kesulitan tersebut? Apa yang kamu rasakan setelah kamu berhasil mengatasi bagian yang tersulit dalam proses berkaryamu?
- Bagaimana perasaanmu setelah menyelesaikan karya ini sampai tuntas?
- Jika ada kesempatannya, apakah ada bagian dari karyamu yang ingin kamu ubah? Mengapa?
- Bagaimana pendapatmu tentang subjek lukisan ini?
- Kira-kira apa yang dialami atau dipikirkan senimannya saat ia membuat karya ini?
- 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 fase 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 dimana seluruh siswa merasa 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*)

DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA ANDA DI BERIKAN KELELUASAAN UNTUK MEMESUAIKAN / MEMPERKAYA KEGIATAN PEMBELAJARAN SESUAI KEBUTUHAN.



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.



BEBERAPA STRATEGI PENGAJARAN UNTUK MENCIPTAKAN SUASANA PEMBELAJARAN YANG POSITIF :



1 SEPAKATI TUJUAN, ATURAN YANG JELAS DAN HARAPAN ANDA DENGAN PARA SISWA

2 BANGUN RUTINITAS DALAM 6 MINGGU PERTAMA DI SEKOLAH → KONSISTEN

3 AJAK SISWA UNTUK BERTANGGUNG JAWAB ATAS KELENGKAPAN, KEBERSIHAN DAN PERAWATAN BARANG-BARANGNYA SENDIRI.

4 MELIBATKAN SISWA DALAM SEMUA KEGIATAN, DISKUSI DAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN.

HORMATI MEREKA DENGAN TULUS, APAPUN LATAR BELAKANG KEWARGA, SUKU, RAS, AGAMA, EKONOMI MAUPUN KEADAAN KESEHATAN FISIK DAN MENTALNYA.



5 MEMASTIKAN SELURUH SISWA BERPERAN AKTIF DAN BERTANGGUNG JAWAB ATAS PROSES PEMBELAJARAN MEREKA.

PENTING!

PROSES PEMBELAJARAN INI BUKAN UNTUK KEPENTINGAN NAMA SEKOLAH ATAU KESUKSESAN ANDA SEBAGAI GURU SEMATA, TAPI JUGA UNTUK MASING-MASING MURID ITU SENDIRI.



6 GUNAKAN KRITERIA SUKSES YANG JELAS DAN TERUKUR.



BERIKAN KESEMPATAN BAGI SISWA UNTUK MENUNJUKKAN APRESIASI.

ANDA JUGA MENUNJUKKAN APRESIASI ATAS TIAP KONTRIBUSI, GAGASAN SISWA SEKECIL APAPUN ITU.

7 BERKOLABORASI DENGAN MATA PELAJARAN LAIN SECARA BERKALA, ATAU DENGAN KELAS LAIN.

SEHINGGA SISWA MENYADARI SETIAP MATA PELAJARAN SEBETULNYA SALING TERHUBUNG DAN MENDUKUNG SATU SAMA LAIN.



8 MENANYAKAN PADA SISWA BAGAIMANA PERASAAN MEREKA, KESULITAN / PENGALAMAN APA YANG MEREKA DAPATKAN DARI KEGIATAN PEMBELAJARAN YANG BARU DILAKSANAKAN?



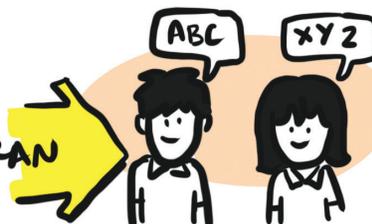
9 MEMBIASAKAN SISWA UNTUK MEMBERIKAN ALASAN ATAS GAGASAN MEREKA.

10 MEMINTA UMPAN BALIK ATAS PENGAJARAN ANDA, DISESUAIKAN DENGAN TINGKATAN ANDA.



BERBEDA-BEDA UNTUK KEBUTUHAN YANG BERBEDA-BEDA.

11 MENGANJURKAN SISWA UNTUK MENLATAT APAPUN YANG MENURUT MEREKA PENTING, DAN MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN YANG BERDIFERENSIASI.



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)

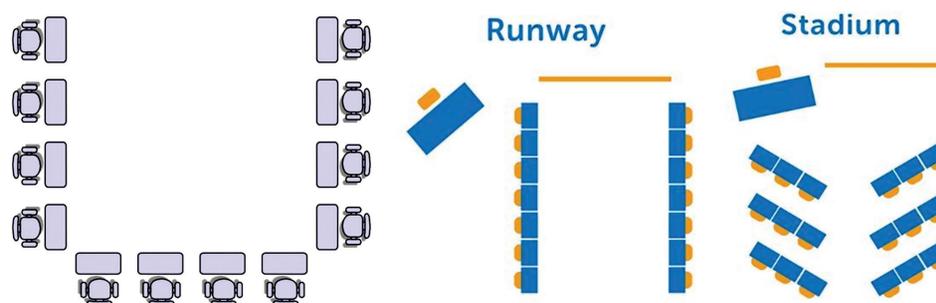
Biasanya sumber daya yang dipakai meliputi apapun yang umumnya diperlukan untuk membuat karya seni rupa, seperti pensil, cat atau lempung. Namun jika sekolah tidak memiliki akses terhadap sumber daya tersebut atau sumber daya yang disarankan terlalu mahal, guru dapat menggunakan sumber daya lain yang 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.

h. 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 1.5 Contoh-contoh Pengaturan Kursi dalam Kelas

- 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 dll).
- 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 antara lain:

- 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 dll).
- 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 sebagai berikut:

- 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 menjadikan siswa memiliki 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 antara lain:

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

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.

7) Penilaian Pribadi atau Kelompok

Bersama dengan guru, siswa meninjau kembali karyanya/karya temannya dengan menggunakan rubrik yang mencantumkan kriteria sukses yang jelas.

Contoh rubrik yang dapat digunakan oleh guru:

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. <ul style="list-style-type: none"> • 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 Menggabungkan lebih dari 2 unsur budaya tertentu yang telah dipelajari dalam karya. <ul style="list-style-type: none"> • 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 Membuat koneksi antara karyanya dengan karya orang lain/budaya tertentu dalam lisan dan tulisan dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai <ul style="list-style-type: none"> • 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				

Contoh rubrik penilaian pribadi atau kelompok:

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				

Logo Sekolah	Label Portofolio Kelas 4															
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">Tanggal</td> <td style="width: 5%;">:</td> <td style="width: 75%;"></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> Siswa mampu untuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mengenali dan menerapkan ragam hias dari suatu budaya tertentu dalam karya 																
<p><u>Refleksi Siswa :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Berapa jumlah simbol yang kamu gunakan? _____ ● Apakah makna simbol yang kamu gunakan? <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																

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 kosakata 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 : _____ _____ 		
<ul style="list-style-type: none"> ● Umpan Balik dari Guru : 		
Penilaian Guru:		
Belum Mencapai Standar		
Menuju Standar		
Sesuai Standar		
Melampaui Standar		
(ttt. dan nama jelas siswa) (ttt. dan nama jelas guru)		

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 pementasan 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 :

- Apakah kemajuan yang sudah saya capai?
- Apakah yang selanjutnya harus saya lakukan?

Beberapa jenis umpan balik :

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) Umpan Balik 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 III

Penulis: Rizki Raindriati

ISBN 978-602-244-668-2

Panduan Khusus Fase B

2



Panduan Khusus Fase B

A. Capaian Pembelajaran 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 obyek 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.

B. Capaian Pembelajaran (CP) Fase B Berdasarkan Elemen dan Sub Elemen

Elemen	Sub-Elemen	Capaian Pembelajaran (Cp) Fase B
Mengalami	A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proporsi walaupun masih berdasarkan penglihatan sendiri. Siswa dapat menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar dalam berkarya.
	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 semakin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.	Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.
	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.	
Merefleksikan	R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.	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.
	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 Artistik	BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.	Siswa mulai terbiasa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengetahui, memahami dan mulai konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.
	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 memperbaiki karya pribadi.	

Berdampak	D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat atau konteks lingkungannya.
	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.	

Target Konten Pertahun Fase B (kelas 3-4)	
Kelas 3	Kelas 4
<ul style="list-style-type: none"> ● TKB3.1 Mengenal dan mengeksplorasi warna tersier. ● TKB3.2 Mengenal dan mengeksplorasi gradasi warna. ● TKB3.3 Mengenal dan mengeksplorasi tekstur benda dengan teknik menggosok/ rubbing dan teknik cap/stempel. ● TKB3.4 Mengenal dan mengeksplorasi bentuk-bentuk di lingkungan terdekat (manusia, hewan, tumbuhan, alat transportasi) dan fantasi (kartun, cerita bergambar). ● TKB3.5 Mengenal dan mengeksplorasi ruang jauh, menengah dan dekat. ● TKB3.6 Mengenal dan mengeksplorasi pilihan pewarna basah. 	<ul style="list-style-type: none"> ● TKB4.1 Mengenal dan mengeksplorasi keseimbangan komposisi (Fokus dan Kesatuan). ● TKB4.2 Mengenal dan mengeksplorasi warna monokrom dan kontras. ● TKB4.3 Mengenal dan mengeksplorasi pilihan ragam hias dan unsur dekoratif budaya lokal. ● TKB4.4 Mengenal dan mengeksplorasi perbedaan pewarna kering atau basah dan buatan atau alami. ● TKB4.5 Menggambar berdasarkan pengamatan rinci. ● TKB4.6 Mengenal dan mengeksplorasi proporsi.



C. Kosakata Seni Fase B

Elemen & Prinsip Seni

Garis:

- Horizontal – garis yang menyamping ke kiri dan ke kanan
- Vertikal – garis yang naik turun ke atas dan ke bawah
- Diagonal – garis yang mendaki dan menurun
- Spiral – (dalam bentuk) keluk atau putaran mengelilingi titik pusat
- Cekung – melengkung ke dalam
- Cembung – melengkung ke luar

Warna:

- Primer: warna dasar yang tidak bisa didapat dari mencampurkan warna lain yaitu Merah, Kuning dan Biru
- Sekunder: warna yang didapat dengan cara mencampurkan dua warna primer yaitu Jingga/Oranye, Hijau dan Nila/Ungu.
- Tersier: Warna yang dihasilkan dari campuran suatu warna primer dan suatu warna sekunder dalam proporsi yang sama banyak. Misalnya, warna merah dicampur ungu menjadi magenta.

Bentuk 2D:

- Bentuk geometris: lingkaran, oval/ lonjong/bulat telur, segitiga, segiempat, bujur sangkar.
- Bentuk organik : bentuk bebas yang terdapat di alam, bukan buatan manusia.

Nilai:

- Bayangan
- Gelap
- Terang

Ruang:

- tumpang tindih/ berkelindan
- Jarak: jauh, menengah, dekat

Tekstur:

- Raba: kasar, halus, licin, berbulu, berserat, menonjol.

Teknik:

- Menggosok (*rubbing*)
- Cap/stempel (*Stamping*)

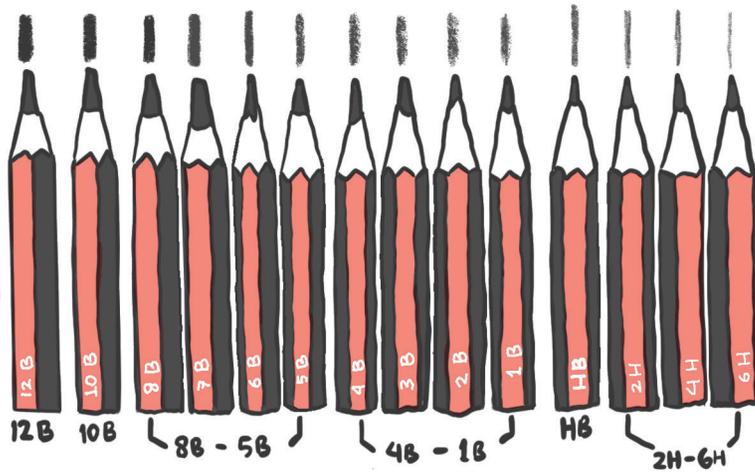
D. Pengetahuan Dasar Alat & Bahan

1. PENSIL

TERBUAT DARI GRAFIT MURNI

B MENGINFORMASIKAN KETEBALAN (BOLDNESS), YANG BERARTI KANDUNGAN GRAFITNYA LEBIH BANYAK

H MENGINFORMASIKAN KEKERASAN KOMPOSISI LEAD-NYA, YANG BERARTI KANDUNGAN TANAH LIATNYA LEBIH BANYAK.



ANGKA DI DEPAN HURUF MEMPERLIHATKAN TINGKAT KETEBALAN / KEKERASAN KOMPOSISI SUATU PENSIL.

MISALNYA 2H AKAN LEBIH KERAS DARI H/HB ATAU 2B AKAN LEBIH LEMBUT DAN TEBAL DIBANDINGKAN B. HB BERARTI PENSIL MEMILIKI KEDUA SIFAT KERAS DAN TEBAL.

KESALAHAN BEKERJA DENGAN PENSIL DAPAT DIHAPUS MENGGUNAKAN PENGHAPUS.

2. PENSIL MEKANIK

MEMILIKI RONGGA SELONSONG YANG DAPAT DIISI DENGAN SEBATANG GRAFIT MURNI YANG AKAN KELUAR DARI LUBANG PENSIL.



BESARAN BATANG GRAFIT / LUBANG PENSIL YANG UMUM DIGUNAKAN ADALAH 0.5mm DAN 0.7mm

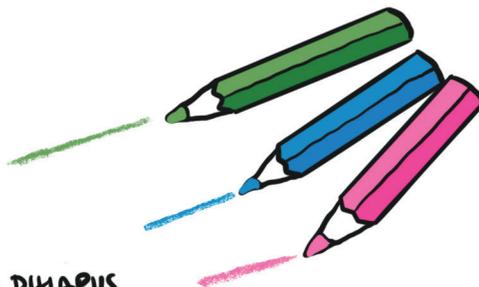
3. PEWARNA KERING

PEWARNA YANG TIDAK MEMERLUKAN AIR UNTUK PENGGUNAANNYA.

MISAL :

A. PENSIL WARNA

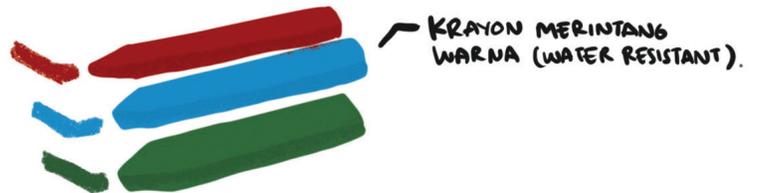
TERBUAT DARI CAMPURAN LILIN/OIL DENGAN PIGMEN WARNA DAN AGEN PENGIKAT. GORESAN PENSIL WARNA TIDAK BISA DIHAPUS



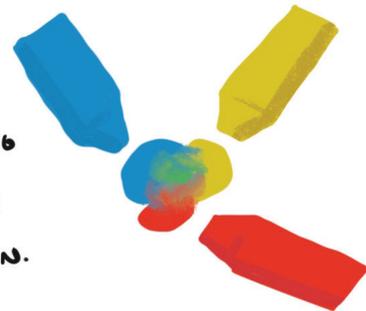
(B) SPIDOL
 SEJENIS PENA YANG MEMILIKI SUMBER TINTA SENDIRI DAN UJUNGNYA TERBUAT DARI SERAT BERPORI DAN DITEKAN SEPERTI KAIN. BIASANYA TINTA SPIDOL BERBAHAN DASAR ALKOHOL, SEHINGGA MEMBUUTUHKAN TUTUP AGAR TIDAK MENGIRING.



(C) KRAYON
 KRAYON DIBUAT DARI LILIN DAN BERBENTUK BATANGAN MENKILAP.



(D) OIL PASTEL
 PASTEL MINYAK TERBUAT DARI LILIN DAN MINYAK. BERBENTUK BATANGAN SEPERTI KRAYON. OIL PASTEL JUGA MERINTANG WARNA NAMUN SIFATNYA LEBIH BERMINYAK, LENGKET DAN MUDAH LUNTUR SEHINGGA MUDAH UNTUK DICAMPUR DENGAN GOSOKAN TANGAN.



4. PEWARNA BASAH
 PEWARNA YANG MEMERLUKAN AIR UNTUK DAPAT DIGUNAKAN. UMUMNYA BERUPA CAT, SEPERTI :

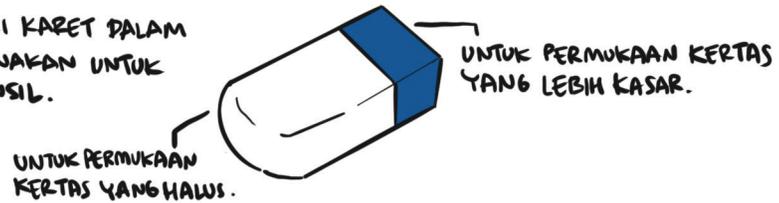


5. PEWARNA KERING DAN BASAH
 PEWARNA YANG DAPAT DIGUNAKAN KERING ATAU BASAH



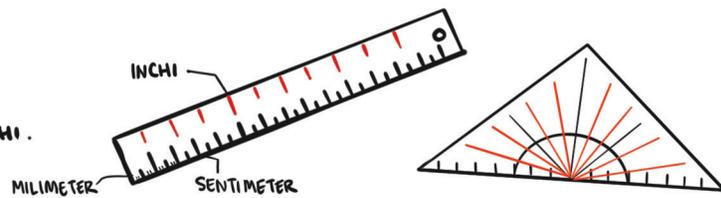
6. PENGHAPUS

UMUMNYA TERBUAT DARI KARET DALAM ANEKA WARNA DAN DIGUNAKAN UNTUK MENGHAPUS GORESAN PENSIL.



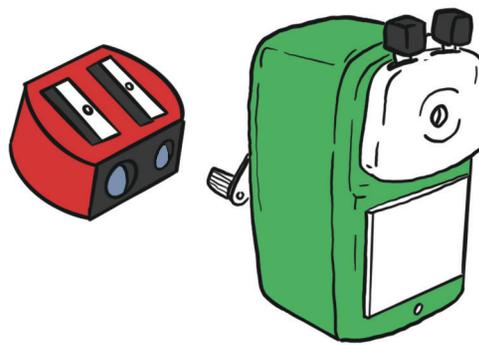
7. PENGGARIS

ALAT PENGUKURAN INI UMUMNYA TERBUAT DARI PLASTIK/BESI DAN MEMILIKI UKURAN DALAM SENTIMETER, MILIMETER DAN INCHI.



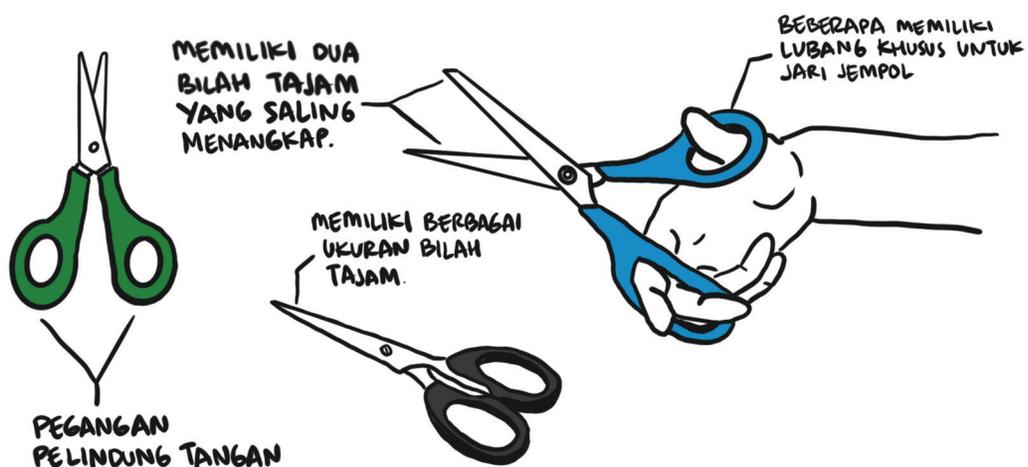
8. RAUTAN

ALAT UNTUK MENAJAMKAN PENSIL YANG TERSEDIA UNTUK BERBAGAI PENSIL



9. GUNTING

ALAT UNTUK MENGGUNTING MEDIA YANG TIPIS SEPERTI KERTAS, KARTON, RAMBUT, KAIN ATAU SERAT.



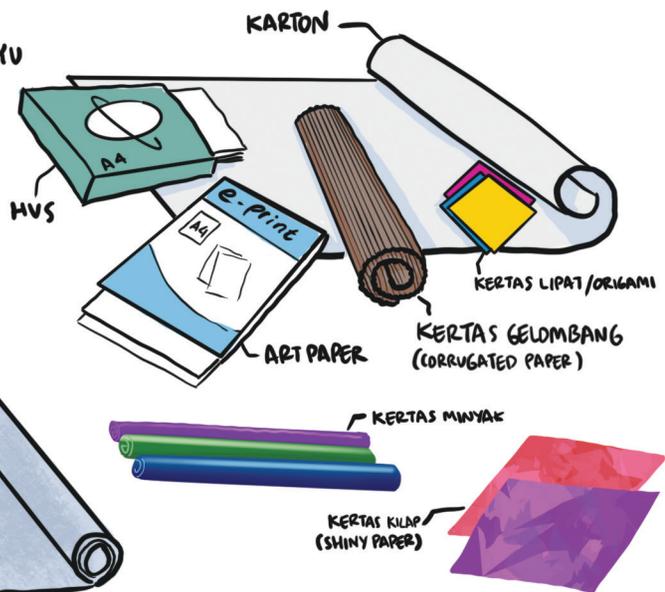
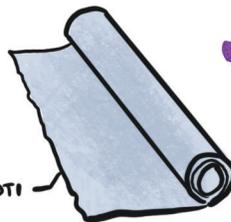
10. KERTAS

TERBUAT DARI BUBUR SERAT KAYU DAN MEMILIKI ANEKA GRAMASI (BERAT DAN KETEBALAN KERTAS)



UNTUK KEPERLUAN BUKU GAMBAR, BIASANYA GRAMASI YANG DIGUNAKAN BERKISAR ANTARA 110 - 300 GSM.

KERTAS ROTI



KARTON

HVS

ART PAPER

KERTAS LIPAT/ORIGAMI

KERTAS GELDMBANG (CORRUGATED PAPER)

KERTAS MNYAK

KERTAS KILAP (SHINY PAPER)

11. LILIN/PLASTISIN

LILIN LENTUR YANG MUDAH DIBENTUK DALAM ANEKA WARNA. UMUMNYA BERMINYAK.



12. TANAH LIAT/LEMPUNG

TANAH YANG MEMILIKI SIFAT LENGKET, PLASTIS DAN MUDAH DIBENTUK. TANAH LIAT MERUPAKAN BAHAN BAKAR TEMBIKAR. UNTUK MEMBUAT TEMBIKAR, BENTUK YANG DIBUAT DARI TANAH LIAT PERLU DIBAKAR DALAM SUHU TINGGI DALAM KURUN WAKTU TERTENTU.



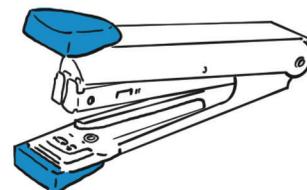
13. KLIP

PENJEPIT UNTUK MENYATUKAN BEBERAPA LEMBAR KERTAS/PLASTIK



14. PENGOKOT / STAPLER

ALAT DARI BESI YANG DIGUNAKAN UNTUK MEMAUT DUA BAGIAN MENJADI SATU



E. Karakteristik Siswa Kelas 3 (Umumnya Berusia 8-9 Tahun)

Disarikan dari *Emphasis Art: A Qualitative Art Program for Elementary and Middle Schools* oleh Frank Wachowiak dan Robert D. Clements, dan *Yardsticks: Children in the Classroom Ages 4-14* oleh Chip Wood.

KARAKTERISTIK SISWA KELAS 3 SD

8 TAHUN

- ✓ ANTUSIAS DAN PENUH RASA INGIN TAHU

9 TAHUN

- ✓ KEHILANGAN ANTUSIASME...

- ✓ FOKUS PADA RASA KETIDAKADILAN
- ✓ KRITIS PADA DIRI SENDIRI
- ✓ KOMPETITIF DAN SENANG NEGOSIASI

Siswa mulai suka bekerja dalam kelompok dengan jenis kelamin sama / sahabat mereka...
↳ BEDA SARIKAN MINAT YANG SERUPA

PENUH TENAGA, BANYAK IDE, SUKA CORET-CORET

- ✓ MENGERJAKAN SESUATU DENGAN TERBURU-BURU

KOORDINASI MATA DAN TANGAN SUDAH MULAI BERKEMBANG

MULAI MAMPU FOKUS PANDANGAN PADA OBJEK JAUH / OREAT

GURU DAPAT MEMBANDINGKAN PRESTASI SISWA DENGAN DIRI MEREKA SENDIRI DAN BUKAN DENGAN SISWA LAIN..

GAMBAR LEBIH DETIL

5 MENIT LAGI DIKUMPUL!

- ✓ BELUM MENGETI KONSEP WAKTU

SISWA MULAI DAPAT MENDISPLAY KARYA MEREKA...

MENGGAMBAR DONGENG

- ✓ MULAI MENEMAL KONSEP AWAL, TENGAH & AKHIR CERITA...
- ✓ SUKA HAL-HAL YANG LUCU DAN LEWON YANG TIDAK SOPAN

PERKENALKAN KOMIK, ILUSTRASI, DONGENG...
MENGAJARKAN SOPAN SANTUN, TATA KRAMA, SERTA ATURAN YANG JELAS.

Karakteristik Perkembangan Siswa Kelas 3	Saran Untuk Mata Pelajaran Seni Rupa
<p>Umumnya siswa usia 8 tahun sangat antusias dan penuh keingintahuan untuk mencoba segala sesuatu, sementara siswa usia 9 tahun justru mulai kehilangan antusiasme dan sering fokus rasa ketidakadilan atau sangat kritis pada diri sendiri maupun orang lain. Siswa usia 9 tahun umumnya kompetitif dan senang bernegosiasi.</p>	<p>Ajak siswa untuk terlibat penuh dalam menentukan peraturan kelas atau standar penilaian yang akan digunakan. Hindari membandingkan siswa dengan siswa lain. Guru dapat mengajak siswa membandingkan prestasi dirinya sendiri di kelas atau semester sebelumnya. Apresiasi perkembangan mereka</p>
<p>Siswa senang bekerja dalam kelompok namun mereka lebih menyukai bekerja dengan jenis kelamin yang sama atau dengan teman pilihan mereka. Umumnya siswa sudah mulai memiliki kelompok-kelompok pertemanan yang seminat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Berikan kegiatan atau motivasi yang sesuai dengan minat anak laki-laki atau perempuan. ● Umumnya siswa mulai menggambarkan teman mereka dalam karyanya. Guru dapat menggunakan persetujuan atau penerimaan teman untuk mendorong perilaku positif.
<ul style="list-style-type: none"> ● Koordinasi mata-tangan siswa sudah mulai berkembang dan mulai memperhatikan detail. ● Siswa mulai mampu memfokuskan pandangan terhadap objek/benda yang jauh atau dekat. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Siswa dapat mulai menggambar dengan model langsung (misalnya saling menggambarkan wajah temannya) dan mulai menggambarkan detail. ● Siswa dapat mulai diperkenalkan pada penggunaan garis pijak dan garis horizon untuk kesan jauh dekat.
<p>Siswa penuh tenaga, banyak ide, suka corat-coret dan cenderung ingin mengerjakan segala sesuatu terburu-buru. Siswa belum sepenuhnya menguasai konsep waktu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Siswa mulai dapat diarahkan untuk membuat draft atau sketsa awal dalam bekerja. Berikan batas waktu yang jelas dan konkret (misalnya agar mengerjakan hingga lengan panjang jam menunjuk angka 10). ● Display draft atau sketsa awal siswa, hingga mereka dapat melihat bagaimana sebuah karya membutuhkan proses/ waktu.

<p>Sudah mengenal konsep awal, tengah dan akhir pada cerita. Menyukai hal-hal yang jenaka, pantun atau permainan kata-kata yang lucu. Di usia 9 tahun, banyak ditemukan siswa mulai merespon atau menyukai lelucon yang tidak sopan.</p>	<p>Mulai dapat diperkenalkan pada komik atau ilustrasi sederhana. Selain membuat ilustrasi buku yang sedang mereka baca, siswa juga dapat diajak untuk membuat ilustrasi dari dongeng yang dibacakan.</p>
<p>Siswa mulai menunjukkan minat pada hal di luar diri dan keluarganya dan menyadari perbedaan-perbedaan dalam masyarakat dan budaya.</p>	<p>Siswa mulai menunjukkan keberagaman sosok dan objek dalam karyanya. Siswa mulai dapat dikenalkan pada karya seni dari berbagai seniman atau budaya negara/daerah yang berbeda.</p>
<p>Siswa umumnya mulai dapat bekerja mandiri selama mereka telah menguasai pengetahuan keterampilan dasar.</p> <p>Mereka juga mulai menunjukkan tanggung jawab, mampu bekerja sesuai instruksi tanpa banyak dibantu dan kooperatif. Siswa juga menyukai penjelasan yang deskriptif, detail dan adil menurut versi mereka.</p>	<p>Guru dapat meminta bantuan siswa untuk berbagi, membagikan dan mengumpulkan karya atau alat dan bahan. Guru juga mulai dapat membuat papan/lembar instruksi yang jelas untuk mereka baca dan ikuti. Guru dapat berkonsultasi dengan guru di kelas 2 untuk memetakan kemampuan dan keterampilan siswa.</p>
<p>Siswa mulai mengembangkan kemampuan nalar kritis, kemampuan mengevaluasi diri sendiri dan orang lain. Siswa juga menyukai eksplorasi kata-kata baru dan mencari tahu maknanya.</p>	<p>Siswa mulai dapat menggunakan borang sederhana untuk mengevaluasi diri mereka sendiri. Hasil evaluasi dapat berupa paragraf pendek berisi bagaimana mereka mendapatkan idenya, bagaimana perasaan mereka terhadap karyanya dan bagian apa yang paling mereka sukai dari karyanya.</p>





F. Daftar Kegiatan Kelas 3

Kegiatan pembelajaran dalam buku ini tidak harus dilakukan secara berurutan, namun ada beberapa kegiatan yang wajib dilakukan dimana siswa akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dasar mengenai elemen seni rupa. Kegiatan wajib ditandai dengan (*). Kegiatan yang lain merupakan pilihan yang dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa dan sekolah. Penyesuaian dapat dilakukan sesuai dengan ketersediaan bahan atau sumber daya yang ada.

Estimasi waktu per kegiatan adalah 1 pertemuan (2 jam pelajaran atau 2 x 35 menit). Guru dipersilakan untuk menyesuaikannya dengan profil murid dan kondisi sebenar di lapangan.

1. Eksplorasi Garis dan Bentuk

Siswa mengobservasi ragam jenis garis & bentuk untuk mengekspresikan perasaan atau suasana tertentu. Mereka kemudian menggambar dengan menggunakan ragam jenis garis dan bentuk.

2. Eksplorasi Ekspresi Melalui Warna

Siswa mengobservasi penggunaan warna untuk mengekspresikan suasana atau waktu tertentu. Siswa kemudian membuat karya yang menggambarkan suasana atau waktu tertentu. Siswa juga belajar kembali tentang warna primer, warna sekunder dan warna tersier pada roda warna. Siswa melakukan eksperimen mencampur warna secara sistematis.

3. Menggambar Cerita

Siswa membuat gambar berdasarkan buku cerita atau cerita pendek yang mereka baca atau dengarkan. Siswa juga dapat membuat gambar cerita yang menunjukkan awal, tengah dan akhir. Mereka akan berbagi tentang ilustrasi favorit mereka. Mereka juga akan mendiskusikan proses kreatif dari ilustrator.

4. Eksplorasi Komposisi

Siswa belajar tentang berbagai komposisi seimbang: formal, informal, radial. Siswa kemudian menerapkan keseimbangan komposisi dalam kegiatan membuat kolase, menggambar atau melukis.

5. Mengenal dan Mengeksplorasi Tekstur

Siswa mengobservasi sebuah karya seni yang memiliki pembagian ruang/lapisan dan mengamati bagaimana garis dan tekstur membantu membuat persepsi ruang/lapisan tersebut. Siswa kemudian membuat gambar bawah tanah imajinatif yang memiliki beberapa ruang/lapisan. Siswa mengobservasi tekstur dari benda di sekitar dengan menggunakan teknik gosok. Mereka kemudian membuat karya dengan menerapkan tekstur yang didapat.

6. Mengenal Kesan Ruang

Siswa belajar bagaimana menciptakan kesan ruang dengan melalui penerapan latar depan, latar tengah dan latar belakang. Siswa juga belajar menggunakan garis cakrawala/garis horizon dalam gambar.

7. Eksplorasi Bentuk Melalui Teknik Cetak

Siswa mengeksplorasi teknik cetak dengan berbagai ketersediaan bahan yang ada di sekitar. Siswa membuat cap atau stempel untuk membuat pola dari kain tradisional daerah masing-masing.

8. Eksplorasi Bentuk Geometris pada Bangunan

Siswa menganalisis bentuk-bentuk geometris yang berulang yang membentuk sebuah karya arsitektur. Mereka mengidentifikasi garis lurus dan garis lengkung yang terdapat pada bentuk-bentuk tersebut. Siswa kemudian membuat model bangunan mereka menggunakan kardus.

9. Membuat Bentuk 3D

Siswa mendiskusikan tentang satwa yang dilindungi di Indonesia. Mereka membahas mengenai ciri khas satwa langka tersebut dan membentuk 3 dimensi satwa pilihan mereka dengan menggunakan ketersediaan bahan di sekitar.

10. Mengapresiasi Karya Pribadi

Siswa meninjau ulang apa yang sudah mereka pelajari selama ini di kelas seni rupa dengan mengobservasi karya yang paling disukai.

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

Buku Panduan Guru Seni Rupa

Untuk SD/MI Kelas III

Penulis: Rizki Raindriati

ISBN 978-602-244-668-2

KEGIATAN



1

Eksplorasi Garis dan Bentuk

Siswa mengobservasi ragam jenis garis & bentuk untuk mengekspresikan perasaan atau suasana tertentu. Mereka kemudian menggambar dengan menggunakan ragam jenis garis dan bentuk.



Gambar 2.1.1 Contoh garis dan bentuk dalam karya
Sumber : Jean-Philippe Delberghe - - www.unsplash.com



Gambar 2.1.2 Contoh karya alternatif dan pengayaan
Sumber : Rizki Raindriati (2021)

Aktivitas

① SISWA MENUTUP MATA SAMBIL MENDENGARKAN MUSIK



②



<p>Elemen dan sub-elemen capaian</p>	<p>Persiapan Pengajaran (Sekitar 8-10 menit)</p>
<p>Mengalami</p> <p>A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.</p> <p>Menciptakan</p> <p>C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ajak siswa mengamati contoh gambar karya seni (dapat menggunakan gambar contoh pada unit ini). Guru dapat meminta siswa untuk menyebutkan, menuliskan atau menggambarkan garis dan bentuk yang mereka temukan, “Apa saja jenis garis atau bentuk yang kamu temukan?” • Semua benda yang kita lihat memiliki garis atau bentuk. Jenis, warna dan arah garis dan bentuk bahkan dapat menggambarkan perasaan atau suasana. Siswa berbagi mengenai apa perasaan yang ditimbulkan oleh garis dan bentuk pada karya yang mereka lihat, “Bagaimana perasaanmu ketika melihat garis dan bentuk pada karya lukisan ini?”, “Apakah garis atau bentuk yang dapat mewakili perasaanmu?” • Jika sekolah memiliki akses pada kelengkapan audio seperti tape atau komputer, guru dapat memutarakan potongan musik instrumental dari aneka genre untuk menstimulasi imajinasi dan ide siswa.
<p>Profil Pelajar Pancasila</p> <p>Mandiri: Pemahaman diri dan situasi</p> <p>Saya mengenali dan menggunakan minat saya sebagai sumber inspirasi karya seni saya.</p>	<p>Aktivitas (Sekitar 20 menit)</p>
<p>Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu mengamati, mengenali dan mengidentifikasi elemen rupa (garis dan bentuk) di lingkungan sekitarnya. • Siswa mampu menggunakan dan menerapkan hasil pengamatan atau pengalaman kesehariannya pada karya 2 atau 3 dimensi. • Siswa mengenal, memahami dan menggunakan alat, bahan dan prosedur yang tepat dalam penciptaan karyanya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa akan menutup matanya sambil menyimak bunyi-bunyian di sekitarnya. Guru dapat memutarakan musik instrumental dari aneka jenis musik. Ajak siswa untuk merespon bunyi atau musik yang mereka dengarkan. Mereka dapat mulai menggerakkan pensil atau alat pewarna mereka untuk membuat komposisi garis dan bentuk untuk merespon bunyi atau irama lagu. • Alternatif lain, siswa diminta memejamkan mata selama 2-3 menit untuk menyimak bunyi alam sekitar atau musik instrumental yang diputarkan oleh guru. Siswa kemudian membuka matanya dan mulai membuat garis atau bentuk yang terbayang setelah mendengar bunyi atau musik sebelumnya. • Siswa dapat menambahkan warna,dekorasi dan detail pada komposisi yang telah mereka buat. • Guru sangat dianjurkan untuk berdialog dengan siswa. Berikut pertanyaan pemantik yang dapat digunakan : <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana perasaanmu ketika mendengar bunyi atau musik tadi? • Garis atau bentuk apakah yang terbayang ketika kamu mendengar bunyi atau musik tadi? • Garis atau bentuk apa yang kamu buat di sini? • Apakah kamu menyukai/tidak menyukai karyamu? • Bagian mana yang paling kamu sukai? Bagian mana yang menurutmu masih dapat dikembangkan lagi? • Siswa akan membersihkan ruang kerjanya dan menuliskan nama dan kelas di bagian sudut atas/bawah kertas.
<p>Alat Bahan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kertas buku gambar (alternatif: karton/kertas manila, kardus, piring kertas, papan) • Alat pewarna kering (pilihan: pensil warna, krayon, pastel atau kapur) atau plastisin warna/tanah liat/pasir/ranting/kerang/biji-bijian. 	

Kegiatan alternatif dan pengayaan

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

Berpikir & bekerja artistik

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

Refleksi Guru

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

Karya seni dan objek yang dapat dijadikan referensi visual

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

Asesmen

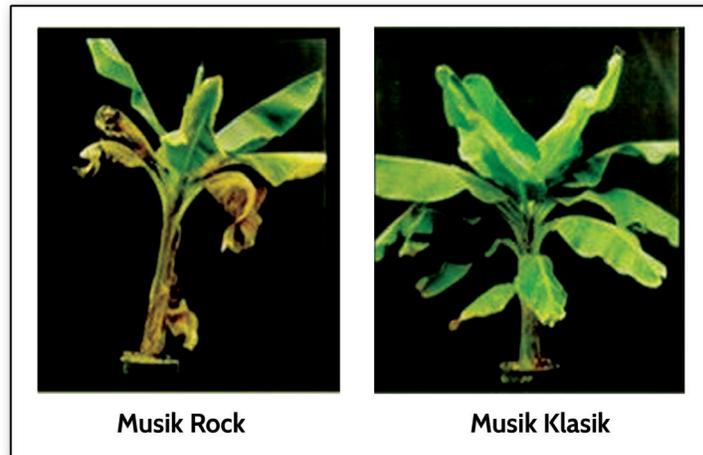
Belum Memenuhi Standar	Menuju Standar	Memenuhi Standar	Melampaui Standar
0-49	50-74	75-94	95-100
Siswa hanya membuat coretan acak dan tidak dapat menjawab pertanyaan pemantik.	Siswa menggunakan 2-3 jenis garis dan bentuk. Siswa dapat menjelaskan penggunaan garis pada karyanya dengan bantuan pertanyaan pemantik.	Siswa menggunakan 4-6 jenis garis dan bentuk. Siswa dapat menjelaskan penggunaan garis pada karyanya tanpa bantuan pertanyaan pemantik.	Siswa menggunakan lebih dari 4-6 jenis garis dan bentuk. Siswa dapat menjelaskan penggunaan garis pada karyanya secara detail tanpa bantuan pertanyaan pemantik.

Bacaan Guru

Musik merupakan seni menata bebunyian untuk memproduksi sebuah komposisi berdasarkan ekspresi pribadi melalui elemen-elemen melodi, harmoni, ritme dan timbre. Rasanya hampir semua orang menyukai musik dan sedikit banyak terpengaruh oleh musik.

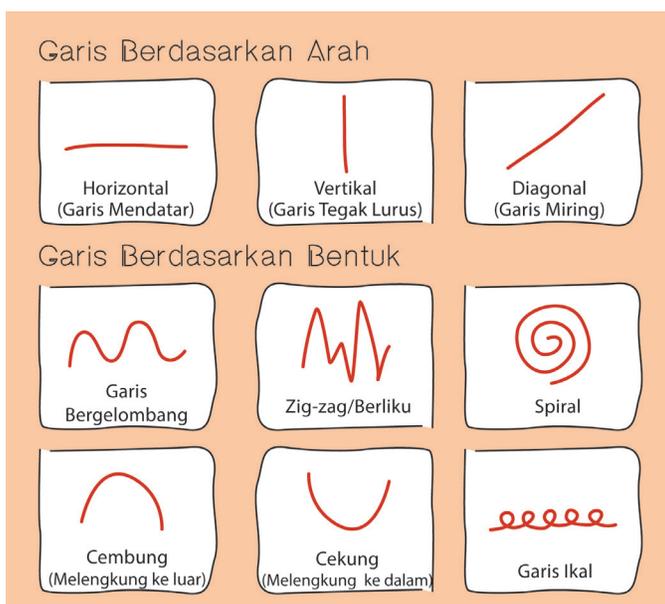
Sebuah studi dari University of Southern California pada tahun 2016 menemukan bahwa pengalaman bermusik sejak usia dini dapat mempercepat perkembangan otak, terutama dalam keterampilan berbahasa, berkomunikasi dan mengenal aneka bunyi. Untuk anak dan dewasa, musik juga membantu memperkuat kinerja otak dan memori bahkan juga merangsang imajinasi dan daya kreasi.

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



Gambar 2.1.3 Jenis musik memberi efek pada pertumbuhan tanaman.
Sumber : <https://www.greenmylife.in/the-effect-of-music-on-plants/>

Bacaan Siswa



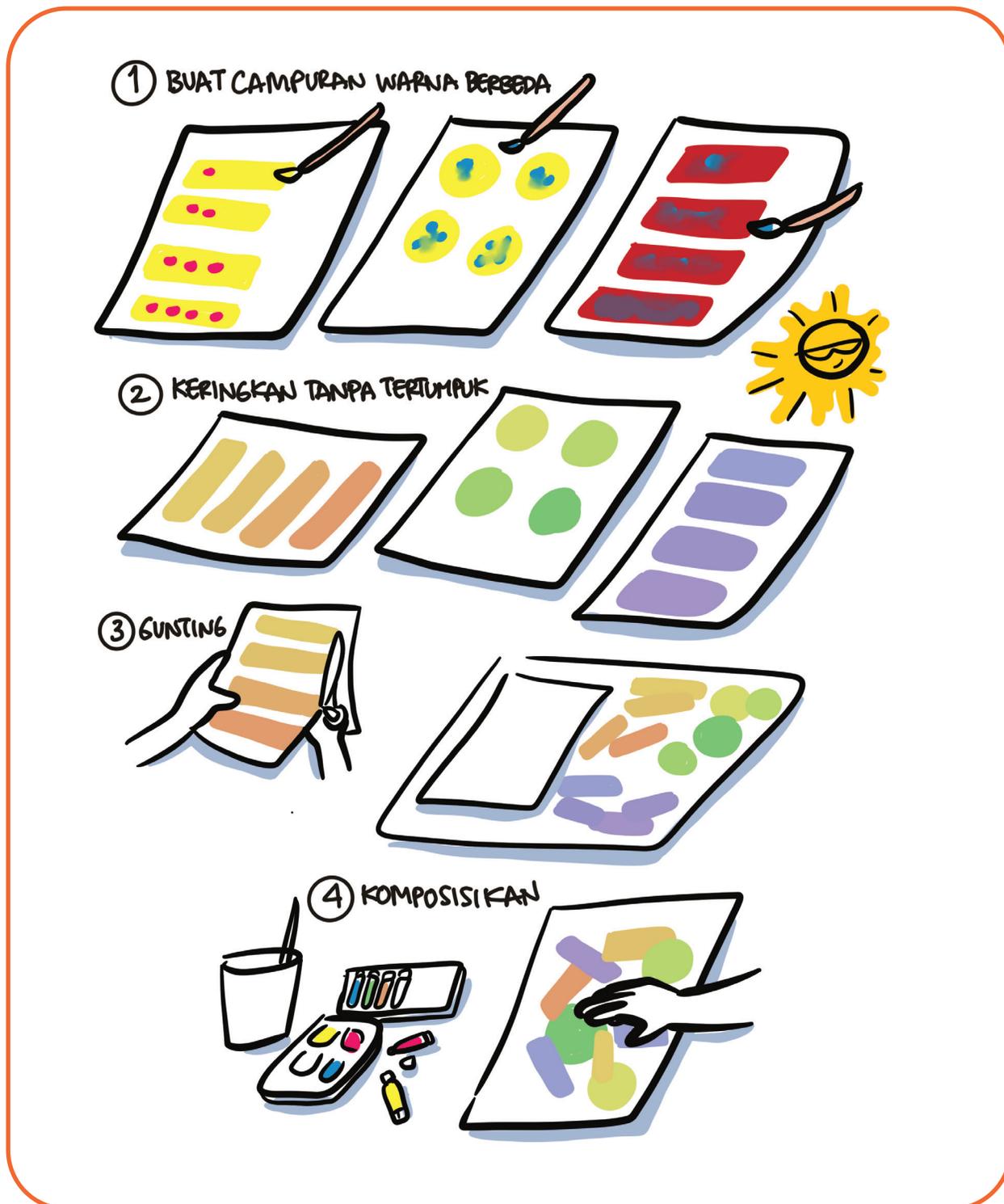
Semua gambar berawal dari garis. Garis adalah sekumpulan titik-titik yang sejajar dan sama besar. Jika titik-titik itu merapat, mereka akan membentuk sebuah garis. Ada berapa jenis garis yang kamu kenal?

Pertemuan beberapa garis akan membentuk sebuah bidang. Beberapa contoh bidang antara lain segitiga, segiempat, bujur sangkar, dan pentagon (segilima). Dapatkah kamu menyebutkan dan menggambar contoh lainnya?

2

Eksplorasi Warna Primer dan Sekunder

Siswa mengobservasi penggunaan warna untuk mengekspresikan kesan terhadap suasana dan waktu. Kemudian mereka membuat karya yang menggambarkan suasana atau waktu tertentu. Siswa juga belajar kembali tentang warna primer, warna sekunder dan warna tersier pada roda warna. Siswa melakukan eksperimen mencampur warna secara sistematis.



Elemen dan sub-elemen capaian

Mengalami

A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber.

A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.

Menciptakan

C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media.

Profil Pelajar Pancasila

Mandiri : Regulasi Diri

- *Saya mencoba bereksperimen dengan bahan yang berbeda.*
- *Saya tetap positif, meskipun kadang saya mengalami kesulitan saat berkarya.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 2

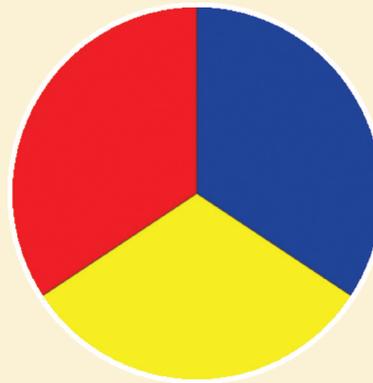
- Siswa mampu mengamati, mengenali dan mengidentifikasi elemen rupa (warna, garis, dan bentuk) di lingkungan sekitarnya.
- Siswa mampu menggunakan dan menerapkan hasil pengamatan atau pengalaman kesehariannya pada karya 2 atau 3 dimensi.
- Siswa mengenal, memahami dan menggunakan alat, bahan dan prosedur yang tepat dalam penciptaan karyanya.

Alat Bahan

- Kertas/Buku gambar
- Pewarna basah (cat air, cat tempera, cat akrilik, pewarna makanan atau pewarna alam seperti kunyit (kuning), secang ditambah tawas (merah), telang atau daun indigo (biru))
- Kuas dan wadah kecil untuk air pencuci kuas
- Palet atau wadah untuk cat/pewarna basah lainnya
- Celemek atau kaos bekas untuk melindungi seragam dari warna.

Eksplorasi pertemuan 1 (Sekitar 10 menit)

- Siswa kembali mengingat pelajaran kelas 2 atau mendengarkan kembali penjelasan bagaimana dunia diciptakan penuh warna. Seluruh warna itu sebenarnya berasal dari 3 warna dasar yaitu Merah, Kuning dan Biru. Guru dapat menggunakan pertanyaan pemantik :
 - “Siapa yang tahu bagaimana cara membuat warna oranye/hijau/ungu?”
 - “Apa yang terjadi jika kamu mencampur warna kuning dengan merah atau biru?”
 - “Bagaimana cara membuat warna merah, kuning dan biru?” Setelah itu guru dapat menjelaskan bahwa kita tidak dapat mencampur warna untuk mendapatkan warna primer. Sebab itu mereka disebut warna dasar.



- Guru menjelaskan pada kegiatan ini, siswa akan bekerja dengan pewarna basah dan akan belajar mencampur warna (kegiatan ini harus diinformasikan seminggu sebelumnya agar siswa dapat mempersiapkan peralatan). Untuk kegiatan ini, siswa harus menyiapkan pewarna basah (lebih disukai cat), kuas, palet/wadah untuk cat dan wadah air serta mengenakan celemek untuk melindungi baju dari pewarna.
- Guru akan membantu membagikan kertas bekas yang cukup besar seperti koran bekas untuk menutupi meja.
- Siswa yang menggunakan cat air/tempera atau akrilik dari tube akan meletakkan warna sebesar kuku jari mereka.
 - Bagi siswa yang menggunakan cat air akan menambahkan satu sendok air/5 tetes air untuk melarutkan warna.
- Siswa yang menggunakan cat dari botol akan mengambil cat dengan kuas sebanyak 2-3 kali.
- Siswa yang menggunakan pewarna makanan akan menggunakan 5 tetes pewarna makanan dan mereka yang menggunakan pewarna alam dapat melakukan kegiatan eksplorasi pewarna alam (lihat Kegiatan Alternatif dan Pengayaan)
- Setiap kali mengganti warna, siswa harus mencuci kuasnya terlebih dahulu dalam wadah. Caranya seperti mengaduk minuman perlahan-lahan. Kemudian siswa akan menekan kuas dengan ibu jari dan telunjuk untuk mengeringkan kuas. Mereka dilarang untuk mengetukkan kuas ke tepi wadah karena cipratan air yang terjadi dapat merusak pekerjaan mereka sendiri atau orang lain.

Aktivitas pertemuan 1 (Sekitar 20 menit)

- Setelah menyiapkan warna dan menuliskan nama, siswa akan mengaplikasikan warna kuning pada kertas. Mereka membuat gambar 6 buah bentuk persegi panjang atau lingkaran. Beri angka 1-6 pada bentuk persegi panjang atau lingkaran.
- Siswa mewarnai bentuk no. 1-3 dengan warna kuning. Kemudian siswa akan mencuci dan mengelap kering kuasnya sebelum berganti pada warna selanjutnya.
- Berikutnya siswa akan mewarnai bentuk no. 4 dan 5 dengan warna merah. Dilanjutkan dengan menambahkan warna merah pada bentuk no. 3.
- Kemudian siswa akan mewarnai bentuk no. 6 dengan warna biru. Dilanjutkan dengan menambahkan warna merah pada bentuk no. 2 dan 5 dengan warna biru.
- Diskusikan dengan siswa mengenai perubahan warna yang terjadi ketika dua warna bertemu.
- Letakkan lukisan yang masih basah di tempat datar agar mengering. Hindari menumpuk lukisan yang masih basah karena akan merusak lukisan.
- Gunakan 5-10 menit terakhir untuk siswa membersihkan ruang kerja mereka. Siswa antri dengan tertib untuk mencuci wadah cat dan cucian kuas, kemudian membantu guru melipat kertas koran bekas alas kerja. Guru diharapkan memberikan penghargaan verbal bagi mereka yang membersihkan ruang kerja dengan tepat dan cepat. Simpan hasil karya siswa yang telah kering. Karya dapat digunakan dalam kegiatan selanjutnya (jika diinginkan).

Kegiatan alternatif dan pengayaan

- Kegiatan ini juga dapat diganti dengan kegiatan membuat pewarna alam dari ketersediaan di alam sekitar. Misalnya untuk mendapatkan warna kuning, siswa dapat menggambar menggunakan potongan kunyit atau hasil parutan/tumbukan kunyit. Siswa dapat menggunakan rebusan secang untuk warna merah dan air rendaman daun indigo untuk warna biru. Kegiatan ini dapat dikaitkan dengan pelajaran sains mengenai perubahan warna.
- Siswa juga dapat menggunakan plastik mika berwarna. Lipat plastik mika tersebut menjadi dua. Gunting mengikuti lipatan. Lipat kembali kedua bagian menjadi dua dan ulangi langkah yang sama sehingga siswa akan memiliki 4 potongan plastik mika sebuah warna. Lakukan eksperimen dengan cara menumpuk 2 warna plastik (misalnya merah+merah, merah+kuning, merah+biru), kemudian ulangi eksperimen dengan menumpuk 2 warna plastik yang sama keatas warna tertentu (misalnya merah+merah+merah, merah+merah+kuning, merah+merah+biru). Ulangi eksperimen dengan menumpuk 3 dan 4 warna plastik yang sama ke atas warna tertentu. Siswa mencatat hasil eksperimen mereka.

Alat Bahan pertemuan 2

- Kertas/Buku gambar
- Gunting dan perekat

Eksplorasi pertemuan 2 (Sekitar 5 menit)

- Siswa kembali mengingat kegiatan di pekan sebelumnya. Mereka menyegarkan ingatan mengenai warna primer dan warna sekunder "Siapa yang tahu bagaimana cara membuat warna oranye/ hijau/ungu?" atau "Apa yang terjadi jika kamu mencampur warna kuning dengan merah atau biru?"; kemudian menanyakan, "Bagaimana cara membuat warna merah, kuning dan biru?". "Disebut apakah warna yang didapat dari hasil mencampur 2 warna primer?"
- Ajak mereka menutup mata dan membayangkan jika dunia hanya berwarna hitam putih atau hanya memiliki warna primer dan sekunder saja. "Bagaimana rasanya?"
- Guru kemudian menjelaskan bahwa kegiatan pertemuan kedua ini adalah untuk membuat kolase warna. Siswa kembali diingatkan pada kegiatan membuat kolase yang pernah mereka lakukan di kelas 2 (kegiatan ini harus diinformasikan sebelumnya agar siswa dapat menyiapkan peralatan).

Aktivitas pertemuan 2 (Sekitar 20 menit)

- Siswa membuat kolase dengan cara menggunting bentuk persegi panjang atau lingkaran berwarna yang dibuat pada kegiatan sebelumnya. Siswa dapat menggunting kembali bentuk yang sudah ada. Dorong siswa agar menggunting tanpa sampah sisa kertas.
- Siswa akan menyusun hasil potongannya ke dalam komposisi atau bentuk yang diinginkan.

Berpikir & bekerja artistik

Minta 3-5 siswa untuk berbagi mengenai pengalaman mereka mencampur warna. “Apakah kamu berhasil mendapatkan warna yang primer dan sekunder yang jernih?”, “Apa yang terjadi sehingga warnamu tidak jernih?”, “Apakah bersihnya kuas berpengaruh pada hasil warnamu?”

Refleksi Guru

- Dengan keterbatasan warna yang saya punya, bagaimana caranya untuk memiliki banyak warna?
- Apakah ada tanaman atau benda di sekeliling saya yang dapat menghasilkan pewarna?
- Apakah alur kerja yang saya terapkan berjalan efektif?
- Apakah waktu yang digunakan efektif untuk kegiatan yang memiliki alur panjang seperti ini?

Karya seni dan objek yang dapat dijadikan referensi visual

- Karya lukisan Abinara: False Paradise (2012)
- Karya lukisan Claude Monet: Impression, Sunrise (1872)
- Karya lukisan Piet Mondriaan : Composition of Red, Yellow, Blue and Black (1921)

Asesmen

Belum Memenuhi Standar	Menuju Standar	Memenuhi Standar	Melampaui Standar
0-49	50-74	75-94	95-100
Karya tidak belum menunjukkan pengaplikasian warna primer dan sekunder/seluruh warna tercampur.	Karya menunjukkan pengaplikasian 1-2 warna primer dan sekunder dengan jernih.	Karya menunjukkan pengaplikasian 3-4 warna primer dan sekunder dengan jernih atau hanya sedikit tercampur.	Karya menunjukkan pengaplikasian warna primer dan sekunder yang jernih.
Siswa konsisten memerlukan bantuan untuk menggunakan pewarna basah.	Siswa belum konsisten menggunakan pewarna basah secara mandiri.	Siswa konsisten mampu menggunakan pewarna basah secara mandiri.	Siswa konsisten menggunakan pewarna basah secara mandiri

Bacaan Guru

Resep membuat pewarna basah untuk kertas

Merah

Tumbuk halus biji buah pinang tua atau rebus kayu secang dan tambahkan sedikit tawas pada rebusan.

Kuning

Parut seruas kunyit atau kupas ujungnya dan digunakan seperti pensil

Hijau

Tumbuk daun suji, beri sedikit air dan biarkan semalaman

Biru

Rendam sejumlah daun tarum/indigo semalaman. Semakin banyak daun akan menghasilkan warna yang semakin pekat.

3

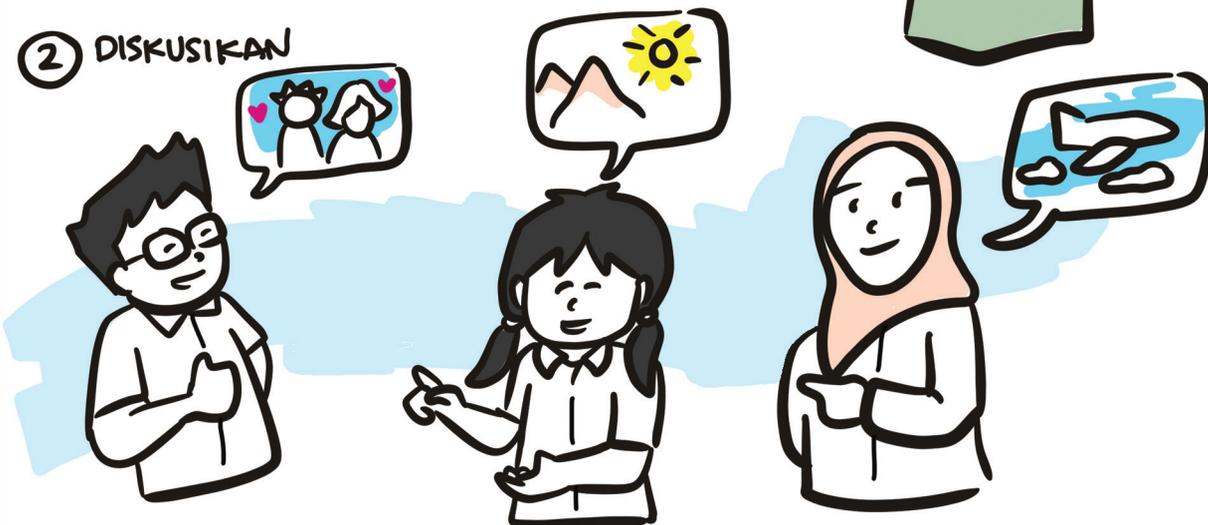
Menggambar Cerita

Siswa membuat gambar berdasarkan buku cerita atau cerita pendek yang mereka baca atau dengarkan. Siswa juga dapat membuat gambar cerita yang menunjukkan awal, tengah dan akhir. Mereka akan berbagi tentang ilustrasi favorit mereka. Mereka juga akan mendiskusikan proses kreatif dari ilustrator.

① MENDENGAR CERITA/MEMBACA



② DISKUSIKAN



③ GAMBARKAN BAGIAN YANG PALING DI SUKAI DARI CERITA TERSEBUT...



Elemen dan sub-elemen capaian

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.

Berdampak

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

Profil Pelajar Pancasila

Bergotong royong:

Berkolaborasi

- *Saya dapat berkoordinasi, menjadi pemimpin ataupun menjadi yang dipimpin.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 3

- Siswa mampu mengamati, mengenali dan mengidentifikasi elemen rupa (warna, garis, dan bentuk) di lingkungan sekitarnya.
- Siswa mampu menggunakan dan menerapkan hasil pengamatan atau pengalaman kesehariannya pada karya 2 atau 3 dimensi.
- Siswa mengenal dan mengeksplorasi ruang jauh, menengah dan dekat

Alat Bahan

- Kertas
- Pensil/pewarna

Eksplorasi (Sekitar 10 menit)

- Siswa membaca buku cerita yang mereka sukai atau menyimak cerita yang dibacakan guru/teman sekelasnya.
- Siswa akan mendiskusikan mengenai isi cerita tersebut. Guru dapat membagikan lembar kerja sebagai panduan yang harus diisi siswa mengenai judul buku, nama pengarang dan inti cerita atau bagian cerita yang paling disukai siswa. Bebertapa pertanyaan pemantik yang dapat digunakan :
 - “Apa judul buku yang kamu baca?”
 - “Siapakah tokoh utama dalam cerita tersebut?”
 - “Berapa usianya dan bagaimana penampilannya?”
 - “Dimana tempat terjadinya cerita ini?”
 - “Apa bagian buku yang paling menarik bagimu? Apa yang sedang dikerjakan oleh tokohnya?”
- Sangat dianjurkan untuk menggunakan buku bacaan berjenjang (Level reading book) yang sesuai dengan tingkatan kelas. Alternatif lainnya adalah membacakan cerita pendek dari majalah anak. Guru harus memastikan cerita tersebut tidak mengandung unsur SARAPPP (suku, agama, ras, antar suku, pornografi, pornoaksi dan provokasi) dan kekerasan.
- Guru mengenalkan profesi ilustrator sebagai orang yang bekerja untuk membantu orang memahami sebuah cerita atau sebuah gagasan melalui gambar. Ilustrator harus bekerja sama salah satunya dengan penulis cerita agar menghasilkan gambar yang mudah dimengerti orang lain.
- Guru juga mengenalkan penggunaan garis pijak dan konsep ruang dengan mengamati tampilan jarak jauh dekat sebuah benda. Semakin besar tampilan suatu benda/semakin dekat dengan garis bawah kertas menunjukkan semakin dekat benda tersebut dengan kita. Semakin kecil tampilan suatu benda/semakin dekat dengan garis atas kertas menunjukkan semakin jauh benda tersebut dengan kita.

Aktivitas (Sekitar 25 menit)

- Setelah menemukan inti cerita, siswa akan mendiskusikan secara singkat dalam kelompok kecil (4-6 orang) mengenai bagian cerita yang paling disukai. Mereka akan mendiskusikan mengenai sosok tokoh cerita tersebut, setting dan waktu kejadian cerita serta alasan mereka menyukai bagian cerita tersebut.
- Siswa mendiskusikan apa yang mereka bayangkan mengenai tokoh dan setting cerita tersebut.
- Siswa kemudian menggambarkan bagian yang paling mereka sukai dari cerita tersebut. Gambar harus menunjukkan kelengkapan tokoh dan setting cerita.
- Siswa menuliskan nama pada karya dan membersihkan ruang kerjanya.

Kegiatan alternatif dan pengayaan

- Untuk siswa yang masih kesulitan membaca atau memahami isi cerita, guru dapat memandu secara individu.
- Siswa dapat membuat komik 3-4 panel yang berisi cerita hasil karangan mereka sendiri.
- Kegiatan ini dapat dikaitkan dengan pelajaran Bahasa Indonesia, siswa menggambarkan cerita yang tengah dibaca atau ditulis di kelas Bahasa Indonesia.
- Jika siswa bersepakat, mereka dapat diberi tugas atau undian tugas untuk membuat gambar cerita dari bagian halaman tertentu. Dengan cara ini, diharapkan hasil akhirnya adalah gambar keseluruhan cerita yang utuh dan dapat disatukan menjadi buku.

Berpikir & bekerja artistik

Gallery walk

- Jika siswa menggambar berdasarkan buku cerita yang sama, karya mereka dapat dipamerkan mengikuti alur cerita. Siswa kemudian dapat melihat bagaimana setiap orang memiliki interpretasi yang berbeda untuk bagian cerita yang sama. Siswa dapat berbagi mengenai pengalaman mereka membuat gambar cerita.

Refleksi Guru

- Apa yang membuat saya memilih cerita ini?
- Apakah nilai hidup atau moral cerita yang ingin saya sampaikan pada siswa melalui cerita ini?
- Apakah cerita ini ringan dan mudah dimengerti oleh siswa?
- Bagian apa yang paling menarik dari cerita ini? Apa yang membuatnya menarik?
- Apakah gambar pada cerita ini membantu saya memahami cerita?

Karya seni dan objek yang dapat dijadikan referensi visual

- Karya-karya ilustrasi Charles Santoso: *This Way Charlie* dan *Ida, Always*.
- Karya ilustrasi Andi Yudha Asfandyar, Serial "Mio"

Asesmen

Belum Memenuhi Standar	Menuju Standar	Memenuhi Standar	Melampaui Standar
0-49	50-74	75-94	95-100
Karya tidak relevan dengan cerita (tokoh dan setting tidak sesuai).	Karya menunjukkan sedikit relevansi dengan cerita (sebagian besar tokoh atau setting ada yang tidak sesuai).	Karya menunjukkan relevansi dengan cerita (tokoh dan setting sesuai)	Karya menunjukkan relevansi dengan cerita dan menunjukkan detail.
Objek belum menunjukkan perbedaan ukuran pada jarak jauh, menengah, dan dekat. Objek juga belum menunjukkan garis pijak.	Objek belum menunjukkan perbedaan ukuran pada jarak jauh, menengah, dan dekat namun sudah menggunakan garis pijak.	Terlihat perbedaan ukuran objek pada jarak jauh, menengah, dan dekat serta sudah menggunakan garis pijak.	Terlihat perbedaan ukuran dan detail objek pada jarak jauh, menengah, dan dekat serta sudah menggunakan garis pijak.
Gambar objek tidak dapat dikenali.	1 gambar objek dapat dikenali.	2 gambar objek dapat dikenali.	3 atau lebih gambar objek dapat dikenali.

Masak Bersama Ibu

Karya : Rizki Raindriati

Hari ini aku mau membantu Ibu memasak.

Kami akan memasak sop sayur dan ayam kesukaanku.

Ibu mengupas dan memotong bawang, wortel dan kentang.

Aku memotong seledri.

Aku bekerja dengan sangat berhati-hati.

Ibu memasukkan potongan ayam dan bumbu ke dalam panci berisi air mendidih.

Aku menambahkan sejumput garam dan lada halus.

Lalu kami tambahkan bawang, wortel dan kentang.

Tak lama, sop sayur dan ayam akhirnya matang.

Siap disantap dengan sepiring nasi hangat.

Sop sayur dan ayam masakan kami lezat dan bergizi.

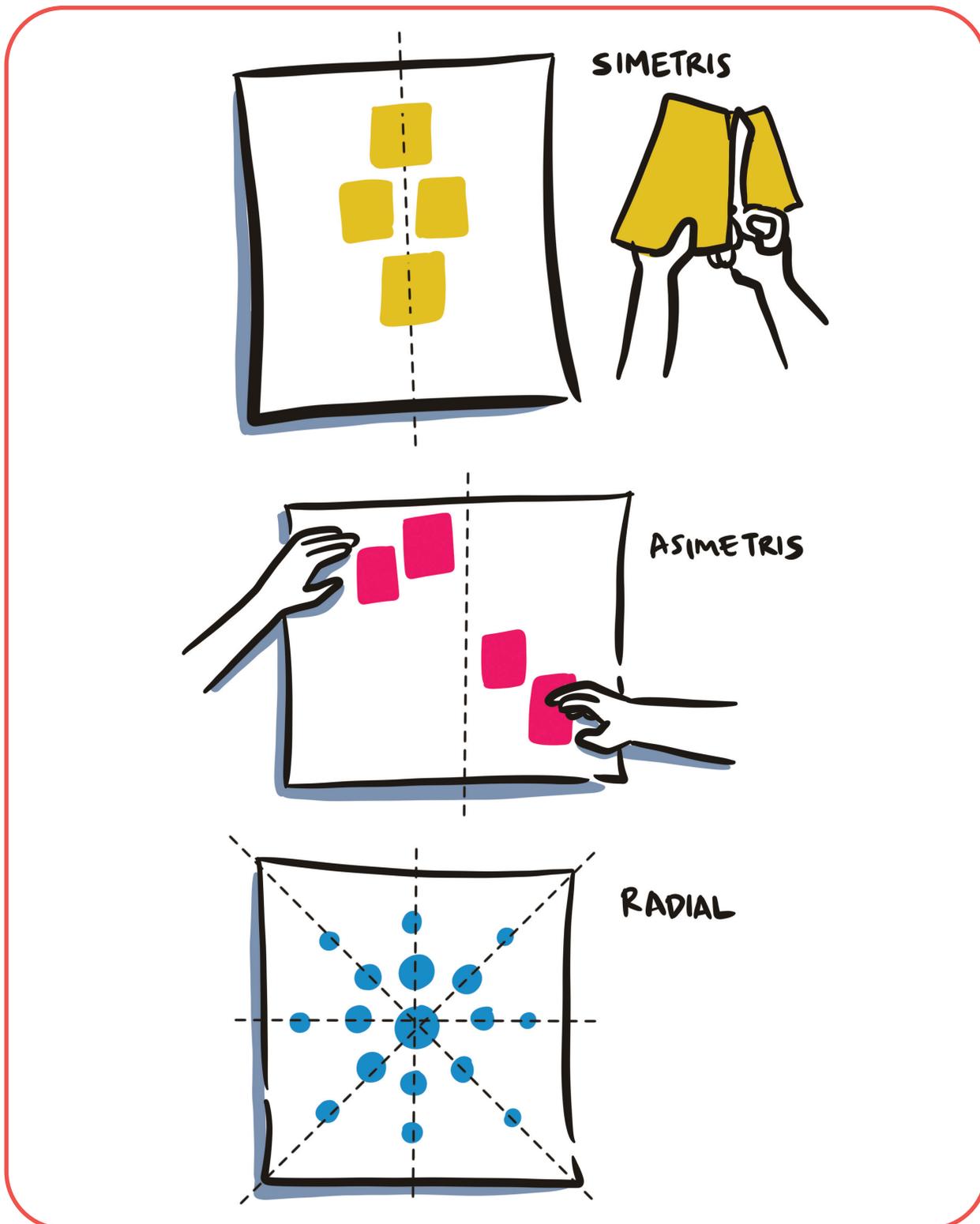


4

Eksplorasi Komposisi

Siswa belajar tentang berbagai komposisi seimbang: formal, informal, radial.

Siswa kemudian menerapkan keseimbangan komposisi dalam kegiatan membuat kolase, menggambar atau melukis



Elemen dan sub-elemen capaian

Mengalami

A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber.

Menciptakan

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

Profil Pelajar Pancasila

Kreatif: Menghasilkan karya dan tindakan yang original

- *Saya mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru.*
- *Saya mencoba untuk tidak menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 4

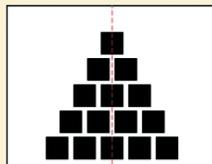
- Siswa mampu mengamati, mengenali dan mengidentifikasi elemen rupa (warna, garis, dan bentuk) di lingkungan sekitarnya.
- Siswa mampu menggunakan dan menerapkan hasil pengamatan atau pengalaman kesehariannya pada karya 2 atau 3 dimensi.
- Siswa mengenal dan mengeksplorasi ruang jauh, menengah dan dekat.

Alat Bahan

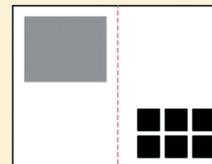
- Kertas/Buku Gambar.
- Kertas lipat warna, gunting dan perekat (alternatif: pensil dan pewarna, daun, tali, batuan dsb).

Eksplorasi (Sekitar 5 - 10 menit)

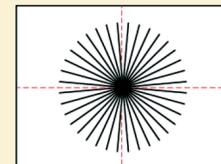
- Guru memberikan ilustrasi mengenai Keseimbangan melalui pertanyaan pemantik, "Lihatlah sekelilingmu. Ada meja dan kursi di kelas kita. Menurutmu, apa yang membuat sebuah meja atau kursi dapat berdiri tegak dan menopang berat tubuhmu?". Arahkan siswa untuk mengamati struktur kaki meja dan kursi, "Apa yang terjadi jika salah satu, dua atau tiga kakinya patah? Apakah meja dan kursi ini masih dapat berdiri tegak?"
- Siswa diperkenalkan pada kata Seimbang. Segala hal di dunia berjalan berdasarkan keseimbangan. Tidak boleh terlalu banyak atau sedikit. Guru dapat memberikan contoh mengenai ketidakseimbangan, ketika hutan dan saluran air jumlahnya jauh lebih sedikit dibandingkan bangunan dan jalanan beton maka akan sangat mudah terjadi banjir dan longsor
- Dalam seni rupa, kita juga mengenal Keseimbangan dimana komposisi atau susunan gambar atau bentuk tampak sama besar. Umumnya karya seni yang baik menerapkan keseimbangan komposisi, baik simetrisal,



Keseimbangan Simetris
Symmetrical balance



Keseimbangan Asimetris
Asymmetrical balance



Keseimbangan Radial
Radial balance

Aktivitas Pertemuan 1 (Sekitar 20 - 25 menit)

- Siswa melipat kertas lipat berwarna ke satu arah hingga menyerupai buku, kemudian akan mengguntingnya sesuai yang dikehendaki. Siswa akan menjepit kertas yang dilipat di salah satu tangan sehingga mereka akan menggunting sekaligus 2 lembar. Hasil guntingan ini akan tampak simetris (kanan dan kiri sama persis ukuran dan bentuknya).
- Kemudian siswa menempelkan hasil guntingan tersebut tepat di tengah kertas/buku gambar mereka. Guru akan mengenalkan istilah komposisi simetrisal. Artinya sebuah karya seni memiliki susunan gambar yang sama besar atau sama bentuknya di kanan kiri sebuah garis tengah, baik vertikal maupun horizontal. *Ingatkan kembali siswa mengenai prosedur penggunaan perekat yang tepat yaitu mengikuti bentuk dan garis kerangka gambar
- Siswa kemudian melipat kertas lipat lagi berwarna ke satu arah hingga menyerupai buku, kemudian akan mengguntingnya sesuai yang dikehendaki. Siswa akan menjepit kertas yang dilipat di salah satu tangan sehingga mereka akan menggunting sekaligus 2 lembar. Hasil guntingan ini akan tampak simetris (kanan dan kiri sama persis ukuran dan bentuknya).
- Kemudian siswa menempelkan hasil guntingan tersebut di dua bagian. Yang pertama lebih tinggi dari yang kedua. Guru kemudian mengenalkan istilah komposisi asimetris. Artinya sebuah karya seni memiliki susunan gambar yang sama besar atau sama bentuknya namun tidak merata berada di titik yang sama di bagian kanan/kiri sebuah garis tengah, baik vertikal maupun horizontal.
- Siswa menuliskan nama dan membersihkan ruang kerjanya.

Kegiatan alternatif dan pengayaan

- Jika siswa tidak dapat memiliki gunting dan kertas lipat warna, siswa dapat menggunakan ketersediaan benda-benda di sekitar mereka, misalnya mainan, batuan, akar, kelopak bunga, daun atau ranting. Siswa juga dapat menggambar dengan menggunakan komposisi seimbang.
- Siswa yang memiliki akses terhadap gawai, ponsel dan internet, dapat mengunduh aplikasi online untuk membuat komposisi simetris. Siswa dapat menggunakan kata kunci *Mandala* atau *Symmetrical*.

Aktivitas Pertemuan 2 (Sekitar 20 - 25 menit)

- Siswa melipat kertas lipat berwarna ke satu arah secara horizontal hingga menyerupai buku, kemudian melipatnya kembali secara vertikal sehingga hasil akhirnya akan berupa bujur sangkar.
- Mereka kemudian mengguntingnya sesuai yang dikehendaki. Siswa akan menjepit kertas yang dilipat di salah satu tangan sehingga mereka akan menggunting sekaligus 4-8 lembar. Hasil guntingan ini akan tampak simetris (kanan dan kiri sama persis ukuran dan bentuknya).
- Kemudian siswa menempelkan hasil guntingan tersebut tepat di tengah kertas/buku gambar mereka. Guru akan mengenalkan istilah komposisi radial. Artinya sebuah karya seni memiliki susunan gambar yang memancar keluar dari satu titik. Untuk kegiatan seni rupa selanjutnya, diharapkan siswa selalu menunjukkan keseimbangan komposisi. Salah satu caranya adalah mulai dengan menggambar atau membentuk dari tengah dalam ukuran yang cukup besar.
- Siswa menuliskan nama dan membersihkan ruang kerjanya.

Berpikir & bekerja artistik

Siswa memajang karyanya dan saling memberi *feedback* atau umpan balik mengenai keseimbangan komposisi karyanya.

Refleksi Guru

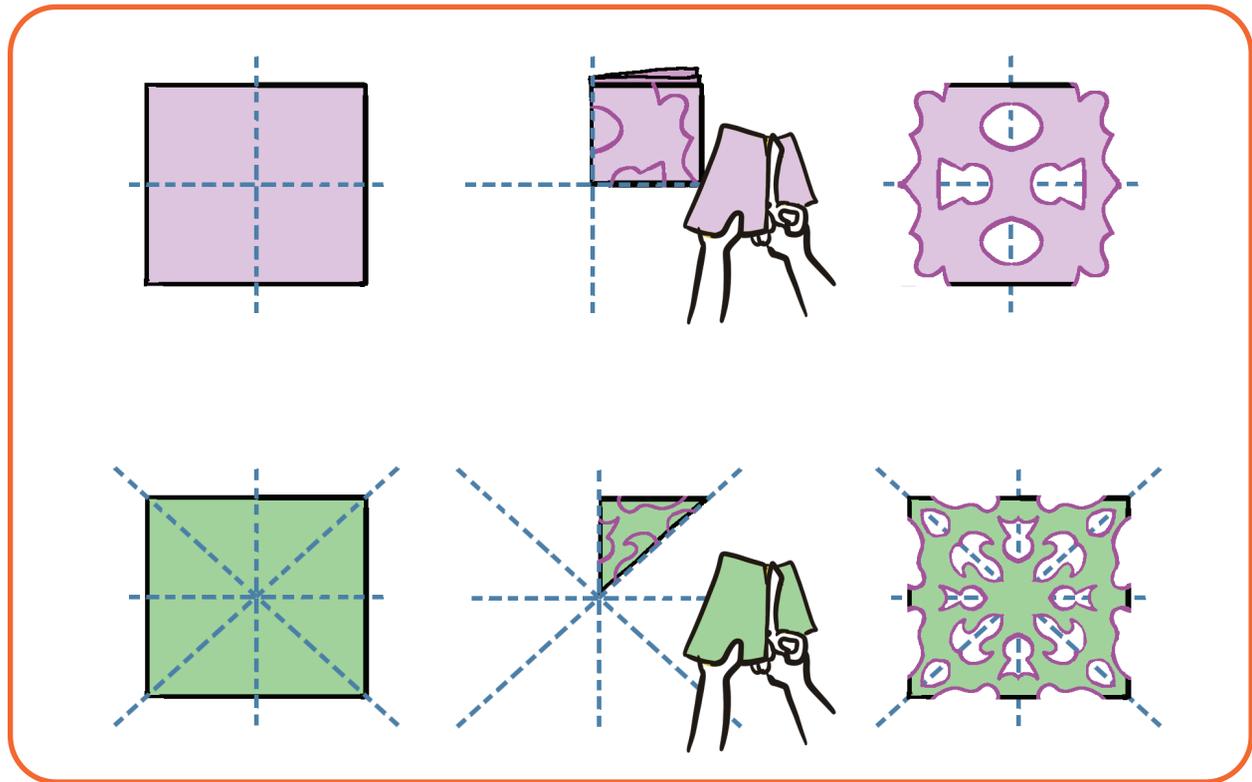
- Mengapa keseimbangan sangat penting dalam sebuah karya?
- Apa yang akan terjadi ketika sesuatu/sebuah karya tidak seimbang?
- Bagaimana cara untuk membuat sebuah komposisi karya menjadi seimbang?

Karya seni dan objek yang dapat dijadikan referensi visual

- Karya lukisan Alma Thomas - *Lunar Rendezvous, Circle of Flowers* (1969).

Asesmen

Belum Memenuhi Standar 0-49	Menuju Standar 50-74	Memenuhi Standar 75-94	Melampaui Standar 95-100
Karya belum menunjukkan komposisi seimbang.	Beberapa bagian karya tampak terlalu kecil/besar.	Karya menunjukkan komposisi yang seimbang.	Karya menunjukkan komposisi yang seimbang dan menunjukkan detail.
Siswa belum mampu melipat, menggunting dan menempel secara mandiri.	Siswa kadang memerlukan bantuan guru untuk melipat, menggunting dan menempel.	Siswa mampu melipat, menggunting dan menempel secara mandiri.	Siswa mampu melipat, menggunting dan menempel secara mandiri dan presisi.
Hasil guntingan bergerigi dan tidak simetris.	Hasil guntingan sebagian bergerigi dan sebagian sudah simetris.	Hasil guntingan lurus mengikuti bentuk dan sebagian sudah simetris.	Hasil guntingan lurus mengikuti bentuk dan simetris.



Gambar 2.4.1 Contoh bentuk simetris

Sumber : <http://krokotak.com/2013/01/cut-away-symmetrical-shapes/>



Gambar 2.4.2 Contoh bentuk simetris

Sumber : Dokumen Kemdikbud (2021)



Gambar 2.4.3 Mandala

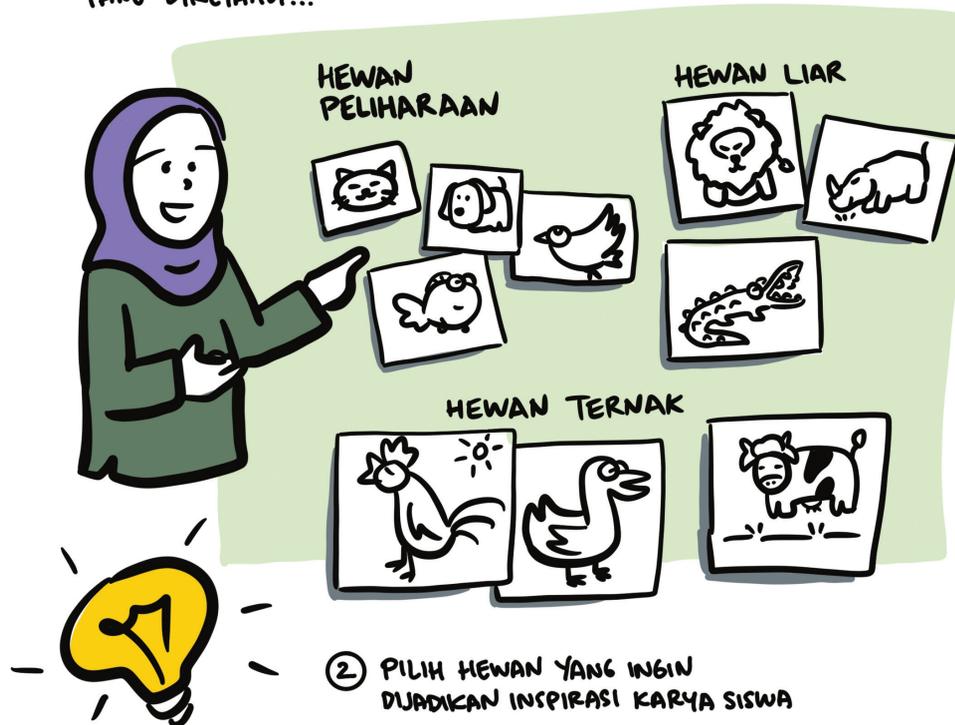
Sumber : Harryarts - <https://www.vecteezy.com/vector-art/256715-elegant-colroful-mandala-background>

5

Mengenal dan Mengeksplorasi Tekstur

Siswa mengobservasi sebuah karya seni yang memiliki pembagian ruang/lapisan dan mengamati bagaimana garis dan tekstur membantu membuat persepsi ruang/lapisan tersebut. Siswa kemudian membuat gambar bawah tanah imajinatif yang memiliki beberapa ruang/lapisan. Siswa mengobservasi tekstur dari benda di sekitar dengan menggunakan teknik gosok. Mereka kemudian membuat karya dengan menerapkan tekstur yang didapat.

- ① KELOMPOKKAN HEWAN-HEWAN YANG DIKETAHUI...



<p>Elemen dan sub-elemen capaian</p>	<p>Eksplorasi (Sekitar 5 - 10 menit)</p>
<p>Mengalami</p> <p>A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi serupa.</p> <p>Menciptakan</p> <p>C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media.</p> <p>C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan berbagai media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan tertentu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusikan dengan siswa mengenai pengalaman mereka dengan hewan. Ajak mereka untuk mengingat pengalaman mengamati atau menyentuh tekstur bulu atau kulit hewan. Misalnya lembutnya bulu anak kucing, tajamnya duri landak, licinnya sisik ikan, ular atau kadal, kasarnya kulit gajah atau bagaimana rabaan bulu burung. • Identifikasi hewan yang memiliki pola yang sangat jelas dan unik seperti zebra dan harimau yang memiliki belang/loreng dan cheetah atau macan tutul yang memiliki tutul berupa lingkaran-lingkaran. • Cetaklah sebuah gambar hewan atau gunakan gambar contoh pada buku ini. Ajak siswa untuk menggunakan jendela bidik untuk dapat melihat garis secara lebih jelas agar dapat membandingkan bagaimana seniman Saul Steinberg menggunakan beberapa jenis pola garis untuk menggambarkan tekstur bulu ayam.
<p>Profil Pelajar Pancasila</p>	<p>Aktivitas (Sekitar 20 menit)</p>
<p>Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia : Akhlak kepada alam</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar.</i> • <i>Saya ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memilih hewan yang akan digambar. Mereka memikirkan tekstur atau pola yang ingin mereka tunjukkan. Guru dapat menuliskan daftar hewan yang akan digambar tersebut di papan tulis. Bagi daftar tersebut ke dalam tiga bagian: hewan peliharaan, hewan kebun binatang/hewan liar dan hewan ternak. Ikan dan unggas dapat dimasukkan ke dalam daftar. Dorong siswa untuk memilih hewan yang mereka ingat. Akan lebih baik jika mereka pernah memiliki pengalaman langsung dengan hewan tersebut. Bagi siswa yang tidak memiliki pengalaman langsung dengan hewan, mereka dapat menggambarkan hewan fantasi mereka selama gambar menunjukkan tekstur. Akan jauh lebih mudah bagi siswa apabila mereka menggambar dalam ukuran yang besar. Ingatkan kembali mereka mengenai komposisi seimbang.
<p>Tujuan Pembelajaran Kegiatan 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa akan menggambarkan seekor hewan dan kemudian membuat kesan tekstur pada gambar tersebut. Caranya dengan menarik garis pendek pendek untuk mengesankan bulu hewan. Mereka juga dapat membuat pola lengkung kecil untuk membuat kesan sisik pada ikan, reptil, atau ular atau membuat pola lingkaran-lingkaran untuk membuat kesan kulit kadal.
<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu mengamati, mengenali dan mengidentifikasi elemen rupa (garis dan tekstur) di lingkungan sekitarnya. • Siswa mampu menggunakan dan menerapkan hasil pengamatan atau pengalaman kesehariannya pada karya 2 atau 3 dimensi. • Siswa mengenal, memahami dan menggunakan alat, bahan dan prosedur yang tepat dalam penciptaan karyanya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Selama siswa bekerja, ajak mereka untuk membayangkan bagaimana jika saat ini mereka dapat menyentuh langsung hewan-hewan tersebut. Bantu mereka mengingat bahwa beberapa garis mungkin tebal atau tipis, terang atau gelap, bergelombang atau zigzag dsb. • Siswa menulis nama mereka dan membersihkan ruang kerjanya.
<p>Alat Bahan</p>	<p>Kegiatan alternatif dan pengayaan</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Kertas • Pensil/pewarna • <i>Viewfinder</i> (Jendela Bidik) 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang kesulitan menggambar dapat dipandu untuk memulai dari membuat bentuk yang sangat sederhana. Mereka kemudian menambahkan tekstur pada gambar tersebut. Alternatif lainnya adalah siswa langsung menggambarkan tekstur atau pola bulu atau kulit hewan pilihannya. • Siswa dapat diminta untuk membawa daun yang besar atau lebar. Tempatkan jendela bidik pada salah satu bagian daun dan amati garis, pola dan teksturnya. Ajak siswa untuk membuat gambar berukuran besar dari bagian daun yang terlihat pada jendela bidik.

Berpikir & bekerja artistik

Ajak siswa untuk menggunakan jendela bidik di atas gambar yang mereka buat. Ajak mereka untuk mengamati garis yang ada di sana. Minta beberapa siswa untuk menyebutkan nama garis yang telah mereka buat (tebal, tipis, melengkung, cekung, cembung, lurus, bergelombang dll.). Evaluasi hasil karya siswa. Apakah orang lain dapat mengenali tekstur yang mereka buat?

Refleksi Guru

- Kapan terakhir kali saya bersentuhan dengan hewan?
- Hewan apa yang saya sentuh dan bagaimana teksturnya?
- Bagaimana kegiatan ini dapat digunakan untuk menguatkan Profil Pelajaran Pancasila?
- Apa sikap yang ingin saya tanamkan pada siswa melalui kegiatan ini?

Karya seni dan objek yang dapat dijadikan referensi visual

Karya gambar Saul Steinberg - Hen (1945).

Karya lukisan Popo Iskandar - Ayam (1993).

Karya patung Nyoman Nuarta - Miss Wooly (1993).

Karya patung James Martin - Merlion of Singapore (1972).

Asesmen

Belum Memenuhi Standar	Menuju Standar	Memenuhi Standar	Melampaui Standar
0-49	50-74	75-94	95-100
Karya belum menunjukkan tekstur atau pola.	Karya menunjukkan tekstur atau pola di beberapa bagian kecil.	Karya menunjukkan tekstur atau pola.	Karya menunjukkan tekstur atau pola yang detail.
Garis masih berbentuk coretan acak.	Garis sudah membentuk pola tertentu namun belum konsisten.	Garis sudah sudah konsisten membentuk pola tertentu.	Garis sudah sudah konsisten membentuk pola tertentu dan menunjukkan detail tinggi.

Eksplorasi



Gambar 2.5.1 Eksplorasi Tekstur
Sumber : Sander Weeteling - unsplash.com

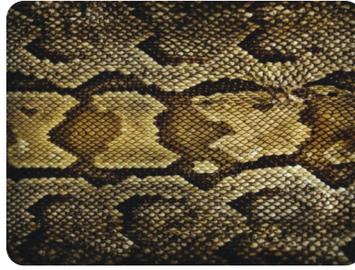


Gambar 2.5.2 Eksplorasi Tekstur
Sumber : Vita Leonis - unsplash.com

Eksplorasi



Gambar 2.5.3 Eksplorasi Tekstur
Sumber : *Julianne Liebermann - unsplash.com*



Gambar 2.5.4 Eksplorasi Tekstur
Sumber : *Trollinho - unsplash.com*



Gambar 2.5.5 Eksplorasi Tekstur
Sumber : *David Clode - unsplash.com*

Bacaan Siswa

Ayo kita bermain tebak-tebakan mengenai hewan.

Dapatkah kamu menebak hewan berdasarkan tekstur bulu atau kulitnya?



Gambar 2.5.6 Tekstur Bulu Hewan
Sumber : *Juliane Liebermann - www.unsplash.com*



Gambar 2.5.7 Tekstur Bulu Hewan
Sumber : *Tirza Van Dijk - www.unsplash.com*



Gambar 2.5.8 Tekstur Bulu Hewan
Sumber : *Nick Fewings - www.unsplash.com*



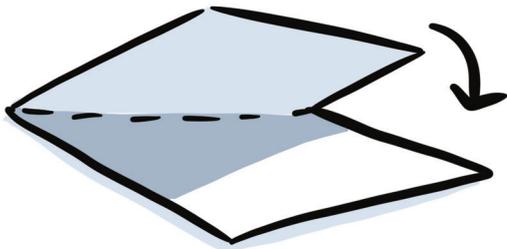
Gambar 2.5.9 Tekstur kulit hewan
Sumber : *Uriel Soberanes - www.unsplash.com*

6

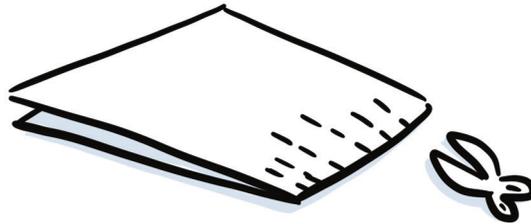
Mengenal Kesan Ruang

Siswa belajar bagaimana menciptakan kesan ruang dengan melalui penerapan latar depan, latar tengah dan latar belakang. Siswa juga belajar menggunakan garis cakrawala/garis horizon dalam gambar.

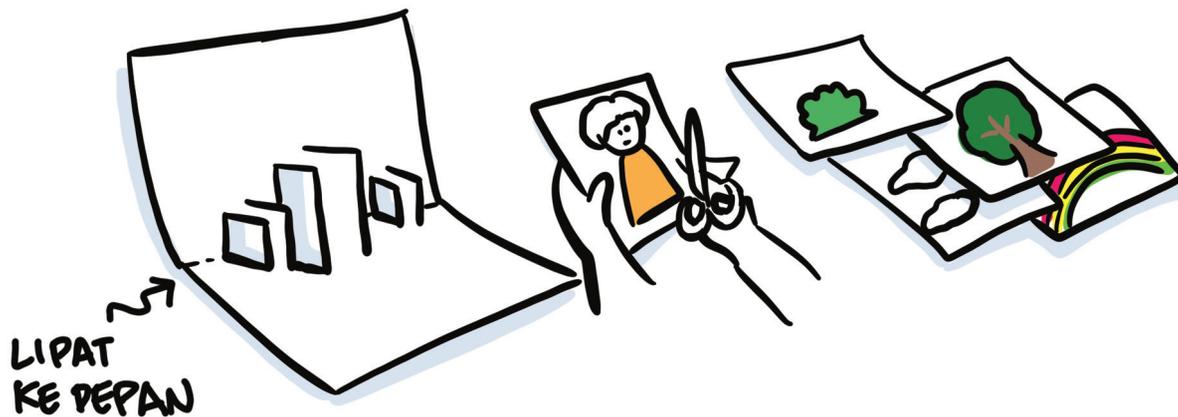
① LIPAT KERTAS MENJADI 2 BAGIAN



② GUNTING 3 BAGIAN DENGAN UKURAN BERBEDA



③ GUNTING DAN KUMPULKAN OBJEK / BENDA YANG AKAN KITA PAKAI



④ HIAS DAN ATURLAH KOMPOSISI TIAP BENDA SEHINGGA BERBENTUK RUANG



Elemen dan sub-elemen capaian

Mengalami

A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi serupa.

Berpikir dan Bekerja Artistik

BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.

Profil Pelajar Pancasila

Bernalar Kritis : Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan

- *Saya dapat menggunakan kosakata seni.*
- *Saya menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 6

- Siswa mampu mengamati, mengenali dan mengidentifikasi elemen rupa (warna, garis, dan bentuk) di lingkungan sekitarnya.
- Siswa mampu menggunakan dan menerapkan hasil pengamatan atau pengalaman kesehariannya pada karya 2 atau 3 dimensi.
- Siswa mengenal dan mengeksplorasi ruang jauh, menengah dan dekat.
- Siswa mampu menjelaskan mengenai elemen rupa, alat, bahan teknik atau prosedur berdasarkan pengamatan terhadap sebuah karya 2 atau 3 dimensi dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Alat Bahan

- Kertas/Buku Gambar.
- Pensil dan pewarna (alternatif lain : potongan kardus).
- Gunting dan perekat.

Eksplorasi (Sekitar 5 - 10 menit)

- Diskusikan dengan siswa bagaimana posisi seseorang mempengaruhi penampakan ukuran mereka di mata kita. Guru dapat memulai dengan membahas fenomena *selfie* atau swafoto yang sedang marak. Gunakan pertanyaan berikut sebagai pemantik :
 - “Mengapa orang yang paling depan tampak begitu besar dan kita hanya dapat melihat wajahnya saja atau wajah hingga bahunya saja?”
 - “Mengapa orang yang di belakang tampak sedikit lebih kecil dan kita dapat melihat seluruh tubuhnya?”
- Guru dapat mengajak seorang siswa untuk berdiri berdampingan. Ajak siswa lain untuk membandingkan tinggi guru dengan siswa tersebut. Kemudian, minta siswa tersebut untuk berjalan 5 langkah ke depan, guru akan menggunakan tangan untuk mengukur tinggi siswa tersebut dari sudut pandangnya. Mungkin saja, siswa tersebut tampak hanya sejengkal tangan guru. Berikutnya, minta siswa tersebut untuk berjalan semakin menjauh. Guru kembali akan menggunakan tangannya untuk mengukur tinggi siswa dari sudut pandangnya. Siswa tersebut mungkin hanya tampak sebesar lekukan ibu jari dan telunjuk.
- Guru menjelaskan mengenai kesan ruang, sesuatu yang dekat atau berada di latar depan akan tampak besar. Latar depan biasanya cenderung dekat bagian bawah dari kertas. Sesuatu yang berada di tengah akan tampak sedikit lebih kecil dan sesuatu yang berada di latar belakang akan tampak paling kecil di antara ketiganya. Latar belakang biasanya cenderung dekat bagian atas dari kertas dan dibayangkan sebagai yang paling jauh dari mata kita.
- Apapun yang berada di latar depan biasanya tampak besar, detail dan warnanya lebih jelas, sementara yang berada di latar belakang biasanya tampak kecil, tidak detail dan warnanya lebih pudar.

Aktivitas (Sekitar 20 menit)

- Siswa akan membuat gambar swafoto dirinya sendiri. Dengan demikian, mereka akan menggambar diri mereka dalam ukuran besar. Seperti halnya swafoto, maka mereka menggambarkan diri mereka hanya sebatas bahu atau leher saja.
- Kemudian mereka akan menambahkan setting tempat mereka mengambil swafoto. Mungkin saja ada sosok lain dalam foto tersebut. Sosok tersebut kemungkinan sedikit lebih kecil dari sosok yang pertama digambar, karena berada di latar tengah.
- Siswa menambahkan latar belakang gambar. Ukurannya adalah yang terkecil dibandingkan dua yang pertama. Mereka juga akan menambahkan garis horizon/cakrawala. Garis ini bertindak sebagai garis pijak untuk segala sesuatu di latar belakang. Garis cakrawala dipastikan lebih tinggi dari gambar sosok siswa.
- Siswa menuliskan nama dan membersihkan ruang kerja.

Kegiatan alternatif dan pengayaan

- Siswa dapat melakukan simulasi dengan menggunakan jendela bidik terlebih dahulu. Selain menggambar swafoto, siswa dapat menggambar bebas seperti menggambar lansekap.
- Siswa dapat menggambar dalam 3 ukuran, besar, sedang dan kecil. Minta siswa untuk menyisakan sedikit ruang sekitar 2 cm di bagian bawah gambar. Setelah selesai, mereka akan menggantung gambar tersebut berikut tambahan ruang di bawah gambar. Siswa melipat tambahan ruang tersebut dan menempelkannya di kertas. Gambar paling besar akan berada paling depan.
- Alternatif lain, siswa dapat membuat kartu pop up. Siswa dapat menggambar dalam 2 ukuran, besar dan sedang dan kecil. Setelah selesai, mereka akan menggantung gambar tersebut. Siswa akan melipat sebuah kertas menjadi dua bagian, kemudian menggantung bagian yang terlipat. Siswa perlu menggantung 2 garis lurus yang sama panjang, kemudian menggantung 2 garis lurus pendek yang sama panjang. Mereka akan melipat bagian yang digunting tadi dan mendorongnya keluar. Siswa menempelkan gambar paling besar di lipatan yang paling menonjol.

Berpikir & bekerja artistik

Siswa akan saling berbagi pengalaman mereka menggambar swafoto diri mereka. Mereka dapat menggunakan cermin atau jendela kelas untuk mengamati wajah mereka sendiri

Refleksi guru

- Apakah ciri utama wajah saya? Apakah saya mengenalinya?
- Apakah ada siswa saya yang tidak percaya diri untuk menggambarkan wajahnya sendiri?
- Apa pengalaman yang dapat saya bagi untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa saya tersebut?

Karya seni dan objek yang dapat dijadikan referensi visual

Karya lukisan Leonardo Da Vinci - Monalisa (1506).

Karya lukisan Vincent Van Gogh - The Starry Night (1889).

Asesmen

Belum Memenuhi Standar 0-49	Menuju Standar 50-74	Memenuhi Standar 75-94	Melampaui Standar 95-100
Siswa mewarnai seluruh bagian dengan intensitas yang sama.	Bagian depan (dekat) lebih gelap dari bagian belakang (jauh) atau sebaliknya.	Bagian depan (dekat) lebih terang dari bagian belakang (jauh) atau sebaliknya.	Bagian depan (dekat) lebih gelap dari bagian belakang (jauh) atau sebaliknya. Warna menunjukkan kesan samar pada bagian belakang (jauh)
Objek belum menunjukkan perbedaan ukuran pada jarak jauh, menengah, dan dekat. Objek juga belum menunjukkan garis pijak.	Objek belum menunjukkan perbedaan ukuran pada jarak jauh, menengah, dan dekat namun sudah menggunakan garis pijak.	Terlihat perbedaan ukuran objek pada jarak jauh, menengah, dan dekat serta sudah menggunakan garis pijak.	Terlihat perbedaan ukuran dan detail objek pada jarak jauh, menengah, dan dekat serta sudah menggunakan garis pijak.

Swafoto

Zaman sekarang, kita dengan mudah menemukan penggunaan telepon genggam di mana-mana. Umumnya telepon genggam saat ini memiliki kamera. Dengan kelengkapan ini, sangat mudah bagi kita untuk mengabadikan suatu peristiwa. Kita bahkan dengan mudah mengambil swafoto.

Swafoto atau yang dikenal dengan istilah *selfie* adalah kegiatan mengambil foto diri sendiri tanpa bantuan orang lain. Karena kita mengambil foto diri sendiri, maka jarang sekali kita dapat mengambil gambar seluruh tubuh. Umumnya, swafoto hanya menampilkan wajah hingga bahu saja. Ini karena jarak kamera begitu dekat dengan kita, hanya berjarak sepanjang lengan kita saja.

Pada zaman dahulu, saat telepon genggam atau bahkan kamera belum ditemukan, para pelukis dunia sudah melakukan kegiatan sejenis swafoto. Mereka melukis dirinya sendiri. Caranya mereka menggunakan cermin dan melukis langsung apa yang mereka lihat di cermin.

Dapatkan kamu menggambar dirimu sendiri?

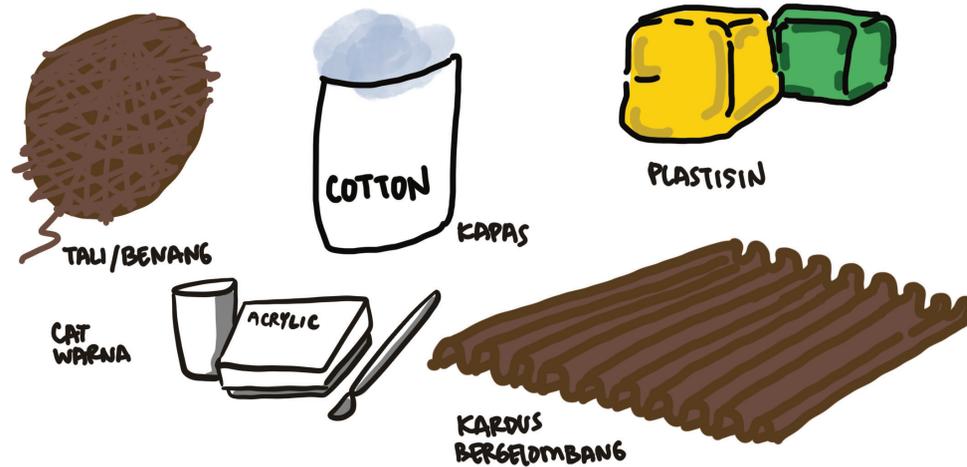


7

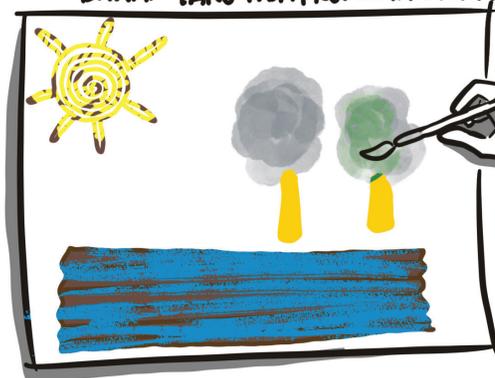
Eksplorasi Bentuk Melalui Teknik Cetak

Siswa mengeksplorasi teknik cetak dengan berbagai ketersediaan bahan yang ada di sekitar. Siswa membuat cap atau stempel untuk membuat pola dari kain tradisional daerah masing-masing.

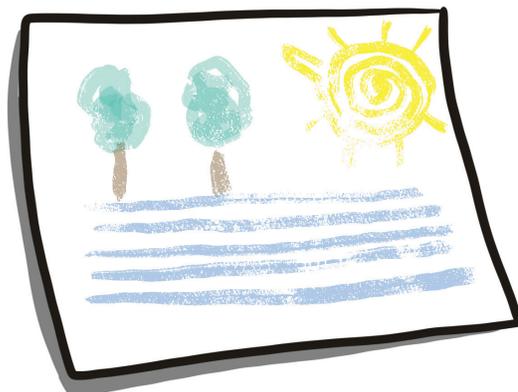
① PERSIAPKAN ALAT DAN BAHAN



② BERKREASI MENGGUNAKAN BAHAN YANG ADA, KEMUDIAN WARNAILAH



③ LAPISI DENGAN KERTAS LAIN, TEKAN-TEKAN AGAR RATA



Elemen dan sub-elemen capaian

Mengalami

A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber.

A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.

Menciptakan

C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media.

Profil Pelajar Pancasila

Berkebinekaan Global: Mengenal dan menghargai budaya

- *Saya mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seninya di tingkat lokal, regional, nasional, dan global.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 7

- Siswa mampu mengamati, mengenali dan mengidentifikasi elemen rupa (garis, bidang, bentuk, ruang dan tekstur) di lingkungan sekitarnya.
- Siswa mampu menggunakan dan menerapkan hasil pengamatan atau pengalaman kesehariannya pada karya 2 atau 3 dimensi.
- Siswa mengenal, memahami dan menggunakan alat, bahan dan prosedur yang tepat dalam penciptaan karyanya.
- Siswa mampu menjelaskan mengenai elemen rupa, alat, bahan teknik atau prosedur berdasarkan pengamatan terhadap sebuah karya 2 atau 3 dimensi dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Alat Bahan

- Kardus bekas dipotong-potong ukuran 5x5cm hingga 10x10 cm
- Lem (lebih disukai lem putih/PVA)
- Tali goni/benang kasur/plastisin
- Cat tempera/tinta bak/cat yang pekat
- Alternatif : *styrofoam* bekas, bagian bergelombang pada kardus (kupas kardus terlebih dahulu), *bubble wrap*, *spons*, dan lain-lain.

Eksplorasi (Sekitar 5 - 10 menit)

- Siswa mendiskusikan mengenai pola geometris pada kain tradisional dari daerah mereka masing-masing. Mereka diminta untuk mengamati bentuk geometris yang ada pada kain.
- Siswa memilih pola geometris yang mereka inginkan, kemudian mereka akan membuat desain stempel mereka pada permukaan kardus ukuran 5x5. Siswa akan membuat gambar geometris sederhana seperti segitiga, lingkaran, oval dll. Mereka dapat menggabungkan gambar-gambar tersebut menjadi desain yang lebih rumit.
- Guru dapat berbagi cerita mengenai teknik stempel telah digunakan sejak 2000 tahun yang lalu sebagai bagian dari identitas diri yang sah. Stempel merupakan bagian dari teknik cetak yang paling awal ditemukan. Stempel menggunakan prinsip bidang positif dan negatif. Bidang yang dibuang merupakan bidang negatif, sementara bidang yang tetap merupakan bidang positif. Kita kemudian mengaplikasikan warna pada bidang positif. Warna tersebut menempel pada permukaan yang dicap.

Aktivitas

- Setelah membuat desain stempel yang mereka inginkan, siswa akan menempelkan tali/benang/plastisin pada kardus. Informasikan pada siswa bahwa mereka perlu membiarkan lem mengering selama kurang lebih 5 menit. Sambil menunggu, siswa dapat membuat bentuk geometris lainnya untuk digabungkan kemudian.
- Setelah rekatan tali/benang/plastisin kering, siswa akan mengaplikasikan cat pada tali/benang/plastisin. Kemudian dengan hati-hati, siswa akan menempelkan kardus tersebut pada kertas. Bagian tali yang dicat tadi akan meninggalkan bentuk pada kertas. Siswa dapat bereksperimen dengan posisi dan kombinasi stempel untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan.
- Siswa menuliskan nama dan membersihkan ruang kerjanya.

Kegiatan alternatif dan pengayaan

- Siswa juga dapat menggunakan wadah *styrofoam* yang umumnya digunakan untuk wadah makanan. Minta siswa untuk mencucinya terlebih dahulu dengan sabun dan dikeringkan.
- Siswa akan menggambar menggunakan pensil pada bagian yang tidak terkena minyak. Ingatkan siswa agar tidak menekan terlalu keras untuk menghindari bolong atau rusak.
- Aplikasikan pewarna basah pada bagian tersebut dengan merata. Kemudian tempelkan kertas atau buku secara hati-hati pada *styrofoam* tersebut. Angkat kertas/buku dengan cepat agar pewarna tidak tersapu dan menutupi gambar.
- Siswa juga dapat bereksperimen dengan kardus bekas.
 - Kupas salah satu sisi kardus sehingga terlihat bagian yang bergelombang.
 - Potong atau sobek kardus sesuai kehendak.
 - Aplikasikan pewarna basah pada bagian yang bergelombang tersebut. Kemudian tempelkan potongan bentuk dari kertas gelombang tersebut secara hati-hati pada kertas atau buku tersebut. Angkat cepat potongan bentuk itu dengan hati-hati.
- Siswa dapat membuat stempel dari plastisin. Setelah membentuk stempel tersebut, mereka akan mengaplikasikan pewarna basah pada bagian yang menonjol. Kemudian mereka akan membubuhkan cap stempel tersebut pada kertas/buku gambar.

Berpikir & bekerja artistik

Dalam sebuah kelas, mungkin saja terdapat hasil karya cetak dari alat atau bahan yang berbeda-beda. Berikan kesempatan pada perwakilan pengguna setiap bahan untuk berbagi pengalaman menggunakan alat dan bahan tersebut.

Refleksi Guru

- Benda apa saja yang dapat saya gunakan untuk kegiatan ini?
- Apakah penggunaan suatu benda tertentu dapat membantu saya menjaga kebersihan kelas atau lingkungan?
- Apakah saya memberikan kebebasan bagi siswa saya untuk mengeksplorasi aneka bahan yang tersedia? Atau saya mengarahkan siswa untuk mengikuti cara saya?

Karya seni dan objek yang dapat dijadikan referensi visual

Karya cetak collagraph Suzie Mackenzie - *Flood in the Strath*

Asesmen

Belum Memenuhi Standar 0-49	Menuju Standar 50-74	Memenuhi Standar 75-94	Melampaui Standar 95-100
Stempel tidak mengikuti bentuk yang dibuat siswa.	Stempel sebagian mengikuti bentuk yang dibuat siswa.	Stempel mengikuti seluruh bentuk yang dibuat siswa.	Stempel mengikuti bentuk yang dibuat siswa dan menunjukkan detail.
Siswa konsisten memerlukan bantuan saat mendesain dan membuat stempel.	Siswa kadang memerlukan bantuan saat mendesain atau membuat stempel.	Siswa mampu secara mandiri mendesain atau membuat stempel sederhana.	Siswa mampu secara mandiri mendesain atau membuat stempel yang menunjukkan detail.
Stempel belum menunjukkan bentuk yang jelas/ bentuk tidak dapat dikenali.	<50% teman sekelas siswa dapat mengenali bentuk stempel yang dibuat.	51-90% teman sekelas siswa dapat mengenali bentuk stempel yang dibuat.	90-100% teman sekelas siswa dapat mengenali bentuk stempel yang dibuat.



Gambar 2.7.1 Tekstur Bulu Hewan

Sumber : <https://theartofeducation.edu/2015/06/08/teach-your-students-to-make-collagraph-prints/>

Bacaan Siswa

Kreasi Stempel Jari

Selain menggunakan kardus bekas atau plastisin, kamu juga dapat berkreasi dengan menggunakan jemari tanganmu sebagai stempel.

Caranya sangat mudah sekali!

- Yang kamu perlukan hanya melapisi ujung jarimu dengan pewarna basah seperti cat.
- Setelah itu tempelkan jari tersebut pada kertas.
- Atur sedemikian rupa menjadi susunan bentuk yang kamu kehendaki.
- Setelah cat mengering, kamu dapat menambahkan detail dengan menggunakan pensil atau spidol.

Selamat mencoba!



Gambar 2.7.2 Kreasi Stempel Jari

Sumber: Arty&Crafty/Finger Painting Art/youtube.com
<https://www.youtube.com/watch?v=sxfHNwgy25o>

8

Eksplorasi Bentuk Geometris pada Bangunan

Siswa menganalisis bentuk-bentuk geometris yang berulang yang membentuk sebuah karya arsitektur. Mereka mengidentifikasi garis lurus dan garis lengkung yang terdapat pada bentuk-bentuk tersebut. Siswa kemudian membuat model bangunan mereka menggunakan kardus.

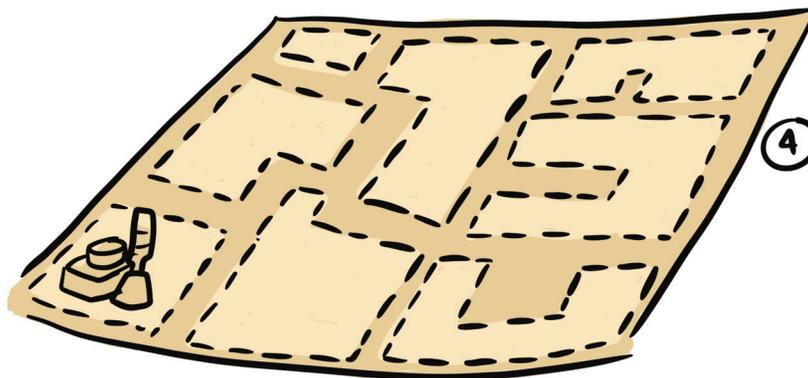
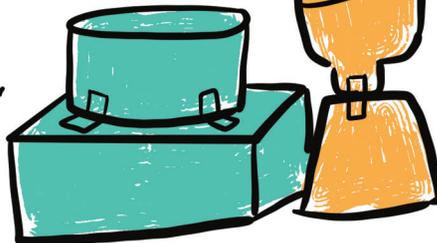
① KUMPULKAN BENDA BERBENTUK GEOMETRIS



② ATUR MENYERUPAI BANGUNAN / GEDUNG



③ SETELAH DIREKATKAN, TAMBAHKAN CAT



④ COBA BAYANGKAN BANGUNAN TERSEBUT BAGIAN DARI DENAH SEBUAH KOTA...

Elemen dan sub-elemen capaian

Menciptakan

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

Merefleksikan

R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik.

Berpikir dan Bekerja Artistik

BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, sebagai bagian dari berpikir kritis, dan menuangkan gagasan secara sistematis.

Profil Pelajar Pancasila

Kreatif: Menghasilkan karya dan tindakan yang original

- *Saya mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru.*

Bergotong royong: Berkolaborasi

- *Saya menghormati ruang dan karya seni teman sekelas saya.*
- *Saya membantu teman sekelas saya.*
- *Saya bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 8

- Siswa mampu mengamati, mengenali dan mengidentifikasi elemen rupa (warna, garis, bidang dan bentuk) di lingkungan sekitarnya.
- Siswa mampu menggunakan dan menerapkan hasil pengamatan atau pengalaman kesehariannya pada karya 2 atau 3 dimensi.
- Siswa mengenal, memahami dan menggunakan alat, bahan dan prosedur yang tepat dalam penciptaan karyanya.
- Siswa mampu menjelaskan mengenai elemen rupa, alat, bahan teknik atau prosedur berdasarkan pengamatan terhadap sebuah karya 2 atau 3 dimensi dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Alat Bahan

- Kardus bekas kemasan (jenis dan ukuran bebas)
- Gunting dan perekat (lebih disukai lem putih/PVA)
- Pewarna kering atau basah yang diinginkan
- Koran bekas untuk alas kerja
- Tambahan seperti kertas lipat warna, tutup botol bekas, dan lain-lain.

Eksplorasi (Sekitar 5 - 10 menit)

- Sebaiknya rencanakan kegiatan ini untuk dilakukan setelah guru mengajak siswa berkeliling lingkungan sekolah atau lingkungan sekitar sekolah untuk mengamati bentuk-bentuk gedung yang ada. Kaitkan ini dengan bentuk geometris yang telah mereka pelajari pada Matematika. Terutama catat mengenai silinder, kerucut, piramid dan kotak. Kegiatan ini juga terdapat di kelas 1 dengan tingkat kesulitan yang jauh lebih rendah.
- Mulai diskusi dengan berbagai jenis gedung yang ada di sekitar sekolah atau lingkungan sekolah. Ini termasuk sekolah, rumah sakit, pasar atau ruko dan pom bensin. Bila memungkinkan, cetaklah sebuah gambar bangunan yang ada di sekitar sekolah. Guru juga dapat mencetak gambar rumah adat dari daerah masing-masing. Ajak siswa untuk mengamati bentuk-bentuk geometris yang terdapat pada bangunan tersebut. "Apa saja bentuk yang terdapat dalam bangunan ini?"
- Jelaskan bahwa siswa akan bekerja dalam kelompok kecil untuk membuat model bangunan dari kardus yang ada. Guru dapat menyediakan jaring-jaring bentuk geometris untuk mereka gunakan. Siswa bebas menentukan kelompoknya sendiri yang terdiri dari 4-6 siswa.

Aktivitas pertemuan 1 (Sekitar 20 menit)

- Bagikan seluruh bahan yang telah dikumpulkan siswa, kecuali lem dan perekat seperti selotip.
- Ajak siswa untuk bereksperimen dengan berbagai cara untuk mengatur bentuk-bentuk yang mereka punya. Bagi siswa yang ingin menggunakan jaring-jaring bentuk geometris, mereka dapat menggunakan metode menjiplak pada kardus bekas.
- Ketika siswa telah siap dengan bentuk-bentuk yang mereka punya, bagikan lem dan perekat lainnya seperti selotip. Bantu mereka untuk berhati-hati menggabungkan dan menyambungkan bentuk-bentuk yang mereka punya. Lem haruslah digunakan pada bidang datar yang saling bersentuhan. Ujung-ujung yang sempit dan bentuk lengkung sebaiknya direkatkan dengan lem putih kemudian diselotip untuk menjamin kekuatan rekatan sambungan. Apabila diperlukan, gunakan handuk lembab untuk mengelap lem yang terlalu basah. Periksa semua pekerjaan untuk memastikan keamanan sambungan saat lem sudah kering.
- Siswa menulis nama seluruh anggota kelompoknya pada kertas terpisah yang ditempelkan pada bagian bawah model bangunan.

Aktivitas pertemuan 2 dan 3 (Sekitar 30 menit)

- Siswa diminta untuk langsung melanjutkan pekerjaannya pekan lalu. Mereka akan menambahkan detail, baik dengan cara menggambar, mengecat atau menempelkan sesuatu.
- Setelah selesai, siswa dapat melanjutkan dengan membuat alas untuk bangunan tersebut. Guru juga dapat mempersiapkan siswa untuk membuat semacam peta atau denah kota. Siswa kemudian merekatkan bangunan yang telah mereka buat di tempat yang menurut mereka sesuai
- Siswa menulis nama seluruh anggota kelompoknya pada kertas terpisah yang ditempelkan pada bagian bawah model bangunan.

Kegiatan alternatif dan pengayaan

- Apabila dirasa terlalu rumit, siswa dapat membuat model 2 dimensi saja. Mereka menggambar bentuk bangunan yang diinginkan di atas kardus. Kemudian siswa menggunting model tersebut dan menempelkan potongan bentuk untuk jendela, pintu dan detail lainnya.
- Siswa dapat menggunakan double tape untuk menempel. Selain itu, siswa dapat menggabungkan beberapa bentuk sekaligus untuk membuat bangunan yang lebih besar dan kokoh. Mereka dapat menambahkan detail kelengkapan sebuah lingkungan seperti membuat tiruan pohon atau orang dari bahan yang tersedia di lingkungan sekitar. Misalnya menggunakan ranting, gagang es lilin atau sedotan untuk membuat tiruan jembatan.

Berpikir & bekerja artistik

Karya digelar berdampingan dan bahkan dapat disambung satu sama lain sehingga menjadi model lingkungan yang lebih besar dan lengkap. Siswa berbagi mengenai alasan penempatan bangunan yang mereka buat dan bagaimana mereka mendapatkan idenya.

Refleksi Guru

- Apakah yang membuat sebuah bangunan dan lingkungan nyaman untuk ditinggali?
- Bagaimana saya dapat berkontribusi untuk lingkungan saya melalui kegiatan ini?

Karya seni dan objek yang dapat dijadikan referensi visual

- Karya arsitektur Ridwan Kamil.
- Karya arsitektur Terunobu Fujimori.

Asesmen

Belum Memenuhi Standar 0-49	Menuju Standar 50-74	Memenuhi Standar 75-94	Melampaui Standar 95-100
Belum terlihat bentuk atau kelengkapan sebuah bangunan.	Bentuk bangunan mulai terlihat dan terdapat setidaknya pintu atau jendela pada bangunan.	Bentuk bangunan terlihat jelas dan terdapat pintu dan jendela pada bangunan	Bentuk bangunan terlihat jelas dan terdapat pintu, jendela serta detail lainnya seperti pilar, lampu, pipa atau papan nama
Hasil perekatan, bentuk tidak dapat berdiri tegak (tidak seimbang).	Hasil perekatan, bentuk mulai dapat berdiri tegak namun belum stabil.	Hasil perekatan, bentuk mulai dapat berdiri tegak dan stabil.	Hasil perekatan, bentuk dapat berdiri tegak, kokoh, dan stabil.
Hasil guntingan bergerigi.	Hasil guntingan sebagian bergerigi.	Hasil guntingan umumnya lurus mengikuti bentuk.	Hasil guntingan konsisten lurus menampakkan bentuk yang jelas.

Surat Dari Kakak

Salam sejahtera, Adikku tersayang.

Bagaimana kabarmu? Kakak mendoakan agar Adik sehat selalu.

Senang sekali rasanya mendengar cerita kegiatan terakhirmu dalam pelajaran seni rupa.

Saat Kakak kecil dulu, Kakak juga sering membuat gambar rumah idaman.

Kakak bersyukur sekali, sekarang Kakak dapat belajar tentang arsitektur di perguruan tinggi.

Arsitektur adalah ilmu yang mempelajari bagaimana bisa membangun rumah yang indah, aman dan nyaman.

Nanti saat Kakak lulus, Kakak akan menjadi seorang *Arsitek*.

Arsitek adalah seorang ahli rancang bangun yang mampu merancang bangunan rumah atau bahkan gedung pencakar langit.

Saat Kakak pulang nanti, kita akan membuat model rumah bersama-sama ya!

Kakak akan mencontohkan bagaimana membuat maket atau model rumah dari kardus dan benda bekas lainnya.

Jaga kesehatanmu ya, Dik!

Sampai kita berjumpa lagi di rumah

Salam hangat,

Kakak



9

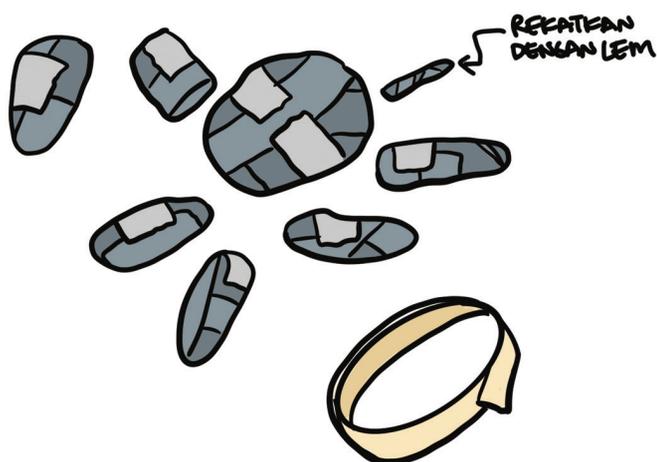
Eksplorasi Membuat Bentuk 3 Dimensi

Siswa mendiskusikan tentang satwa yang dilindungi di Indonesia. Mereka membahas mengenai ciri khas satwa langka tersebut dan membentuk 3 dimensi satwa pilihan mereka dengan menggunakan ketersediaan bahan di sekitar.

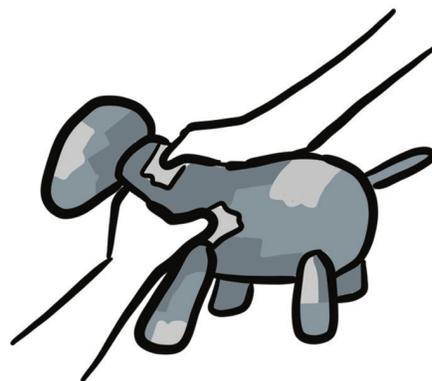
① PERSIAPKAN ALAT DAN BAHAN YANG DIPERLUKAN



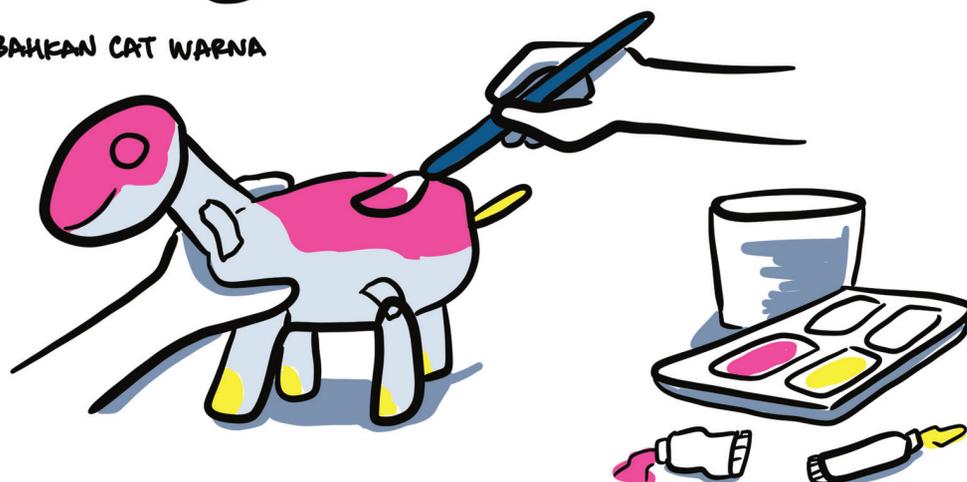
② REMAS DAN PADATKAN KERTAS SESUAI BENTUK YANG DIINGINKAN



③ REKATKAN SATU SAMA LAIN



④ TAMBAHKAN CAT WARNA



Elemen dan sub-elemen capaian

Mengalami

A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber.

A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.

Menciptakan

C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media.

C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan berbagai media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Berdampak

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

Profil Pelajar Pancasila

Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia: Akhlak Kepada Alam

- *Saya dapat mengekspresikan empati.*
- *Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar.*
- *Saya ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 9

- Siswa mampu mengamati, mengenali dan mengidentifikasi elemen rupa (garis, bidang, bentuk, ruang dan tekstur) di lingkungan sekitarnya.
- Siswa mampu menggunakan dan menerapkan hasil pengamatan atau pengalaman kesehariannya pada karya 2 atau 3 dimensi.
- Siswa mengenal, memahami dan menggunakan alat, bahan dan prosedur yang tepat dalam penciptaan karyanya.
- Siswa mampu menjelaskan mengenai elemen rupa, alat, bahan teknik atau prosedur berdasarkan pengamatan terhadap sebuah karya 2 atau 3 dimensi dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Alat Bahan

- Kertas koran bekas
- 1 sendok lem (disukai lem putih/PVA) dilarutkan dengan 2 sendok air atau selotip kertas
- Alternatif : Tanah liat/plastisin/adonan tepung/kardus/botol plastik bekas.

Eksplorasi (Sekitar 10 menit)

- Diskusikan dengan siswa mengenai hewan/satwa/binatang khas Indonesia. Siswa belajar mengenai satwa yang dilindungi di Indonesia. Hewan-hewan ini hampir punah karena habitat tempat tinggal dan sumber makanan mereka yang semakin berkurang oleh pembukaan lahan atau rusaknya ekosistem. Gunakan pertanyaan berikut sebagai pemantik :
 - “Apakah kamu mengetahui satwa apa saja yang khas daerah kita/negara kita?”
 - “Apakah kamu pernah melihatnya? Dimana kamu melihatnya?”
 - Bagaimana ciri khas bentuknya?”
 - “Apakah hewan tersebut memiliki dua atau tiga kaki? Apakah ia bertanduk? Apakah hewan itu pemakan daging (karnivora) atau pemakan tumbuhan (herbivora)?”
 - “Mengapa penebangan hutan dapat mengancam kehidupan satwa ini?”
- Guru menjelaskan mereka akan membuat bentuk 3 Dimensi dari satwa langka yang mereka pilih. Bahan yang diusulkan untuk digunakan pada kegiatan ini adalah koran bekas dengan pertimbangan ramah lingkungan dan siswa dapat membantu mengurangi sampah. Selain koran bekas, siswa juga dapat menggunakan alternatif lain (lihat bagian alat bahan)
- Guru dapat menyediakan gambar satwa yang dilindungi di Indonesia atau jika sekolah memiliki akses pada komputer dan internet, maka siswa dan guru dapat bersama-sama mencari gambar satwa yang dilindungi tersebut.

Aktivitas pertemuan 1 (Sekitar 20 menit)

- Siswa mengamati terlebih dahulu satwa yang dilindungi di Indonesia. Mereka diminta untuk mengenali karakteristik satwa tersebut. “Apa ciri khusus hewan tersebut? Berapa jumlah kakinya?”, “Bagaimana ukuran hewan tersebut? Apakah besar atau kecil?”, “Apa yang membuatnya unik dan berbeda dengan hewan lain?”
- Siswa memilih seekor satwa yang dilindungi untuk dibuat bentuk 3 Dimensi. Mereka akan mulai dengan membentuk kertas menjadi bentuk-bentuk dasar dari setiap bagian tubuh hewan pilihannya tersebut. Misalnya: membuat bentuk telur untuk bagian badan, membuat bentuk bola untuk bagian kepala dan membuat 4 buah silinder atau tabung untuk membuat kaki.
- Jika siswa menggunakan koran bekas, mereka akan meremas dan memadatkan kertas koran menjadi bentuk yang diinginkan. Kemudian mereka dapat melapisi bentuk yang dibuat dengan menggunakan selembar kertas koran yang sudah dicelupkan ke dalam larutan lem. Alternatif lain, mereka dapat melapisi bentuk dengan selotip kertas.
- Siswa memberi nama dan kelas pada semua bagian yang mereka buat dan menyimpannya dalam kantong yang sudah diberi nama. Siswa menyimpan pekerjaan mereka di sekolah.

Aktivitas pertemuan 2 dan 3 (Sekitar 30 menit)

- Siswa melanjutkan kegiatan pekan lalu. Setelah siswa selesai membuat semua bentuk, mereka akan menyambungkan bagian satu dengan yang lainnya dengan menggunakan lem atau selotip kertas
- Siswa menambahkan detail dengan menggunakan pewarna yang tersedia. Lebih disarankan untuk menggunakan cat.
- Siswa kembali memberikan nama dan membersihkan ruang kerjanya.

Kegiatan alternatif dan pengayaan

- Siswa dapat menggunakan dan menggabungkan bahan yang tersedia di sekitar, misalnya tanah liat/lempung, membuat adonan dari terigu dan minyak (dapat dicari resep untuk membuat *playdough*) atau menggunakan kardus/botol plastik bekas untuk diolah. Jika bahan dan waktu yang disarankan tidak memadai, Guru dapat mengajak siswa untuk berkreasi menyusun bentuk dengan ketersediaan di sekitar. Misalnya menggunakan biji-bijian, menggunakan tas atau benda apapun untuk membuat bentuk hewan.
- Siswa dapat menggunakan lem putih untuk melapisi seluruh bentuk yang telah diwarnai. Gunanya untuk mengikat warna dan memberi kesan kilap.

Berpikir & bekerja artistik

Siswa dapat menempelkan karya mereka pada kardus yang telah dipotong ukuran 10x10cm atau 20x20cm agar bentuk 3 Dimensi yang dibuat dapat berdiri tegak. Jika memungkinkan, guru dapat membantu menempelkan dengan lem tembak untuk daya rekat yang lebih kuat. Mereka akan saling berbagi mengenai satwa dilindungi yang menjadi inspirasi karya mereka.

Refleksi Guru

- Apa saja satwa dilindungi yang terdapat di daerah saya? Apakah yang menyebabkan satwa tersebut menjadi langka dan perlu dilindungi?
- Bagaimana kegiatan ini dapat menimbulkan kesadaran akan pentingnya menjaga kebersihan dan pelestarian alam bagi saya dan siswa saya?
- Mengapa kegiatan ini menggunakan barang bekas? Bagaimana pemakaian benda-benda daur ulang dalam kegiatan saya dapat membantu siswa menyadari pentingnya *reduce* (mengurangi sampah) -*reuse* (menggunakan kembali)-*recycle* (mendaur ulang)?

Karya seni dan objek yang dapat dijadikan referensi visual

- Karya seni kaca bekas Nani Croze.
- Karya perhiasan dari bahan bekas Marie Rose Iberl.

Asesmen			
Belum Memenuhi Standar 0-49	Menuju Standar 50-74	Memenuhi Standar 75-94	Melampaui Standar 95-100
Bentuk yang dibuat siswa tidak dapat dikenali atau siswa belum dapat membuat bentuk yang solid.	Bentuk yang dibuat siswa sebagian dapat dikenali atau sebagian kecil bentuk yang dibuat sudah solid.	Bentuk yang dibuat siswa langsung dapat dikenali atau siswa sudah dapat membuat bentuk yang solid.	Bentuk yang dibuat siswa langsung dapat dikenali langsung atau bahkan menunjukkan detail.
Siswa belum dapat menggunakan pewarna basah untuk mewarnai bentuk.	Siswa sudah dapat menggunakan pewarna basah untuk mewarnai bentuk namun kadang perlu bimbingan untuk menggunakan alat/ mencampur warna.	Siswa sudah dapat menggunakan pewarna basah dan menggunakan warna yang tersedia untuk mewarnai bentuk.	Siswa sudah dapat menggunakan pewarna basah dan mencampur warna untuk mewarnai bentuk.

Bacaan Guru

Upcycle

Kita mungkin telah sering mendengar mengenai *reduce* (mengurangi sampah) - *reuse* (menggunakan kembali) - *recycle* (mendaur ulang) sebagai upaya penanggulangan limbah. Kini juga dikenal istilah *Upcycle* atau memodifikasi dan menggabungkan beberapa barang bekas menjadi bentuk atau fungsi yang baru yang justru jauh lebih tinggi dari nilai asalnya.



Gambar 2.9 Upcycle Elemen Dekorasi

Sumber : <https://inhabitat.com/wp-content/blogs.dir/1/files/2011/02/kitengelashop.jpg>

Di Kitengela, Kenya, Afrika terdapat sebuah tempat yang menjadi sentra *upcycle*. Orang-orang membawa barang-barang seperti pakaian, sepatu, plastik bahkan juga botol atau sampah kaca untuk dibawa ke Kitengela. Di sana, benda-benda bekas tersebut dipilih dan dipilah untuk kemudian di-*upcycle* menjadi sebuah karya seni bernilai tinggi. Barang-barang tersebut diolah menjadi busana adi busana (*haute couture*), perhiasan, lukisan dan elemen dekorasi ruang yang sangat artistik dan bernilai jual tinggi.

Berkarya dengan menggunakan sampah sebenarnya mudah karena sampah begitu melimpah di dunia. Namun memang diperlukan niat kuat dan sedikit energi tambahan. Dengan melakukan *upcycle*, selain mengurangi polusi udara dan air, kita juga mengurangi emisi gas rumah kaca●

Pengayaan

BILA KESULITAN MENDAPATKAN TANAH LIAT, BISA DIGANTIKAN DENGAN **PLAYDOUGH** YANG MUDAH DIBUAT SENDIRI.
BAHAN UNTUK MEMBUAT PLAYDOUGH:



100 gr. TEPUNG TERIGU



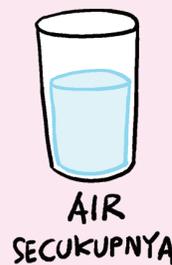
50 gr. GARAM HALUS



2 SENDOK TEH CUKA



2-3 SENDOK MAKAN MINYAK GORENG



AIR SECUKUPNYA



5-6 SENDOK MAIZENA/ TEPUNG KANI (SEMAKIN BANYAK MAIZENA, SEMAKIN PADAT PLAYDOUGH)



PEWARNA MAKANAN

CARA MEMBUAT PLAYDOUGH:



1. TUANG GARAM DALAM BASKOM BERISI TEPUNG



2. ADUK HINGGA MERATA DENGAN MENGGUNAKAN TANGAN





3 TUANG DAN CAMPURKAN CUKA DAN MINYAK GORENG



4 TERUS ADUK HINGGA MENYATU



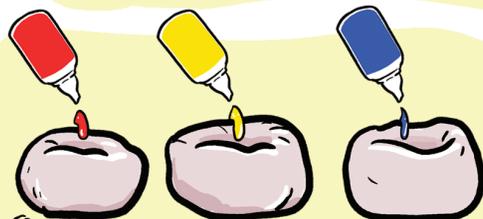
5 TUANGKAN AIR PADA ADONAN SECARA PERLAHAN



6 TERUS ADUK SAMPAI ADONAN KALIS, KALAU TERLALU LEMBEK, TAMBAHKAN MAIZENA.



7 TERUS ADUK DAN REMAS, HINGGA KALIS DAN PADAT, BARU BISA DIANGKAT. PISAHKAN MENJADI BEBERAPA BAGIAN.



8 TETESKAN PEWARNA MAKANAN, SAMBIL TERUS REMAS SEHINGGA WARNA TERCAMPUR MERATA.



9 UNTUK MENDAPATKAN VARIASI WARNA, BISA DILAKUKAN DENGAN MENGGOMBINASKAN CAMPURAN WARNA.

ADONAN CUKUP AWET SELAMA BEBERAPA BULAN, ASAL DITEMPATKAN DI WADAH KEDAP UDARA DAN DAPAT DISIMPAN DI LEMARI PENDINGIN.

JIKA ADONAN MENGERAS, TAMBAHKAN AIR SERTA DIPANASKAN DI WAJAN KERING TANPA MINYAK



10

Mengapresiasi Karya Pribadi

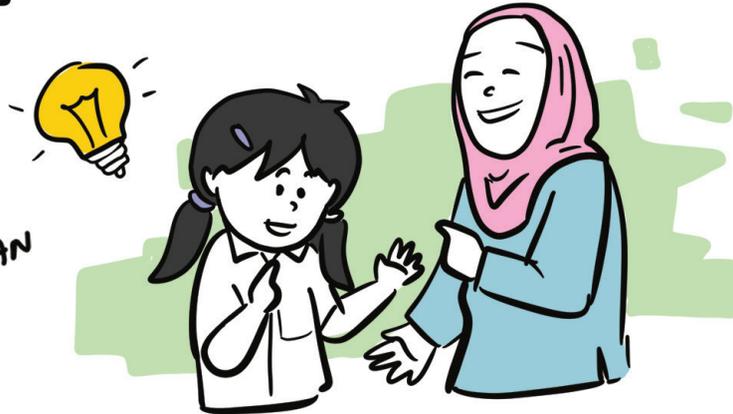
Siswa meninjau ulang apa yang sudah mereka pelajari selama ini di kelas seni rupa dengan mengobservasi karya yang paling disukai.



■ APA KEGIATAN YANG PALING DISUKAI? MENGAPA?

■ APA YANG KAMU INGAT DARI KEGIATAN TERSEBUT?

■ APA KELEBIHAN KARYAMU?



■ BUAT KARYA MENGGUNAKAN TEKNIK / ALAT YANG PALING DI SUKAI / KUASAI OLEH SISWA



<p>Elemen dan sub-elemen capaian</p>	<p>Eksplorasi</p>
<p>Merefleksikan</p> <p>R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik.</p> <p>R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain</p> <p>Berpikir dan Bekerja Artistik</p> <p>BBA.4 Meninjau dan memperbarui karya pribadi.</p> <p>Berdampak</p> <p>D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa meninjau kembali semua yang telah dipelajari di semester ini atau di tahun ajaran ini. Mereka diminta untuk menyebutkan kegiatan yang paling mereka sukai dan apa alasannya dan kegiatan yang kurang mereka sukai dan apa alasannya. Siswa juga diminta untuk berbagi mengenai keahlian baru mereka di mata pelajaran seni rupa kelas 3. Siswa diminta untuk merencanakan dan membuat sebuah karya dengan menggunakan alat atau teknik yang paling mereka sukai atau kuasai.
<p>Profil Pelajar Pancasila</p>	<p>Aktivitas</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menuliskan refleksinya mengenai karya yang paling disukai berdasarkan pertanyaan panduan dari guru. Siswa tidak perlu menuliskan pertanyaan. Mereka diminta untuk menuliskan jawaban dalam kalimat lengkap sehingga tulisan akan berbentuk paragraf. Guru dapat memberikan contoh bagaimana menjawab dalam kalimat lengkap. <ul style="list-style-type: none"> Apa kegiatan yang paling kamu sukai? Mengapa? Apa yang kamu pelajari atau kamu ingat dari kegiatan tersebut? Apakah kelebihan karyamu ini? Siswa dapat melanjutkan membuat karya dengan menggunakan alat atau teknik yang paling mereka sukai atau kuasai.
<p>Bernalar Kritis: Refleksi pemikiran dan proses berpikir</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Saya memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar.</i> <i>Saya melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan saya.</i> <i>Saya memikirkan strategi agar cara saya belajar dan berkarya bisa lebih baik.</i> 	<p>Kegiatan alternatif dan pengayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> Kegiatan ini dapat dilakukan sebelum liburan dan siswa diminta untuk membuat buku harian bergambar atau enikki selama liburan mereka. Siswa yang memiliki akses ke museum, galeri atau internet untuk melakukan tur galeri secara virtual sangat didorong untuk melakukan kunjungan ke tempat-tempat ini. Mereka akan berbagi mengenai pengalamannya pada hari pertama memasuki kelas 4.
<p>Tujuan Pembelajaran Kegiatan 10</p>	<p>Berpikir & bekerja artistik</p>
<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menjelaskan mengenai elemen rupa, alat, bahan teknik atau prosedur berdasarkan pengamatan terhadap sebuah karya 2 atau 3 dimensi dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai. 	<p>Siswa dapat mendisplay karya mereka dan saling berbagi mengenai ide karya mereka. Siswa dapat membawa pulang karya-karya yang mereka sukai atau memberikan karyanya pada sekolah untuk dipajang atau digunakan sebagai peraga pada tahun ajaran berikutnya.</p> <p>Refleksi Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> Apa yang kegiatan tahun ini yang paling saya sukai/ tidak sukai? Apa yang paling saya sukai/ tidak sukai dari kegiatan tersebut? Apakah kegiatan tersebut mudah atau menantang untuk dilakukan? Bagaimana saya menilai kesuksesan saya menjalankan kegiatan tersebut? Apa keahlian baru yang saya dapatkan pada mata pelajaran seni rupa tahun ini? Bagaimana kemampuan mengajar saya saat ini dibandingkan pada awal tahun ajaran?
<p>Alat Bahan</p>	<p>Karya seni dan objek yang dapat dijadikan referensi visual</p>
<ul style="list-style-type: none"> Kertas/ Borang (jika disediakan oleh guru) Pensil 	<ul style="list-style-type: none"> Karya Enikki atau buku harian bergambar

Buku Harian Bergambar

Apakah kamu dapat mengingat kejadian yang paling berkesan hari ini?

Apakah kamu masih ingat juga kejadian yang paling berkesan pekan atau bulan lalu?

Membuat buku harian bergambar dapat membantu merekam kisah hidupmu dan lingkungan sekitarmu.

Selain itu, membuat buku harian bergambar dapat menguatkan kemampuanmu dalam menulis, mengingat dan juga menggambar.

Di Jepang, dikenal budaya Enikki atau membuat ilustrasi harian.

Di dalamnya kamu dapat membuat gambar dan tulisan yang menceritakan pengalamanmu dalam suatu hari.

Mereka bahkan memiliki lomba dan pameran Enikki yang diikuti oleh anak-anak dari berbagai negara.



Gambar 2.10 Contoh Enikki

Sumber: Rizki Raindriati (2021)

Dalam buku harian bergambar, kamu dapat menceritakan mengenai permainan yang kamu lakukan bersama teman-teman kemarin sore.

Kamu juga dapat bercerita tentang bagaimana kamu membantu orang tuamu hari ini.

Atau...kamu juga dapat bercerita mengenai perasaanmu ketika mengalami sesuatu.

Liburan hampir tiba, mari bersama-sama menulis dan menggambar pada Enikki milikmu.

Kamu juga bebas mewarnai atau menempelkan sesuatu di sana.

Misalnya potongan gambar atau benda yang kamu sukai.

Ayo kita segera mulai hari ini juga!

Daftar Pustaka

- Chapman, Laura H. 1985. *Discover Art 2/Teacher's Edition*. Massachusetts: Davis Publication Inc.
- Chapman, Laura H. 1985. *Discover Art 3/Teacher's Edition*. Massachusetts: Davis Publication Inc.
- Lowenfeld, Viktor dan W. Lambert Brittain. 1987. *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan.
- Wachowiak, Frank dan Robert D. Clements. 2001. *Emphasis Art: A Qualitative Art Program for Elementary and Middle Schools*. Michigan: Longman.
- Wood, Chip. 1997. *Yardsticks: Children in the Classroom Ages 4-14*. USA: Northeast Foundation for Children.

Profil Penulis



Nama : Rizki Raindriati
E-mail : rizki.raindriati@gmail.com
Instansi : Meraki Artcademy Serpong
Bid. Keahlian : Guru Seni Rupa

• **Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir :**

1. Guru Seni Rupa di Sekolah Highscope Indonesia TB Simatupang (2005-2014)
2. Guru Seni Rupa di SD Bina Nusantara Serpong (2014-2020)

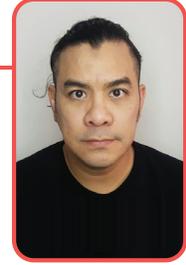
• **Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar :**

1996-2002 : Studio Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

• **Judul Buku dan Tahun Terbit :**

1. Solemate (Gradien, 2013)
2. Lingkar (RakBuku, 2014)
3. Bu Guru Funky and Her Funkier Students (RakBuku, 2015)
4. Wonderful Life The Novel (Gramedia, 2016)
5. Berapa? (Ilustrasi level reading YLAI, 2013)
6. Pawai Binatang (Ilustrasi level reading YLAI, 2013)
7. Kamarku (Ilustrasi level reading YLAI, 2013)
8. Berkunjung (Ilustrasi level reading YLAI, 2013)

Profil Penelaah



Nama : Rizki Taufik Rakhman
E-mail : rizkitaufikrakhman@gmail.com
Instansi : Universitas Negeri Jakarta
Bid. Keahlian : Desain Komunikasi Visual

- **Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir :**

Dosen Tetap di Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta

- **Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar :**

1. 1995-2000 : S1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Trisakti
2. 2001-2003 : S2 Manajemen Komunikasi, Universitas Indonesia
3. 2017-2021 : S3 Ilmu Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

- **Judul Penelitian dan Tahun Terbit:**

1. Gaya Pribadi sebagai Identitas berkarya pada mata kuliah ilustrasi. 2016
2. Penerapan Metode Eksperimen Lapangan pada Mata Kuliah Fotografi. 2017
3. Infografis Pemetaan dan Kategorisasi Dongeng Indonesia-Pengaruh Dongeng Indonesia pada Transformasi Karakter Sosial Generasi Z. 2018
4. Penerapan Metode Eksperimental pada Papan Permainan Dongeng Indonesia untuk Optimalisasi Kerja Kungsi Otak Kanan Generasi Digital Natives. 2018
5. Papan Permainan Dongeng Indonesia (Media Interaksi Sosial untuk Generasi Digital Natives) . 2018
6. Indonesian Folktales for Culture Impediment of Z Generation to Build Their Characters (Folktales from 10 Provinces. 2018
7. Relasi Interkultural dalam Dongeng Sumatera. 2018
9. Usage of Analog Media to Balance the Digital Thinking Framework of Generation Z (Indonesian Folktales Board Games). 2018
10. Eksplorasi Media melalui Pemanfaatan Limbah Alam dan Sintetis sebagai Alat Bantu Dongeng Jawa Barat. 2018
11. Ekplorasi Media Analog Dongeng Inodnesia untuk Generasi Digital Native. 2019
12. Kartu Kuartet Dongeng Jawa Barat sebagai Media Awareness Generasi Digital Native. 2019

Profil Penelaah



Nama : Eko Hadi Prayitno
E-mail : eko_animated@yahoo.com
Instansi : - Universitas Negeri Jakarta
 - Politeknik LP3I Jakarta
Bid. Keahlian : Desain Grafis, Animasi, dan Multimedia

- **Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir :**

Dosen Tetap di Universitas Negeri Jakarta dan Politeknik LP3I Jakarta

- **Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar :**

1. 2000 – 2006 : S1 Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta

2. 2011 – 2015 : S2 Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta

- **Judul Buku dan Tahun Terbit :**

1. Buku Ajar Bina Diri Tunagrahita Berbasis Multimedia Interaktif, UNJ Press 2019

2. Model Pembinaan Kompetensi Mengajar (PKM) Berbantuan Audio Visual Pada Mahasiswa PLB, 2016

3. Pengembangan Media Pembelajaran Bina Diri Anak Tunagrahita Ringan Model Cerita Bergambar berbasis CD Interaktif, 2018

4. Model Pengembangan Pembelajaran Tematik Berbantuan Audio Visual Untuk Meningkatkan Multisensori Siswa Sekolah Dasar, 2019

5. Media Sosial Broadcast Sebagai Multimedia Pengembangan Terintegrasi Industri Kreatif Bagi Digital Native Generasi Z, 2020

Profil Ilustrator



Nama : Imawan Rahadianto
E-mail : imawanto4@gmail.com
Instansi : Visualogic
Website : IG [@visualogic.gr](https://www.instagram.com/visualogic.gr)
blog imawangrid.wordpress.com
Bid. Keahlian : Graphic recording, Ilustrasi

- **Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir :**

Graphic recorder, Ilustrator dan Video Graphic maker di Visualogic, menangani klien diantaranya: BAPPENAS, Oxfam, UNFPA, FNV Mondial, Oppuk, Hivos, RSPO, IAC, RECOFTC, IPPI, IFMS, KPK, Bank Mandiri, Pertamina, Angsa Merah, Samsara, The Asian Foundation, READI, Kemenkominfo, BNP2TKI, GIZ, Star Energy, TURC, Traffic, Daya Lima, Save the Children, USAID, SEEFAR, Yayasan Ipas, dll.

- **Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun belajar:**

1. 1998-2002 : Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
2. 2005-2007 : Magister Manajemen, Prasetya Mulya Business School.

- **Judul Buku dan Tahun Terbit:**

1. Graphic Guide to Behavioral Change – Traffic Bangkok (2017)
2. Simplified Riparian Guidelines – RSPO Singapore (2017)
3. Climate Change Adaptation guidelines – RECOFTC Bangkok (2018)
4. Petualangan Arumi (Mencari Info PPIA & KB untuk komunitas perempuan yang hidup dengan HIV AIDS) – IPPI (2018)
5. Menjadi Orang Tua Super – IPPI (2019)
6. Situation Analysis – RECOFTC (2019)
7. Pedoman Pelaksanaan Intervensi Stunting Terintegrasi di Kabupaten/Kota – Kementerian PPN/Bappenas (2019)
8. Community Based Forest – RECOFTC (2020)

Profil Editor



Nama : Agnesia Budi Astuti
E-mail : agnesia.astuti@gmail.com
Instansi : Binus School Serpong
Bid. Keahlian : Penyunting

- **Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir :**

Guru Bahasa Indonesia, Binus School Serpong

- **Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar :**

1. 2006 : Sarjana Pendidikan, Universitas Sanata Dharma (2006)
2. 2020 : Magister Pendidikan, Universitas Pelita Harapan (2020)

- **Judul Buku dan Tahun Terbit :**

Penerapan Social Emotional Learning Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis, Komunikasi, Dan Penguasaan Konsep (2020)

Profil Desainer



Nama : Lukas Setiadi
E-mail : lukassetiadi@gmail.com
Bid. Keahlian : Desain Grafis

- **Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir :**

1. 2012-2016 : Desainer Kreatif Media Penerbitan PT. Sinar Harapan Persada
2. 2016-sekarang : Pekerja lepas di bidang ilustrasi dan desain grafis

- **Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar :**

1998 : Sarjana Pendidikan Seni Rupa IKIP MALANG