



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2023

Panduan Guru

SENI RUPA

Edisi Revisi

Della Naradika
Rizki Raindriati

SD/MI Kelas IV

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

Penafian: 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.

Panduan Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)

Penulis

Della Naradika
Rizki Raindriati

Penelaah

Bandi Sobandi
Rizki Taufik Rakhman

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno
Lenny Puspita Ekawaty
NPM Yuliarti Dewi
Ervina

Kontributor

Angga Sukma Permana
Esliana Anul

Ilustrator

Ade Prihatna

Editor

Yukharima Minna Budyahir

Editor Visual

Siti Wardiyah

Desainer

Imee Amiatun

Penerbit

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dikeluarkan oleh

Pusat Perbukuan
Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
<https://buku.kemdikbud.go.id>

Edisi Revisi, 2023

ISBN 978-623-118-515-0 (no.jil.lengkap)
ISBN 978-623-118-517-4 (jil.4 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Sans 11/18 pt, SIL Open Font License & Apache License.
xvi, 176 hlm.: 21 × 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, termasuk Pendidikan Khusus. Buku berkaitan erat dengan kurikulum. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada kurikulum yang berlaku, yaitu Kurikulum Merdeka.

Salah satu bentuk dukungan terhadap implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan ialah mengembangkan buku teks utama yang terdiri atas buku siswa dan panduan guru. Buku ini merupakan sumber belajar utama dalam pembelajaran bagi siswa dan menjadi salah satu referensi atau inspirasi bagi guru dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik. Keberadaan buku teks utama ini diharapkan menjadi fondasi dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; berkebinekaan global, berjiwa gotong royong, mandiri, kritis, dan kreatif.

Buku teks utama, sebagai salah satu sarana membangun dan meningkatkan budaya literasi masyarakat Indonesia, perlu mendapatkan perhatian khusus. Pemerintah perlu menyiapkan buku teks utama yang mengikuti perkembangan zaman untuk semua mata pelajaran wajib dan mata pelajaran peminatan, termasuk Pendidikan Khusus. Sehubungan dengan hal itu, Pusat Perbukuan merevisi dan menerbitkan buku-buku teks utama berdasarkan Capaian Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkolaborasi dalam upaya menghadirkan buku teks utama ini. Kami berharap buku ini dapat menjadi landasan dalam memperkuat ketahanan budaya bangsa, membentuk mentalitas maju, modern, dan berkarakter bagi seluruh generasi penerus. Semoga buku teks utama ini dapat menjadi tonggak perubahan yang menginspirasi, membimbing, dan mengangkat kualitas pendidikan kita ke puncak keunggulan.

Jakarta, Desember 2023
Kepala Pusat Perbukuan,

Supriyatno, S.Pd., M.A.



Prakata

Buku ini adalah panduan untuk guru seni rupa Fase B kelas 4 sekolah dasar. Secara umum, buku ini terdiri atas enam bab yang merupakan pengembangan dari elemen, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran untuk peserta didik kelas 4. Dalam buku ini terdapat materi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran selama satu tahun. Guru diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk mengkreasikan kembali teknik, alat, ataupun bahan yang akan digunakan selama kegiatan pembelajaran. Meski diperkenankan untuk mengembangkan kegiatannya, guru tidak dapat mengganti capaian pembelajaran yang diberikan. Dengan demikian, pengembangan yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran tetap menjadikan capaian pembelajaran sebagai fondasi awal untuk diturunkan menjadi tujuan pembelajaran (TP), metode, dan lain sebagainya.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran seni rupa difasilitasi dengan buku panduan guru, tetapi tidak ada buku untuk peserta didik. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa pembelajaran seni rupa dapat diimplementasikan langsung oleh guru kepada peserta didik. Dengan demikian, materi-materi yang disediakan dalam buku ini diharapkan dapat dipahami dengan baik oleh guru dan dapat diimplementasikan maupun dikreasikan kembali sesuai dengan kebutuhan peserta didik di masing-masing satuan pendidikan.

Satu hal yang perlu menjadi catatan guru, pembelajaran seni rupa di kelas 4 memang mulai mengarahkan peserta didik untuk dapat menghasilkan karya yang dapat menyerupai kenyataan (realis), tapi terdapat hal yang jauh lebih penting, yaitu membangun budaya cinta berkarya seni. Untuk itu, hal yang terpenting adalah bagaimana peserta didik merasakan kebahagiaan saat berkarya seni, bagaimana peserta didik dapat menghargai karyanya dan karya temannya, serta dapat menghargai proses panjang berkarya seni. Jangan sampai anak-anak yang merasa tidak memiliki gambar yang bagus merasa tersisihkan dan tidak ingin mengembangkan dirinya. Penting sekali bagi guru untuk mengapresiasi dan terus menumbuhkembangkan kegembiraan peserta didik saat menjalani pelajaran seni rupa.

Jakarta, November 2023

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar iii
Prakata iv
Daftar Isi v
Daftar Gambar viii
Daftar Tabel xi
Petunjuk Penggunaan Buku xii

Panduan Umum 1
A. Pendahuluan 2
B. Capaian Pembelajaran 8
C. Strategi Pembelajaran 13
D. Asesmen 14

Bab



Menggambar Sketsa 17
A. Pendahuluan 18
B. Skema Pembelajaran 19
C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 20
D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat 30
E. Asesmen 30
F. Pengayaan dan Remedial 32
G. Refleksi Guru 34
H. Lembar Kerja Peserta Didik 34
I. Bahan Bacaan 36

Bab



Menelaah Karakteristik Alat dan Bahan 43
A. Pendahuluan 44
B. Skema Pembelajaran 45
C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 47



- D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat 58
- E. Asesmen 58
- F. Pengayaan dan Remedial 60
- G. Refleksi Guru 60
- H. Lembar Kerja Peserta Didik 61
- I. Bahan Bacaan 62

Bab



Mengkreasikan Karya Seni Rupa Dua Dimensi dan Tiga Dimensi 67

- A. Pendahuluan 68
- B. Skema Pembelajaran 70
- C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 71
- D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat 86
- E. Asesmen 86
- F. Pengayaan dan Remedial 88
- G. Refleksi Guru 88
- H. Lembar Kerja Peserta Didik 89
- I. Bahan Bacaan 90

Bab



Membuat Konstruksi Sederhana 101

- A. Pendahuluan 102
- B. Skema Pembelajaran 103
- C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 105
- D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat 112
- E. Asesmen 112
- F. Pengayaan dan Remedial 114
- G. Refleksi Guru 114
- H. Lembar Kerja Peserta Didik 115
- I. Bahan Bacaan 116



Bab
V

Menanggapi Karya Seni Rupa 119

- A. Pendahuluan 120
- B. Skema Pembelajaran 121
- C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 123
- D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat 131
- E. Asesmen 131
- F. Pengayaan dan Remedial 132
- G. Refleksi Guru 133
- H. Lembar Kerja Peserta Didik 133
- I. Bahan Bacaan 134

Bab
VI

Membuat Karya Seni yang Berdampak 135

- A. Pendahuluan 136
- B. Skema Pembelajaran 137
- C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 139
- D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat 146
- E. Asesmen 146
- F. Pengayaan dan Remedial 148
- G. Refleksi Guru 148
- H. Lembar Kerja Peserta Didik 149
- I. Bahan Bacaan 150

Lampiran 159

Glosarium 166

Daftar Pustaka 167

Indeks 168

Profil Pelaku Perbukuan 169



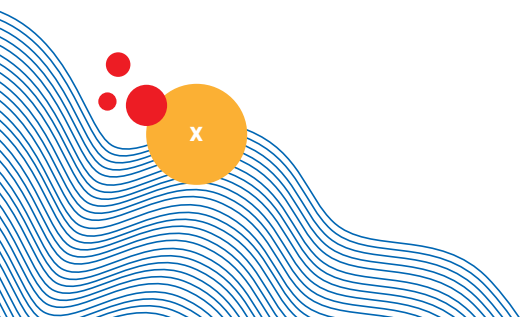


Daftar Gambar

Gambar 1	Contoh Alur ATP.....	11
Gambar 2	Alternatif Alur ATP.....	12
Gambar 3	Tata Letak Kelas.....	13
Gambar 1.1	Contoh Bidang Simetris dan Asimetris.....	21
Gambar 1.2	Contoh Sketsa Pakaian Resmi.....	23
Gambar 1.3	Contoh Sketsa Pakaian Kasual.....	24
Gambar 1.4	Contoh Sketsa <i>Cosplay</i> Hewan.....	26
Gambar 1.5	Contoh Sketsa <i>Cosplay</i> Tumbuhan.....	27
Gambar 1.6	Alat yang dibutuhkan untuk membuat sketsa.....	36
Gambar 1.7	Sketsa Pakaian Formal.....	37
Gambar 1.8	Sketsa Pakaian Kasual.....	38
Gambar 1.9	Sketsa Satu Set Pakaian Impian.....	39
Gambar 1.10	Sketsa <i>Cosplay</i> Hewan.....	41
Gambar 1.11	Sketsa <i>Cosplay</i> Tumbuhan.....	42
Gambar 2.1	Gambar 2.1 Lima jenis kartu yang terbuat dari kardus yang telah ditaburi oleh lima jenis bahan yang berbeda.....	47
Gambar 2.2	Contoh Temuan Perbedaan Karakteristik Alat dan Bahan pada Dua Karya.....	49
Gambar 2.3	Contoh Jurnal Visual tentang Karakteristik Alat dan Bahan pada Sebuah Karya Seni Rupa.....	50
Gambar 2.4	Contoh Temuan Perbedaan Karakteristik Alat dan Bahan dari Karya Seni Rupa Tiga Dimensi.....	51
Gambar 2.5	Belajar Langsung dari Seniman Seni Rupa Tiga Dimensi.....	52
Gambar 2.6	Jurnal Visual Karakter Alat dan Bahan dari Karya Tiga Dimensi yang Dipilih.....	53
Gambar 2.7	Peserta didik yang sedang bermain tebak gambar.....	54
Gambar 2.8	Contoh Gambar yang Digunakan dalam Permainan Tebak Gambar.....	55
Gambar 2.9	Plastisin warna dan tanah liat.....	62
Gambar 2.10	Macam-macam pewarna kering dan basah dalam berkarya seni rupa.....	62

Gambar 2.11	Alat untuk membentuk, memotong, dan mengukur dalam berkarya seni rupa.....	63
Gambar 2.12	Contoh Karya Pensil Warna - Matthews	64
Gambar 2.13	Contoh Karya Cat Air - Joseph Amadeus.....	65
Gambar 2.14	Contoh Karya Krayon - Alice Moris	65
Gambar 2.15	Contoh Karya Cat Akrilik - Janita B.....	66
Gambar 2.16	Contoh Karya Media Campuran - Aqeela Latisha.....	66
Gambar 3.1	Contoh kartu ucapan yang dibuat peserta didik sebagai penilaian awal.	72
Gambar 3.2	Proses Pembuatan Karya.....	73
Gambar 3.3	Proses Pembuatan Karya.....	74
Gambar 3.4	Peserta didik bermain permainan tebak gambar.	75
Gambar 3.5	Proses Menggambar Flora dan Fauna Endemik.....	76
Gambar 3.6	Contoh gambar fauna endemik (Tarsius) - karya siswa kelas 4 ..	76
Gambar 3.7	Proses Pembuatan Diorama Flora dan Fauna Endemik	77
Gambar 3.8	Contoh diorama hewan secara umum	78
Gambar 3.9	Contoh diorama fauna siswa kelas 4	78
Gambar 3.10	Proses Pembuatan Wayang dari Plastisin	79
Gambar 3.11	Wayang dari plastisin karya Araufan	79
Gambar 3.12	Wayang dari plastisin dengan latar belakang.....	80
Gambar 3.13	Contoh wayang dari bahan kertas	80
Gambar 3.14	Proses Pembuatan Replika Makanan dari Bubur Kertas Bekas ..	81
Gambar 3.15	Contoh replika makanan dari bubur kertas karya siswa kelas 4	82
Gambar 3.16	Contoh replika karakter dari bubur kertas karya siswa kelas 4..	82
Gambar 3.17	Contoh replika makanan dari clay.....	82
Gambar 3.18	Contoh karya untuk pengayaan.	88
Gambar 3.19	Contoh objek sederhana dari koran bekas	88
Gambar 3.20	Lukisan Karya Hadida Putri	91
Gambar 3.21	Kaligrafi.....	91
Gambar 3.22	Poster	91
Gambar 3.23	Contoh Diorama yang terbuat dari barang dan bahan yang sudah tidak terpakai.....	93
Gambar 3.24	Cara Penggunaan Lem Kayu Putih.....	94
Gambar 3.25	Cara Penggunaan <i>Double Tape</i>	94
Gambar 3.26	Cara Penggunaan Lem Serba Guna	95

Gambar 3.27 Pewarnaan Krayon dengan Teknik Gradasi	96
Gambar 3.28 Pewarnaan Krayon dengan Teknik Lapisan	96
Gambar 3.29 Pewarnaan Krayon dengan Teknik Eksplorasi Tekstur	97
Gambar 3.30 Pewarnaan Krayon dengan Teknik Kontras	97
Gambar 3.31 Pewarnaan Krayon dengan Teknik Pointilisme	98
Gambar 3.32 Cara Penggunaan <i>Cutter</i>	100
Gambar 4.1 Beberapa tangram yang digunakan untuk asesmen awal.	105
Gambar 4.2 Contoh Gambar untuk Kegiatan Apersepsi.....	105
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Miniatur Bangunan Istana.....	107
Gambar 4.4 Proses Pembuatan Miniatur Bangunan Impian	108
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Miniatur Bangunan Umum.....	109
Gambar 4.6 Contoh Bentuk Simetris dan Asimetris	116
Gambar 4.7 Contoh Bangun Ruang pada Benda di Sekitar	117
Gambar 4.8 Contoh konstruksi sederhana dari stik es krim karya Haya dan Raisya	118
Gambar 4.9 Contoh diorama dari barang bekas	118
Gambar 5.1 Contoh Cermin Ajaib	124
Gambar 5.2 Koper Hitam dan Lukisan dalam Koper	125
Gambar 5.3 Membuat Jurnal Visual Lukisan dalam Koper Hitam.....	127
Gambar 5.4 Jurnal Visual Sampul Buku.....	128
Gambar 5.5 Contoh gambar sumber lukisan dalam 'Koper Hitam'	134
Gambar 6.1 Mempresentasikan Muatan Positif pada Karya Pribadi Tema Lingkungan.....	141
Gambar 6.2 Mempresentasikan Muatan Positif pada Karya Tiga Dimensi Tema Lingkungan.....	142
Gambar 6.3 Contoh karya yang membuat ajakan untuk berdiam diri di rumah saat musim pandemi Covid-19 - Alice Moris	150
Gambar 6.4 Karya Seni Dua Dimensi Tema Lingkungan	151
Gambar 6.5 Contoh Karya Seni Tiga Dimensi Tema Lingkungan	151
Gambar 6.6 Diorama Tema Sosial - karya Yusuf	152
Gambar 6.7 Contoh Karya Tema Sejarah Karya Wahyu (Hijau) dan Yusuf (Biru)	153
Gambar 6.8 Lukisan Tema Budaya "Bermain Dakon" - Karya Graciella Felicia E.	154
Gambar 6.9 Lukisan Tema Budaya "Budaya Indonesia" - Karya Alice Moris..	155
Gambar 6.10 Contoh karya yang sudah dipajang di dinding kelas.....	157





Daftar Tabel

Tabel 1	Profil Pelajar Pancasila pada Proses Pembelajaran Seni Rupa	4
Tabel 2	Strategi Pembelajaran Seni Rupa Berdasarkan Karakteristik Peserta Didik	6
Tabel 3	Capaian Pembelajaran Fase B (Kelas III dan IV SD/MI/ Program Paket A)	9
Tabel 4	Distribusi Asesmen Setiap Bab	15
Tabel 1.1	Skema Pembelajaran Bab I.....	19
Tabel 1.2	Rubrik Penilaian Pembuatan Sketsa Pakaian Formal.....	28
Tabel 1.3	Tindak Lanjut terhadap Diferensiasi Peserta Didik	29
Tabel 1.4	Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif.....	31
Tabel 2.1	Skema Pembelajaran Bab II	46
Tabel 2.2	Rubrik Penilaian Presentasi Karakteristik Alat dan Bahan	56
Tabel 2.3	Tindak Lanjut terhadap Diferensiasi Peserta Didik	57
Tabel 2.4	Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif.....	59
Tabel 3.1	Skema Pembelajaran Bab III	70
Tabel 3.2	Rubrik Asesmen Formatif Menggambar Rumah Adat	83
Tabel 3.3	Tindak Lanjut terhadap Diferensiasi Peserta Didik	85
Tabel 3.4	Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif.....	86
Tabel 4.1	Skema Pembelajaran Bab IV	104
Tabel 4.2	Rubrik Asesmen Formatif	110
Tabel 4.3	Tindak Lanjut Peserta Didik.....	111
Tabel 4.4	Rubrik Asesmen Sumatif.....	113
Tabel 5.1	Skema Pembelajaran Bab V.....	122
Tabel 5.2	Rubrik Asesmen Formatif	129
Tabel 5.3	Tindak Lanjut Peserta Didik.....	130
Tabel 5.4	Rubrik Asesmen Sumatif.....	131
Tabel 6.1	Skema Pembelajaran Bab VI	138
Tabel 6.2	Rubrik Asesmen Formatif	143
Tabel 6.3	Tindak Lanjut Peserta Didik.....	145
Tabel 6.4	Rubrik Asesmen Sumatif.....	147

Petunjuk Penggunaan Buku

Buku panduan guru ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi guru untuk mengajar dan membantu dalam merancang kegiatan pembelajaran di kelas yang disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik peserta didik dan sekolah. Buku ini memuat beberapa bagian yang perlu diperhatikan oleh guru yang membacanya, yaitu sebagai berikut.

Panduan Umum

Panduan umum menjelaskan secara ringkas mengenai capaian pembelajaran, strategi pembelajaran, dan asesmen yang akan dipelajari peserta didik dalam mempelajari seni rupa di kelas IV.

Panduan Umum



Pendahuluan

1. Latar Belakang dan Tujuan

Pembelajaran seni rupa merupakan salah satu pelajaran wajib untuk seluruh fase. Melalui pembelajaran seni rupa, peserta didik dapat membangun kemampuan untuk mengolah rasa dan mengembangkan nilai-nilai estetika, logika, dan etika dalam dirinya untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Selain itu, peserta didik juga belajar mengorganisir kearifan lokal dan keberkebhinekaan global.

Pada Kurikulum Merdeka, pembelajaran dan asesmen bertujuan untuk mencapai Capaian Pembelajaran (CP), seperangkat kompetensi minimum yang menggambarkan ketuntasan pengetahuan, keterampilan, dan sikap esensial yang harus dicapai peserta didik di akhir sebuah fase, untuk setiap mata pelajaran. Prinsipnya, pelaksanaan pembelajaran dan asesmen harus selalu berpusat pada peserta didik.

Dalam Kurikulum Merdeka, setiap satuan pendidikan memiliki keluasaan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi peserta didik, guru, ketersediaan sumber daya, sarana dan prasarana, serta konteks budaya dan lingkungan sekitar. Ini merupakan peluang berkreasi sekaligus tantangan besar bagi para guru yang mungkin terbasa dengan sistem yang serba terpusat dan seragam.

Buku Panduan Guru Seni Rupa ini bertujuan untuk memberikan inspirasi bagi para guru untuk menyelenggarakan siklus pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup untuk mengembangkan prakarya, kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik.

Pada buku ini, rekam-rekaman guru akan mendapatkan saran dan contoh bagaimana memberdayakan potensi yang mereka miliki di lingkungan sekitarnya untuk membantu peserta didik mencapai Tujuan Pembelajaran (TP) dengan tujuan akhir mampu mencapai capaian pembelajaran di akhir fase.

Harus selalu diingat bahwa pembelajaran seni rupa tidak bertujuan untuk mencetak seniman profesional, melainkan membangun kebiasaan peserta didik untuk berpikir dan bekerja artistik seperti seniman kreatif, mampu mengajukan pertanyaan yang tepat dan bermakna, mampu mengajukan dan mengembangkan

Pendahuluan

Dalam panduan umum, guru dapat membaca informasi umum mengenai latar belakang dan tujuan dibuatnya buku panduan guru ini, Profil Pelajar Pancasila, kemampuan fondasi, dan karakteristik mata pelajaran seni rupa.

Capaian Pembelajaran

Kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja.

Capaian Pembelajaran

1. Capaian Pembelajaran Fase B (Kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A)

Pada akhir fase B, peserta didik mampu membuat karya seni rupa dengan menggunakan hasil pengamatan, pengalaman, perasaan, dan minatnya, dengan mengilustrasikan unsur-unsur rupa dan prinsip desain, serta menggunakan alat dan bahan dasar yang tersedia secara mandiri. Peserta didik juga mampu menjelaskan suatu karya seni dan proses penciptaannya dengan menggunakan kosakata seni rupa yang telah dipelajari.

Elemen	Deskripsi
Menggambar	Pada akhir fase B, peserta didik memahami unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu menyimpulkan hasil pengamatan dan pemahaman dua atau lebih unsur rupa dan satu prinsip desain.
Merefleksi	Pada akhir fase B, peserta didik menilai karya dan pencapaian karya seni rupa dengan menggunakan kosakata seni rupa yang telah dipelajari.
Berpikir dan Bekerja Artistik	Pada akhir fase B, peserta didik menerapkan pengalamannya sebagai sumber gagasan dalam berkarya. Peserta didik mampu mengenali karakteristik khusus suatu alat dan bahan dasar yang tersedia di lingkungan sekitar, kemudian secara mandiri menggunakan alat dan bahan tersebut.
Menciptakan	Pada akhir fase B, peserta didik mampu membuat karya seni berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan unsur garis, warna, bentuk, dan bangun. Peserta didik menerapkan prinsip keseimbangan dalam merencanakan unsur-unsur rupa yang digunakan.

Strategi Pembelajaran

Sebagaimana dijelaskan pada panduan pembelajaran dan asesmen, rangkaian pembelajaran sebaiknya dimulai dari pematian kemampuan awal peserta didik terlebih dulu. Pematian ini tidak harus selalu dilakukan melalui tes tertulis atau lisan. Pematian dapat dilakukan melalui berbagai cara, termasuk melalui pematian, dialog, diskusi, berbagi pengalaman atau cerita, demonstrasi (misalnya menggambar, memotong, menempel, membentuk, atau melipat, dan lain sebagainya), dan observasi perilaku atau respon peserta didik mengenai topik bahasan saat itu.

Saat guru mengambil tindak lanjut yang sesuai dengan hasil pematian kemampuan awal, secara otomatis guru telah melakukan diferensiasi dan mengajar sesuai tahapan kemampuan peserta didik (*teaching at the right level*).

Pada pelajaran Seni Rupa, dapat dilakukan diferensiasi sebagai berikut.

- Proses: peserta didik dapat menggunakan teknik, alat, bahan, atau gaya yang berbeda-beda untuk menghasilkan suatu bentuk karya tertentu yang diminta.

- Konten: peserta didik diberi suatu tugas dapat menghasilkan sebuah karya dengan tingkat kompleksitas yang berbeda-beda tergantung kemampuan dan kesiapan mereka.

- Produk: peserta didik dapat membuat bentuk karya yang berbeda-beda dengan menggunakan suatu teknik, alat, bahan, atau gaya seni rupa yang sama.

Peserta didik dapat bekerja secara individu, berpasangan, berkelompok kecil, atau berkelompok besar. Dalam pengelompokan peserta didik, penting untuk membagi mereka secara rata. Sebaliknya sebuah kelompok memiliki peserta didik yang mampu mengorganisir atau memimpin teman-temannya dan peserta yang paling memerlukan pendampingan.

Kemampuan adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran seni rupa yang banyak melibatkan bahan dan alat, termasuk semua alat pemotong dan penyambung. Penting bagi guru memperhatikan tata letak kelas yang memungkinkan untuk memantau seluruh peserta didik.

Strategi Pembelajaran

Strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran agar mudah dipahami oleh peserta didik.

Asesmen

Proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengetahui kebutuhan belajar, perkembangan, dan pencapaian hasil belajar peserta didik, yang hasilnya kemudian digunakan sebagai bahan refleksi serta landasan untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Asesmen

Setiap aktivitas harus dapat membalikkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Bentuk asesmen yang dapat digunakan dalam masa persiapan seni rupa umumnya adalah penugasan untuk membuat karya atau tulisan esai, uraian, kerja, dan portofolio.

Adapun teknik asesmen yang dapat digunakan sebagai berikut.

- Observasi: guru melakukan pengamatan performa dan sikap peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- Penilaian Kinerja: guru menilai hasil peserta didik mendemonstrasikan atau mengaplikasikan kompetensinya dalam sebuah tindakan, produk, esai, atau portofolio.
- Penilaian proyek: guru menilai hasil penugasan peserta didik yang meliputi kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan, yang harus diselesaikan dalam satu kurun-waktu tertentu.

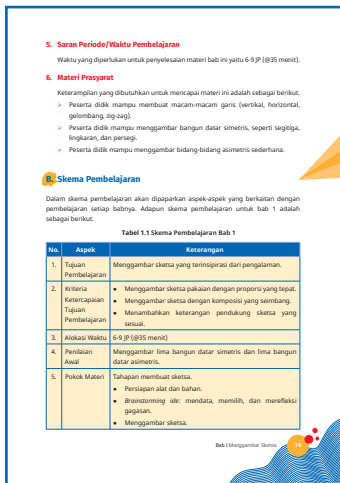
Instrumen penilaian atau asesmen yang dapat dipilih, sebagai berikut.

- Daftar Cekang: berisi pedoman daftar informasi, data, ciri-ciri, karakteristik, atau elemen yang dituju.
- Catatan Anekdot: berisi catatan singkat hasil observasi yang difokuskan pada performa dan perilaku yang menonjol, disertai latar belakang kejadian dan hasil analisis atas observasi yang dilakukan.
- Bubrik: berisi pedoman penilaian ketercapaian tujuan pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk gradasi kriteria ketercapaian.
- Lembar Refleksi Peserta didik dan Lembar Asesmen Rikan Sejawat: berisi hasil refleksi peserta didik mengenai pembelajarannya. Pada peserta didik fase B, dapat diisi menggunakan emotikon.

Guru memiliki kebebasan untuk mengolah hasil asesmen pembelajaran dan dapat menggunakan angka maupun huruf yang mendeskripsikan perkembangan belajar peserta didik. Penting untuk diingat, bahwa rapor harus berdasar informatif, menggambarkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang dituju, dengan bahasa yang lugas, jelas, dan spesifik. Informasi yang diberikan harus mudah dipahami oleh orang tua, peserta didik, dan guru di kelas selanjutnya. Tujuannya, agar mereka dapat mengambil tindak lanjut yang tepat untuk meningkatkan pembelajaran di masa depan.

Bab Materi

Dalam setiap bab materi akan dijabarkan bagaimana langkah-langkah pembelajaran yang dapat dilakukan di kelas dalam menyampaikan pembelajaran seni rupa sesuai dengan Capaian Tujuan Pembelajaran (TP) dan ATP.



Skema Pembelajaran

Skema pembelajaran dalam buku ini disajikan berupa tabel yang berisikan tujuan pembelajaran, kriteria ketercapaian CP, penilaian awal, alokasi waktu, pokok materi, kata kunci, aktivitas pembelajaran, sumber belajar, dan asesmen.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Setiap kegiatan pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik dapat menggunakan prosedur kegiatan yang ada pada buku ini. Akan tetapi prosedur ini tidak bersifat mengikat, guru dapat melakukan inovasi atau penyesuaian berdasarkan kondisi peserta didik ataupun satuan pendidikan.



Persiapan Mengajar

Persiapan yang harus disiapkan guru sebelum memulai pembelajaran di kelas.

Apersepsi

Kegiatan awal pada proses pembelajaran yang dapat diimplementasikan oleh guru dalam masing-masing kegiatan pembelajaran.

Penilaian sebelum Pembelajaran

Kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi atau pembelajaran yang akan dibahas.

C. Prosedur Kegiatan pembelajaran

1. Persiapan Mengajar

Guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat sketsa sebagai alat peraga pembelajaran, seperti kertas, pensil, penghapus.

2. Apersepsi

Kegiatan apersepsi dalam proses pembelajaran dapat dilakukan guru dengan cara mengembangkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik dengan konteks pembelajaran yang akan dilakukan. Salah satu bentuk apersepsi berupa pertanyaan pemantik dapat membangun antusiasme peserta didik untuk memulai pembelajaran. Pada bab ini, sketsa akan diperkenalkan untuk membuat sketsa pakaian dengan mempertimbangkan pengalaman peserta didik melihat style pakaian di lingkungan sekitarnya. Tema tersebut tidak bereset mengait, guru dapat mengait tema lainnya yang masih berhubungan dengan pengalaman peserta didik. Berikut ini beberapa contoh pertanyaan pemantik yang dapat guru adaptasi dan kembangkan.

"Amaluk kulan bagimana proses membuat pakaian?"

Peserta didik kemudian akan merespon dengan beberapa jawaban, seperti dijahit, diproduksi mesin dari pabrik, dan lain sebagainya.

"Nah, bagian paling awal yang dilakukan, yaitu membuat sketsa. Pakaian yang kita pakai hari ini berasal dari sebuah sketsa."

"Apakah ada yang tahu apa itu sketsa? Atau, 'adakah yang pernah melihat sketsa pakaian?'"

"Coba ingat-ingat kembali, kira-kira seperti apa ya bentuk-bentuk pakaian yang sering kita jumpai di lingkungan kita?"

3. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Peserta didik diminta untuk menggambar lima bidang datar asimetris dan lima bidang simetris di kertas gambar menggunakan pensil. Kegiatan ini dilakukan untuk melihat sejauh mana keterampilan yang dimiliki peserta didik untuk memvisualisasi materi bab ini. Akan terdapat potensi dua kategori dari penilaian ini, yaitu peserta didik yang sudah mampu dan peserta didik yang masih mengalami

Bab 10 Menggambar Sketsa

4. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam pembelajaran 1 terdiri atas tiga aktivitas, yaitu menggambar sketsa pakaian formal. Menggambar sketsa pakaian kasual, dan menggambar sketsa satu set pakaian imban (latsas, bawahan, topi, dan sepatu). Selain tiga aktivitas tersebut, untuk mempersiapkan pemahaman diri peserta didik maka disediakan aktivitas alternatif.

Aktivitas 1

Menggambar Sketsa Pakaian Formal

Peserta didik diminta menggambar sketsa baju kegiatan resmi yang mereka sukai. Berikut tahapan kegiatan yang peserta didik lakukan dalam aktivitas ini.

Mendata gagasan

Peserta didik mengingat kembali apa saja pakaian formal yang sering mereka jumpai. Peserta didik mungkin saja mempunyai banyak ide saat melakukan brainstorming sebelum menggambar. Peserta didik diminta untuk mencatat semua ide yang muncul ketika proses brainstorming.

Memilih gagasan

Dari beberapa ide yang dimiliki, peserta didik diminta untuk memilih satu ide terbaiknya, atau dapat mengembangkan dua ide menjadi satu gagasan baru.

Pembuatan sketsa

Membuat sketsa yang terdiri atas gambar dan keterangan. Tahap yang paling penting adalah menuliskan ide dengan cara membuat sketsa baju untuk kegiatan resmi, sketsa ini perlu diberikan beberapa keterangan pendukung gambar.

Catatan:

Setiap ide yang lahir dari peserta didik perlu diapresiasi dengan baik, meskipun terkadang ada beberapa ide yang masih jauh dari tujuan pembelajaran, guru dapat mengarahkan secara bertahap.

Pembelajaran Berbasis Rupa untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)

Kegiatan Inti

Kegiatan atau aktivitas pembelajaran yang akan diberikan guru kepada peserta didik.

Hasil Pemecahan Awal

Sudah mampu menggambar lima bangun datar simetris dan lima bangun datar asimetris.

Rencana Tindak Lanjut

Peserta didik diminta menggambar lebih banyak lagi bangun datar lainnya selain lima yang sudah digambar sebelumnya.

Umpan balik yang dapat diberikan:

- "Apakah kamu dapat mengidentifikasi lebih banyak gambar lainnya dengan mudah?"

- "Dari mana kamu mendapatkan ide untuk mengidentifikasi gambar bangun datar?"

8. Refleksi Peserta Didik

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan untuk proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan untuk menentukan penilaian kepada peserta didik, apakah peserta didik mendapat tindakan remedial atau pengayaan. Remedial dan pengayaan di dalam pembelajaran dapat dilakukan secara berkesinambungan setelah pembelajaran dilaksanakan.

9. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Peran orang tua pada pembelajaran bab ini adalah menyediakan alat dan bahan yang peserta didik butuhkan untuk membuat sketsa. Selain itu, saat di rumah, orang tua juga berperan untuk memberikan umpan balik mengenai sketsa yang telah dibuat oleh peserta didik. Contoh umpan balik yang dapat diberikan, seperti menanyakan alasan kenapa peserta didik tersebut memilih ide tersebut dan bukan ide lainnya.

10. Asesmen

Penilaian berupa asesmen sumatif dapat dilakukan pada tahap ini dengan cara memberikan tawar-menawar (r) pada aktivitas belajar, yaitu menggambar sketsa satu set pakaian imban (latsas, bawahan, topi, dan sepatu). Untuk mengukur kriteria keberhasilan belajar peserta didik, maka guru dapat menggunakan rubrik berikut ini.

Refleksi

Refleksi adalah suatu aktivitas meninjau kembali proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang perlu dijawab oleh guru atau peserta didik sebagai bahan refleksi diri.

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Sudah mampu menggambar lima bangun datar simetris dan lima bangun datar asimetris.	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik diminta menggambar lebih banyak lagi bangun datar lainnya selain lima yang sudah digambar sebelumnya. Uraian buku yang dapat diberikan: <ul style="list-style-type: none"> "Apakah kamu dapat mengexplorasi lebih banyak gambar lainnya dengan mudah?" "Dari mana kamu mendapatkan ide untuk mengexplorasi gambar bangun datar?"

8. Refleksi Peserta Didik

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan untuk proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan untuk menentukan perlakuan kepada peserta didik, apakah peserta didik mendapat tindakan remedial atau pengayaan. Remedial dan pengayaan di dalam pembelajaran dapat dilakukan secara berkesinambungan setelah pembelajaran diuraikan.

9. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Peran orang tua pada pembelajaran bab ini adalah menyediakan alat dan bahan yang peserta didik butuhkan untuk membuat sketsa. Selain itu, saat di rumah, orang tua juga berperan untuk memberikan umpan balik mengenai sketsa yang telah dibuat oleh peserta didik. Contoh umpan balik yang dapat diberikan, seperti menanyakan alasan kenapa peserta didik tersebut memilih ide tersebut dan buku ide lainnya.

10. Asesmen

Penilaian berupa asesmen sumatif dapat dilakukan pada tahap ini dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada aktivitas ketiga, yaitu menggambar sketsa satu set pakaian (manik, celana, sepatu, topi, dan sepatu). Untuk mengukur kriteria keberhasilan belajar peserta didik, maka guru dapat menggunakan rubrik berikut ini.

Panduan Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)

Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Pelaksanaan kegiatan yang dapat dilakukan peserta didik dengan orang tuanya sebagai umpan balik terhadap pembelajaran yang telah peserta didik pelajari di sekolah.

Pengayaan dan Remedial

Materi atau pilihan kegiatan tambahan yang dapat dilakukan oleh peserta didik untuk menambah pengalaman belajar mereka serta saran untuk pembimbingan kembali dan revisi tugas untuk remedial.

10. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan

Pengayaan tidak bersifat wajib. Pengayaan dapat diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai Tujuan Pembelajaran (TP) dan ingin mengembangkan keterampilan lebih lanjut. Pengayaan yang dapat diberikan, yaitu memberikan tekstur pada sketsa baju yang mereka buat. Tekstur dapat berasal dari berbagai jenis bahan seperti daun kering, pasir, gilet, kapas, potongan kertas, organum, dan lain sebagainya.

Contoh pengayaan yang dapat dilakukan peserta didik:

Alat:

Silakan kalian kembangkan gambar berikut.

- Kalian dapat menambahkan lengan atau kerah.
- Kalian dapat menambahkan celana panjang atau pendek.
- Anak perempuan dapat menambahkan rok atau celana.
- Silakan warnai atau tambahkan gambar.

2. Remedial

Remedial diberikan kepada peserta didik yang berada dalam kategori "perlu pembinaan" pada asesmen di atas. Kegiatan yang dapat diberikan, yaitu menggambar ulang sketsa yang diberikan oleh guru dan meminta mereka untuk mendiskusikannya dengan beberapa motif dari ide mereka sendiri.

Panduan Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)

➤ Apakah peserta didik masih mengalami kesulitan saat menelaah karakteristik alat dan bahan dalam sebuah karya seni?

➤ Apa saja yang membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam menelaah karakteristik alat dan bahan dalam sebuah karya seni?

10. Lembar Kegiatan Peserta Didik

Berikut ini adalah contoh LKPD yang dapat diberikan kepada peserta didik. LKPD yang dapat digunakan peserta didik terdapat pada halaman lampiran buku ini.

Bab 8 Menelaah Karakteristik Alat dan Bahan

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar kerja yang harus dikerjakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Bahan Bacaan

Materi tambahan untuk guru sesuai dengan pembelajaran yang sedang dipelajari peserta didik pada tiap babnya.

10. Bahan Bacaan

1. Tahapan Membuat Sketsa Awal

a. Persiapan Alat dan Bahan

Alat yang dibutuhkan untuk membuat sketsa.

Gambar 1.4. Alat yang dibutuhkan untuk membuat sketsa.

b. Brainstorming Ide

Mengumpulkan ide-ide adalah tahap penting yang dapat dilakukan. Brainstorming ini dapat dilakukan dengan beberapa tahapan yang berbeda, dapat dipilih salah satu atau dikombinasikan dengan lainnya. Berikut ini beberapa referensi yang dapat digunakan.

- Mencari gambar-gambar pakaian dari ilustrasi buku cerita. Peserta didik dapat digali ke perpustakaan secara bersama-sama dan melihat berbagai jenis pakaian yang mereka temukan dalam buku.
- Mengumpulkan ide melalui permainan. Peserta didik dapat digali bertanya secara beransur-ansur, saat laga barberski, mista seorang peserta didik untuk menyebutkan salah satu jenis pakaian.

Panduan Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Panduan Guru Seni Rupa

untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)

Penulis: Della Naradika, Rizki Raindriati

ISBN: 978-623-118-517-4

Panduan Umum



A. Pendahuluan

1. Latar Belakang dan Tujuan

Pembelajaran seni rupa merupakan salah satu pelajaran wajib untuk seluruh fase. Melalui pembelajaran seni rupa, peserta didik dapat membangun kemampuan untuk mengolah rasa dan mengembangkan nilai-nilai estetika, logika, dan etika dalam dirinya untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Selain itu, peserta didik juga belajar menghargai kearifan lokal dan berkebinekaan global.

Pada Kurikulum Merdeka, pembelajaran dan asesmen bertujuan untuk mencapai Capaian Pembelajaran (CP); seperangkat kompetensi minimum yang menggambarkan kesatuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap esensial yang harus dicapai peserta didik di akhir sebuah fase, untuk setiap mata pelajaran. Prinsipnya, pelaksanaan pembelajaran dan asesmen harus selalu berpusat pada peserta didik.

Dalam Kurikulum Merdeka, setiap satuan pendidikan memiliki keleluasaan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi peserta didik, guru, ketersediaan sumber daya, sarana dan prasarana, serta konteks budaya dan lingkungan sekitar. Ini merupakan peluang berkreasi sekaligus tantangan besar bagi para guru yang mungkin terbiasa dengan sistem yang serba terpusat dan seragam.

Buku Panduan Guru Seni Rupa ini bertujuan untuk memberikan inspirasi bagi para guru untuk menyelenggarakan siklus pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup untuk mengembangkan prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik.

Pada buku ini, rekan-rekan guru akan mendapatkan saran dan contoh bagaimana memberdayakan potensi yang mereka miliki di lingkungan sekitarnya untuk membantu peserta didik mencapai Tujuan Pembelajaran (TP) dengan tujuan akhir mampu mencapai capaian pembelajaran di akhir fase.

Harus selalu diingat bahwa pembelajaran seni rupa tidak bertujuan untuk mencetak seniman profesional, melainkan membangun kebiasaan peserta didik untuk berpikir dan bekerja artistik seperti seniman; kreatif, mampu mengajukan pertanyaan yang tepat dan bermakna, mampu mengajukan dan mengembangkan

ide, ceria, dan suka bermain (*playful*). Dalam konteks tersebut, kita mengenal konsep pendidikan melalui seni, pembelajaran seni rupa bukan tujuan, tapi alat untuk mencapai tujuan. Selain itu, pembelajaran seni rupa juga mendorong terbentuknya keberanian berpendapat, bereksperimen, dan berekspresi, serta kemampuan untuk bangkit kembali dari kegagalan. Hal-hal ini harus diutamakan di atas pencapaian teknis dan ketuntasan materi.

Dalam pembelajaran seni rupa, peserta didik dan guru didorong untuk menerima, menghargai, dan merayakan keberagaman gagasan dan hasil karya. Sikap ini dimulai dari guru sendiri untuk bersikap reflektif dan dapat menerima ketidakjelasan (*ambiguity*), kegagalan, dan perbedaan. Guru didorong untuk selalu turut bersama peserta didik mencoba berbagai alat, bahan, dan teknik yang digunakan. Ajak peserta didik menyaksikan bagaimana seorang guru juga dapat mengalami kegagalan atau berbuat kesalahan, namun selalu bangkit kembali.

Pada fase B yang meliputi kelas 3 dan 4 jenjang sekolah dasar, umumnya mata pelajaran seni diampu oleh guru kelas. Ini memungkinkan terjadinya kondisi guru kelas sama sekali tidak memiliki latar belakang pendidikan seni rupa dan guru kurang memiliki kepercayaan diri untuk mengembangkan cara-cara pembelajaran baru di luar yang tersaji dalam buku teks. Untuk membiasakan para guru berpikir kreatif, berani, dan reflektif, dalam buku ini juga diberikan beberapa alternatif cara, alat, atau bahan yang dapat dipilih berdasarkan kesiapan guru dan ketersediaan di lingkungan sekitar.

Untuk mencapai sebuah capaian pembelajaran, setiap satuan pendidikan dapat memilih "rute" atau Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang paling logis untuk diterapkan pada konteks tersebut. Capaian pembelajaran sama sekali tidak mengikat metode, alat, bahan, dan urutan materi. Keberagaman dan kontekstualitas merupakan hal yang sangat dihargai dalam Kurikulum Merdeka.

2. Profil Pelajar Pancasila

Pada mata pelajaran seni rupa, peserta didik tidak hanya belajar mengenai seni, namun juga belajar mengenai nilai-nilai kehidupan melalui seni. Setiap tujuan pembelajaran memuat kompetensi esensial yang diperlukan peserta didik untuk dapat menjalani kehidupannya di masa kini maupun di masa depan. Kompetensi-kompetensi tersebut dapat dicapai apabila peserta didik dapat mengimplementasikan keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila. Berikut adalah tabel distribusi pengembangan dimensi Profil Pelajar Pancasila dalam setiap Tujuan Pembelajaran (TP).

Tabel 1 Profil Pelajar Pancasila pada Proses Pembelajaran Seni Rupa

No.	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
1.	Bernalar Kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan.	Mengajukan pertanyaan.	Aktivitas 1-2 Bab I
			Mengidentifikasi dan mengolah informasi dan gagasan.	Aktivitas 1-2 Bab II
2.	Mandiri	Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi.	Memahami kekuatan diri dan tantangan yang dihadapi dalam proses membuat karya seni rupa 2D maupun 3D.	Aktivitas 1 Bab III
3.	Kreatif	Kemampuan berpikir yang orisinal.	Eksplorasi ide dan imajinasi.	Aktivitas 1-3 Bab I
				Aktivitas 1-2 Bab IV
4.	Gotong Royong	Kolaborasi.	Membagi pesan dan menyelaraskan tindakan dalam musyawarah bersama saat pembelajaran bersama kelompok.	Aktivitas 2 Bab III
5.	Berkebinnekaan Global	Komunikasi dan interaksi antar budaya	Menghargai lukisan karya seniman mancanegara.	Aktivitas 1 Bab V
6.	Beriman, Bertakwa Pada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	Akhlak kepada alam	Pembelajaran ini mengangkat potensi kearifan lokal sebagai bentuk rasa syukur.	Aktivitas 1-2 Bab VI

3. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Rupa

Mata pelajaran seni rupa memiliki beberapa karakteristik, sebagai berikut.

- Pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik memiliki ruang kreativitas untuk menemukan gagasan dan caranya sendiri dalam berkarya, sesuai dengan kemampuan, minat, bakat, dan kecepatan belajarnya masing-masing.
- Pembelajaran dilakukan melalui pengalaman mengamati, bermain, menguji coba, merenungkan, bersimpati, berempati, mencipta, peduli, dan toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses, dan karya.
- Pembelajaran yang dilakukan bersifat menyenangkan, bermakna, relevan, dan mengembangkan keterampilan bekerja dan berpikir artistik bagi kehidupan sehari-hari.
- Pembelajaran seni rupa merayakan keunikan individu dan bersifat khas/kontekstual sesuai potensi yang dimiliki peserta didik, satuan pendidikan, dan daerahnya.
- Pembelajaran seni rupa terhubung erat dengan aspek seni maupun bidang ilmu lainnya dan mendorong kolaborasi interdisipliner.
- Pembelajaran seni rupa mendorong peserta didik untuk menyadari bahwa sebuah karya memiliki dampak bagi diri sendiri atau bahkan orang lain. Kesadaran akan dampak sebuah karya akan mendorong terbentuknya sikap bertanggung jawab.

Peserta didik kelas 4 umumnya berusia antara 9-10 tahun. Setiap tahapan usia memiliki karakteristiknya masing-masing, baik dari segi fisik, kognitif, motorik kasar dan halus, serta kemampuan sosial emosionalnya. Pada tabel berikut yang disarikan dari *Emphasis Art: A Qualitative Art Program for Elementary and Middle Schools* oleh Frank Wachowiak dan Robert D. Clements (1993), dan *Yardsticks: Children in the Classroom Ages 4-14* oleh Chip Wood (2007), dapat dilihat karakteristik peserta didik kelas 4 umumnya dan saran strategi yang dapat digunakan untuk penyelenggaraan pembelajaran seni rupa.

Tabel 2 Strategi Pembelajaran Seni Rupa Berdasarkan Karakteristik Peserta Didik

Aspek Perkembangan	Karakteristik	Hal yang Sebaiknya Dilakukan dalam Mata Pelajaran Seni Rupa
Fisik	<ul style="list-style-type: none"> • Koordinasi tubuh meningkat. • Senang mencoba batas akhir kemampuan tubuhnya (bermain atau belajar sampai sangat lelah). • Senang memilin-milin rambut, menggigit kuku, atau menggigit bibir mereka sendiri untuk melepaskan ketegangan. 	<p>Peserta didik umumnya sudah mampu menggunakan peralatan yang lebih kompleks dan memanipulasi alat dan bahan. Peserta didik juga mulai menampilkan tingkat detail yang tinggi dalam karyanya, misalnya menampakkan gradasi yang sangat halus perpindahan warnanya.</p> <p>Pembelajaran yang melibatkan detail dan prosedur yang lebih kompleks mulai dapat dikenalkan di tahap ini.</p>
Sosial Emosional	<ul style="list-style-type: none"> • Lebih individualis • Sering merasa khawatir dan cemas. • Tidak sabaran • Sering mengeluh mengenai isu keadilan. • Kritis terhadap diri sendiri dan orang lain, termasuk orang dewasa. • Kadang cemberut, pemurung, menyendiri, dan bersikap negatif (“Aku benci itu”, “Membosankan”). 	<p>Pembelajaran yang cocok adalah pembelajaran yang mendorong kemampuan berekspresi dan melatih kesabaran, misalnya bekerja dengan pola dan detail. Contohnya menganyam, membuat pola, motif, menggambar garis, mencampur warna, dan membuat gradasi.</p>

Aspek Perkembangan	Karakteristik	Hal yang Sebaiknya Dilakukan dalam Mata Pelajaran Seni Rupa
Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> ● Rajin, penuh rasa ingin tahu, walau tidak seimajinatif anak usia delapan tahun. ● Mulai terhubung dan peduli dengan dunia luar, terutama isu hukum dan keadilan. ● Terkenal detail dan menuntaskan tugas. ● Mulai mampu mengelola lebih dari satu konsep pada suatu masa, termasuk “Pada jaman dulu di tempat yang jauh sekali.” ● Memiliki kesulitan memahami abstraksi, misalnya angka yang besar, jarak, dan waktu yang sangat jauh seperti jarak antar planet. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik mulai dapat dikenalkan pada riset sederhana untuk membuat karya, karena mereka rajin dan penuh rasa ingin tahu. ● Peserta didik mulai dapat dikenalkan pada konsep tanggung jawab dan kesadaran bahwa tiap karya mempunyai dampak. ● Peserta didik mulai mampu menghubungkan antara seni rupa dengan disiplin ilmu lainnya. ● Peserta didik mulai dapat dikenalkan dengan prosedur yang melibatkan pengaturan waktu, ukuran, takaran, dan jarak. Dalam pembuatan komik atau cerita bergambar, peserta dapat membedakan awal, tengah, dan akhir.

Aspek Perkembangan	Karakteristik	Hal yang Sebaiknya Dilakukan dalam Mata Pelajaran Seni Rupa
Motorik halus	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan minat pada detail. • Dapat menguasai tulisan tegak bersambung. • Sangat diuntungkan dari latihan dengan variasi penugasan. • Mulai menyalin tulisan di papan tulis. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kompleksitas tugas dapat ditingkatkan. • Dapat dikenalkan pada seni kaligrafi atau menulis indah. • Diferensiasi dan <i>gallery walk</i> dapat memperkaya peserta didik.
Motorik kasar	<ul style="list-style-type: none"> • Masih berupaya mengendalikan fisiknya. • Tidak berhenti bergerak dan gelisah. 	Perbanyak pembelajaran yang bersifat praktik langsung dan melatih fokus dan kesabaran, misalnya menggambar dengan garis, mencampur warna, atau membentuk dengan menggunakan plastisin atau tanah liat.

B. Capaian Pembelajaran

1. Capaian Pembelajaran Fase B (Kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A)

Pada akhir fase B, peserta didik mampu membuat karya seni rupa dengan menggunakan hasil pengamatan, pengalaman, perasaan, dan minatnya, dengan mengaplikasikan unsur-unsur rupa dan prinsip desain, serta menggunakan alat dan bahan dasar yang tersedia secara mandiri. Peserta didik juga mampu menjelaskan suatu karya seni dan proses penciptaannya dengan menggunakan kosakata seni rupa yang telah dipelajari.

**Tabel 3 Capaian Pembelajaran Fase B
(Kelas III dan IV SD/MI/ Program Paket A)**

Elemen	Deskripsi
Mengalami	Pada akhir fase B, peserta didik memahami unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu menyimpulkan hasil pengamatan dan pemahaman dua atau lebih unsur rupa dan satu prinsip desain.
Merefleksikan	Pada akhir fase B, peserta didik menilai karya dan penciptaan karya seni rupa dengan menggunakan kosakata seni rupa yang telah dipelajari.
Berpikir dan Bekerja Artistik	Pada akhir fase B, peserta didik menerapkan pengalamannya sebagai sumber gagasan dalam berkarya. Peserta didik mampu mengenali karakteristik khusus suatu alat dan bahan dasar yang tersedia di lingkungan sekitar, kemudian secara mandiri menggunakan alat dan bahan tersebut.
Menciptakan	Pada akhir fase B, peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan unsur garis, warna, bentuk, dan bangun. Peserta didik menerapkan prinsip keseimbangan dalam menyusun unsur-unsur rupa yang digunakan.
Berdampak	Peserta didik memberikan respon terhadap kejadian sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan terkecilnya.

Kelima elemen dalam pembelajaran seni tidak diajarkan secara terpisah dan diberikan secara menyeluruh, karena dalam penciptaan sebuah karya, seorang peserta didik pasti akan terlebih dulu mengalami sebuah peristiwa atau mencoba menggunakan alat dan bahan. Kemudian ia akan merefleksikan proses mengalami peristiwa atau pengalaman mencoba alat dan bahan tertentu. Hasil refleksi tersebut akan menimbulkan gagasan atau kemampuan berpikir dan bekerja artistik baru yang akan membantunya menciptakan karya. Dalam menciptakan

karya, peserta didik diarahkan untuk bertanggung jawab menghasilkan karya yang memiliki dampak positif setidaknya untuk dirinya sendiri. Akan lebih baik jika karya tersebut juga dapat membawa manfaat atau kebaikan bagi orang di sekitarnya atau masyarakat luas.

Meskipun demikian, di dalam bab-bab akan terdapat fokus elemen, namun pada praktiknya masih bersinggungan dengan lainnya. Sebagai contoh, pada Bab I, fokus elemennya yaitu berpikir dan bekerja artistik, namun pada praktiknya peserta didik tetap akan melibatkan dirinya dalam proses mengalami, merefleksikan, maupun menciptakan.

Miskonsepsi yang umum terjadi di kalangan para guru adalah elemen menciptakan dianggap terlalu berat bagi guru maupun peserta didik. Ini dikarenakan persepsi terhadap kata “menciptakan” adalah profesional. Perlu ditanamkan bahwa elemen menciptakan merupakan elemen yang membangun kemampuan peserta didik untuk mampu berkreasi membuat karya seni rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya, dengan menggunakan unsur rupa, prinsip desain, gaya seni rupa, dan teknik yang telah dipelajari.

2. Alur Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP) masih bersifat sangat umum. Untuk membuat CP menjadi lebih konkret, operasional, dan terukur, maka guru perlu merumuskannya menjadi Tujuan Pembelajaran (TP) yang berisi dua hal.

- Kompetensi: seperangkat kesatuan keterampilan, pengetahuan, dan sikap esensial yang perlu dikuasai peserta didik untuk kehidupannya.
- Lingkup materi: konsep dan konten utama yang perlu dipahami atau dikuasai peserta didik di akhir suatu bab pembelajaran.

Untuk merumuskan Tujuan Pembelajaran, guru dapat menggunakan Kata Kerja Operasional (KKO) taksonomi Bloom revisi Anderson Krathwol (2001) level C4-C6, 6 facet pemahaman Wiggins and McTighe (2005), atau taksonomi Marzano (2000).

Setelah merumuskan TP, guru kemudian perlu menyusun tujuan-tujuan tersebut menjadi sebuah alur tujuan pembelajaran (ATP) yang logis dan sistematis. Seorang guru mungkin akan memiliki ATP yang berbeda dengan rekannya di sekolah lain atau bahkan di kelas lain pada sekolah yang sama. Ini wajar terjadi karena ATP perlu disusun dengan mempertimbangkan tahapan belajar peserta

didik yang ada. Meski demikian, rumusan TP dapat dipastikan akan serupa karena mengacu pada CP yang sama.

Dalam buku ini, terdapat dua contoh alur tujuan pembelajaran (ATP) yang dapat digunakan dan dikembangkan lebih lanjut oleh guru. Sebagai contoh, kegiatan pembelajaran dan asesmen dalam buku ini disusun mengikuti alur yang memuat TP untuk dicapai di akhir fase B. Perlu diingat bahwa ATP harus disusun untuk satu fase utuh tanpa terputus. Ini berarti sebuah ATP berisi alur tujuan pembelajaran untuk kelas 3 dan 4. Guru dipersilakan untuk berdialog dengan rekan guru lainnya untuk memutuskan pembagian TP untuk kelas 3 dan 4. Tidak ada rumusan baku untuk pembagian TP, namun guru perlu mempertimbangkan kompetensi awal peserta didik di kelas tersebut.

Contoh ATP



Gambar 1 Contoh Alur ATP

Alternatif ATP



Gambar 2 Alternatif Alur ATP

C. Strategi Pembelajaran

Sebagaimana dijelaskan pada panduan pembelajaran dan asesmen, rangkaian pembelajaran sebaiknya dimulai dari pemetaan kemampuan awal peserta didik terlebih dulu. Pemetaan ini tidak harus selalu dilakukan melalui tes tertulis atau lisan. Pemetaan dapat dilakukan melalui berbagai cara, termasuk melalui permainan, dialog, diskusi, berbagi pengalaman atau cerita, demonstrasi (misalnya menggambar, memotong, menempel, membentuk, atau melipat, dan sebagainya), dan observasi perilaku atau respon peserta didik mengenai topik bahasan saat itu.

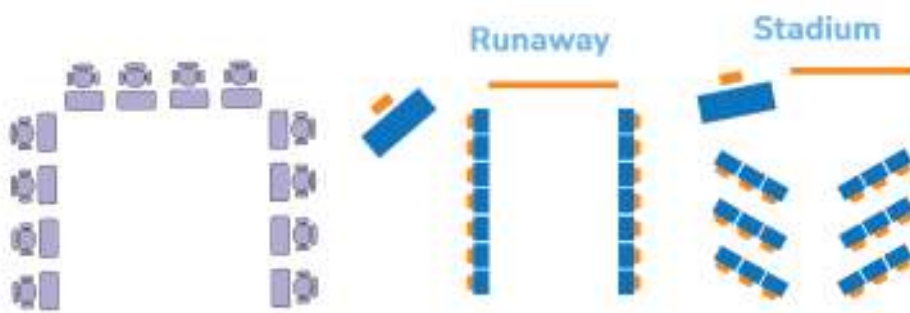
Saat guru mengambil tindak lanjut yang sesuai dengan hasil pemetaan kemampuan awal, secara otomatis guru telah melakukan diferensiasi dan mengajar sesuai tahapan kemampuan peserta didik (*teaching at the right level*).

Pada pelajaran seni rupa, dapat dilakukan diferensiasi sebagai berikut.

- Proses; peserta didik dapat menggunakan teknik, alat, bahan, atau gaya yang berbeda-beda untuk menghasilkan suatu bentuk karya tertentu yang diminta.
- Konten; peserta didik dalam suatu kelas dapat menghasilkan sebuah karya dengan tingkat kompleksitas yang berbeda-beda tergantung kemampuan dan kesiapan mereka.
- Produk; peserta didik dapat membuat bentuk karya yang berbeda-beda dengan menggunakan suatu teknik, alat, bahan, atau gaya seni rupa yang sama.

Peserta didik dapat bekerja secara individu, berpasangan, berkelompok kecil, atau berkelompok besar. Dalam pengelompokan peserta didik, penting untuk membagi mereka sama rata. Sebaiknya sebuah kelompok memiliki peserta didik yang mampu menggerakkan atau memimpin teman-temannya dan peserta yang paling memerlukan pendampingan.

Keamanan adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran seni rupa yang banyak melibatkan bahan dan alat, termasuk aneka alat pemotong dan penyambung. Penting bagi guru memperhatikan tata letak kelas yang memungkinkan untuk memantau seluruh peserta didik.



Gambar 3 Tata Letak Kelas

D. Asesmen

Setiap aktivitas harus dapat membuktikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Bentuk asesmen yang dapat digunakan dalam mata pelajaran seni rupa umumnya adalah penugasan untuk membuat karya atau tulisan esai, unjuk kerja, dan portofolio.

Adapun teknik asesmen yang dapat digunakan sebagai berikut.

- Observasi: guru melakukan pengamatan performa dan sikap peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- Penilaian Kinerja: guru menilai hasil peserta didik mendemonstrasikan atau mengaplikasikan kompetensinya dalam sebuah tindakan, produk, esai, atau portofolio.
- Penilaian proyek: guru menilai hasil penugasan peserta didik yang meliputi kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan, yang harus diselesaikan dalam satu kurun waktu tertentu.

Instrumen penilaian atau asesmen yang dapat dipilih, sebagai berikut.

- Daftar Centang: berisi pedoman daftar informasi, data, ciri-ciri, karakteristik, atau elemen yang dituju.
- Catatan Anekdot: berisi catatan singkat hasil observasi yang difokuskan pada performa dan perilaku yang menonjol, disertai latar belakang kejadian dan hasil analisis atas observasi yang dilakukan.
- Rubrik: berisi pedoman penilaian ketercapaian tujuan pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk gradasi kriteria ketercapaian.
- Lembar Refleksi Peserta didik dan Lembar Asesmen Rekan Sejawat: berisi hasil refleksi peserta didik mengenai pembelajarannya. Pada peserta didik fase B, dapat diisi menggunakan emotikon.

Guru memiliki kebebasan untuk mengolah hasil asesmen pembelajaran dan dapat menggunakan angka maupun narasi yang mendeskripsikan perkembangan belajar peserta didik. Penting untuk diingat, bahwa rapor harus bersifat informatif; menggambarkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang dituju, dengan bahasa yang lugas, jelas, dan spesifik. Informasi yang diberikan harus mudah dipahami oleh orang tua, peserta didik, dan guru di kelas selanjutnya. Tujuannya, agar mereka dapat mengambil tindak lanjut yang tepat untuk meningkatkan pembelajaran di masa depan.

Contoh Pengolahan Hasil Asesmen



Baik dilakukan

Menyatakan ketercapaian tujuan pembelajaran dengan jelas dan spesifik.

“Ananda A mampu menyimpulkan karakteristik alat dan bahan yang digunakan. Ananda menyimpulkan bahwa pensil warna berbeda dengan pensil biasa karena tidak dapat dihapus.”

“Ananda Z sudah mampu menggunakan gunting dengan aman, namun masih memerlukan bimbingan untuk menggunting mengikuti garis bantu. Ananda Z memiliki rentang fokus 3–5 menit. Akan sangat membantu bila instruksi diberikan bertahap, menggunakan kalimat pendek yang kurang dari lima kata.”



Jangan dilakukan

Memberikan umpan balik yang umum, subyektif atau menghakimi

“Ananda Z *tidak mampu* menggunting dengan aman dan pernah terluka tergores gunting karena tidak memperhatikan penjelasan guru. Ananda Z memiliki *masalah fokus*.”

Tabel 4 Distribusi Asesmen Setiap Bab

Bab	Asesmen	Keterangan
1	Observasi dan Penilaian Proyek	<ul style="list-style-type: none">• Penilaian awal: menggambar 5 bidang datar simetris dan 5 bidang datar asimetris.• Formatif: menggambar sketsa baju formal dan kasual.• Sumatif: menggambar sketsa satu set pakaian impian (atasan, bawahan, topi, dan sepatu).
2	Presentasi dan Penilaian Proyek	Penilaian awal: menebak kartu bahan dengan mata tertutup. Formatif: presentasi temuan perbedaan karakteristik alat dan bahan dari sebuah lukisan. Sumatif: membuat jurnal visual karakter alat dan bahan dari lukisan yang dipilih.

Bab	Asesmen	Keterangan
3	Observasi dan Penilaian Proyek	Penilaian awal: membuat kartu ucapan sederhana. Formatif: menggambar rumah adat daerah masing-masing. Sumatif: membuat diorama rumah adat daerah masing-masing.
4	Observasi dan Penilaian Proyek	Penilaian awal: menyusun tangram dari kertas. Formatif: mengkreasikan miniatur istana. Sumatif: mengkreasikan miniatur bangunan impian.
5	Observasi dan Penilaian Proyek	Penilaian awal: merespon Lukisan dalam media <i>Cermin Ajaib</i> . Formatif: presentasi nilai karya dalam permainan "Koper Hitam". Sumatif: memberikan umpan balik sebuah sampul buku melalui pembuatan jurnal visual.
6	Observasi dan Penilaian Proyek	Penilaian awal: menemukan muatan positif yang terdapat dalam karya seni rupa. Formatif: mempresentasikan muatan positif pada karya pribadi. Sumatif: mempresentasikan muatan positif pada karya kelompok.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023
Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)
Penulis: Della Naradika, Rizki Raindriati
ISBN: 978-623-118-517-4

Bab I

Menggambar Sketsa



A. Pendahuluan

1. TP dan Kedudukannya dalam ATP

Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai bab ini ialah menggambar sketsa yang terinspirasi dari pengalaman. Tujuan Pembelajaran (TP) ini diturunkan dari elemen berpikir dan bekerja artistik.

2. Pokok Materi

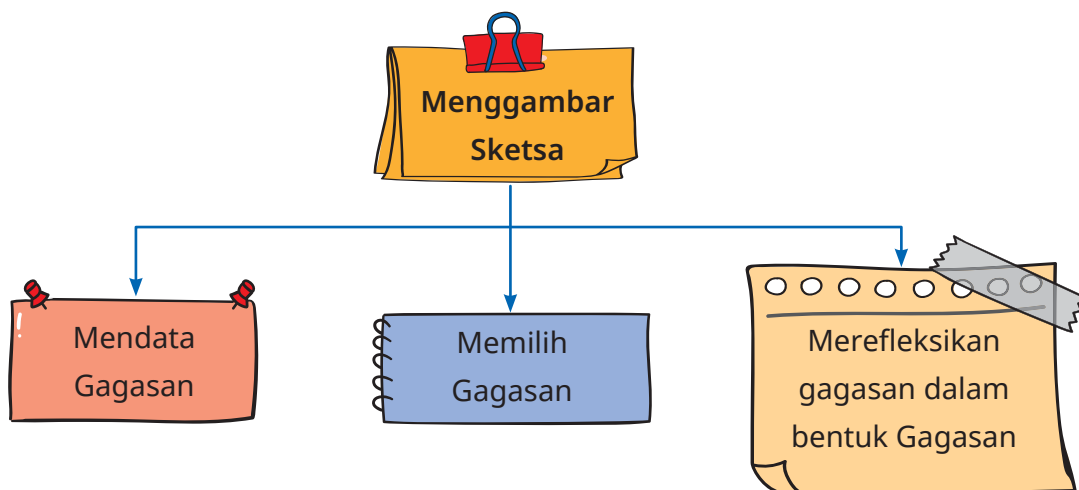
Pokok materi pada bab ini adalah menggambar sketsa untuk membangun kemampuan peserta didik berdasarkan inspirasi dari pengalamannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik akan didorong untuk mengingat kembali pengalamannya saat melihat lingkungan sekitarnya, lalu merefleksikannya dalam bentuk sketsa.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lainnya

Materi bab ini berhubungan langsung dengan materi pada bab III dengan pokok bahasan membuat karya dengan menerapkan lima unsur rupa dan prinsip keseimbangan. Di samping itu, materi ini juga berhubungan dengan mata pelajaran matematika pokok bahasan dalam berpikir komputasional; mengurutkan alur berpikir dan bekerja.

4. Peta Kompetensi

Kompetensi yang ingin dicapai peserta didik pada bab ini, yaitu menggambar sketsa. Untuk mencapainya, terdapat beberapa alur, dimulai dengan mendata gagasan, memilih gagasan, diakhiri dengan merefleksikan gagasan yang peserta didik dapatkan dari pengalamannya dalam bentuk sketsa.



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Waktu yang diperlukan untuk penyelesaian materi bab ini yaitu 9 JP (@35 menit).

6. Materi Prasyarat

Keterampilan yang dibutuhkan untuk mencapai materi ini adalah sebagai berikut.

- Peserta didik mampu membuat macam-macam garis (vertikal, horizontal, gelombang, zig-zag).
- Peserta didik mampu menggambar bangun datar simetris, seperti segitiga, lingkaran, dan persegi.
- Peserta didik mampu menggambar bidang-bidang asimetris sederhana.

B. Skema Pembelajaran

Dalam skema pembelajaran akan dipaparkan aspek-aspek yang berkaitan dengan pembelajaran setiap babnya. Adapun skema pembelajaran untuk Bab I adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Skema Pembelajaran Bab I

No.	Aspek	Keterangan
1.	Tujuan Pembelajaran	Menggambar sketsa yang terinspirasi dari pengalaman.
2.	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Menggambar sketsa pakaian dengan proporsi yang tepat.• Menggambar sketsa dengan komposisi yang seimbang.• Menambahkan keterangan pendukung sketsa yang sesuai.
3.	Alokasi Waktu	9 JP (@35 menit)
4.	Penilaian Awal	Menggambar lima bangun datar simetris dan lima bangun datar asimetris.
5.	Pokok Materi	Tahapan membuat sketsa. <ul style="list-style-type: none">• Persiapan alat dan bahan.• <i>Brainstorming ide</i>: mendata, memilih, dan merefleksi gagasan.• Menggambar sketsa.

6.	Kata Kunci	Menggambar, sketsa, rancangan, gagasan
7.	Aktivitas Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar sketsa pakaian formal. 2. Menggambar sketsa pakaian kasual. 3. Membuat sketsa satu set pakaian impian (atasan, bawahan, topi, dan sepatu).
	Aktivitas Pembelajaran Alternatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar sketsa <i>cosplay</i> hewan. 2. Menggambar sketsa <i>cosplay</i> tumbuhan.
8.	Sumber Belajar	<p>Pada bab ini, buku yang digunakan guru sebagai bahan bacaan pendukung materi sketsa yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dewobroto. <i>Sketsa: Wujud Ekspresi Garis</i>. Kota: Aseni, 2022. - Susanto, Mike. <i>Diksi Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa</i>. Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagad Art House, 2012.
9.	Asesmen	<ul style="list-style-type: none"> • Formatif: menggambar sketsa baju formal dan kasual. • Sumatif: menggambar sketsa satu set pakaian impian.

C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Persiapan Mengajar

Guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat sketsa sebagai alat peraga pembelajaran, seperti kertas, pensil, penghapus.

2. Apersepsi

Kegiatan apersepsi dalam proses pembelajaran dapat dilakukan guru dengan cara menghubungkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik dengan konteks pembelajaran yang akan dilakukan. Salah satu bentuk apersepsi berupa pengajuan pertanyaan pemantik dapat membangun antusiasme peserta didik untuk memulai pembelajaran. Pada bab ini, sketsa akan dikhususkan untuk membuat sketsa pakaian dengan mempertimbangkan pengalaman peserta didik melihat *style* pakaian di lingkungan sekitarnya. Tema tersebut tidak bersifat mengikat, guru dapat mengambil tema lainnya yang masih berhubungan dengan pengalaman peserta didik. Berikut ini beberapa contoh pertanyaan pemantik yang dapat guru adaptasi dan kembangkan.

“Tahukah kalian bagaimana proses membuat pakaian?”

Peserta didik kemudian akan merespon dengan beberapa jawaban, seperti dijahit, diproduksi mesin dari pabrik, dan lain sebagainya.

“Nah, bagian paling awal yang dilakukan, yaitu membuat sketsa. Pakaian yang kita pakai hari ini berawal dari sebuah sketsa.”

“Apakah ada yang tahu apa itu sketsa? Atau “Adakah yang pernah melihat sketsa pakaian?”

“Coba ingat-ingat kembali, kira-kira seperti apa ya bentuk-bentuk pakaian yang sering kita jumpai di lingkungan kita?”

3. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Peserta didik diminta untuk menggambar lima bidang datar asimetris dan lima bidang simetris di kertas gambar menggunakan pensil. Kegiatan ini dilakukan untuk melihat sejauh mana keterampilan yang dimiliki peserta didik untuk memasuki materi bab ini. Akan terdapat potensi dua kategori dari penilaian ini, yaitu peserta didik yang sudah mampu dan peserta didik yang masih mengalami kesulitan. Peserta didik akan mendapatkan umpan balik yang berbeda. Berikut adalah contoh bidang simetris (gambar atas) dan asimetris (gambar bawah).



Gambar 1.1 Contoh Bidang Simetris dan Asimetris

4. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam pembelajaran 1 ini terdiri atas tiga aktivitas, yaitu menggambar sketsa pakaian formal, Menggambar sketsa pakaian kasual, dan menggambar sketsa satu set pakaian impian (atasan, bawahan, topi, dan sepatu). Selain tiga aktivitas tersebut, untuk mengadaptasi permasalahan diferensiasi peserta didik maka disediakan aktivitas alternatif.

Aktivitas 1

Menggambar Sketsa Pakaian Formal

Peserta didik diminta menggambar sketsa baju kegiatan resmi yang mereka sukai. Berikut tahapan kegiatan yang peserta didik lakukan dalam aktivitas ini.

➤ **Mendata gagasan**

Peserta didik mengingat kembali apa saja pakaian formal yang sering mereka jumpai. Peserta didik mungkin saja mempunyai banyak ide saat melakukan *brainstorming* sebelum menggambar. Peserta didik diminta untuk mencatat semua ide yang muncul ketika proses *brainstorming*.

➤ **Memilih gagasan**

Dari beberapa ide yang dimiliki, peserta didik diminta untuk memilih satu ide terbaiknya, atau dapat menggabungkan dua ide menjadi satu gagasan baru.

➤ **Pembuatan sketsa**

Membuat sketsa yang terdiri atas gambar dan keterangan. Tahap yang paling penting adalah merealisasikan ide dengan cara membuat sketsa baju untuk kegiatan resmi, sketsa ini perlu diberikan beberapa keterangan pendukung gambar.

Catatan:

Setiap ide yang lahir dari peserta didik perlu diapresiasi dengan baik, meskipun terkadang ada beberapa ide yang masih jauh dari tujuan pembelajaran, guru dapat mengarahkan secara bertahap.

Bila peserta didik mengalami kesulitan dalam mencari ide, guru dapat mengarahkan peserta didik untuk menggambar sketsa pakaian sekolah.



Gambar 1.2 Contoh Sketsa Pakaian Resmi

Aktivitas 2

Menggambar Sketsa Pakaian Kasual

Peserta didik diminta menggambar sketsa pakaian yang mereka sukai. Kegiatan ini dilakukan secara bertahap dengan cara sebagai berikut.

➤ Mendata gagasan

Peserta didik melakukan *brainstorming* bersama-sama. Peserta didik kemudian menyebutkan dan menuliskan contoh pakaian kasual yang mereka ketahui.

Bila peserta didik mengalami kesulitan dalam mencari ide, guru dapat mengarahkan peserta didik untuk menggambar sketsa pakaian rumah atau pakaian bermain.

➤ Memilih gagasan

Beberapa ide jenis pakaian kasual yang telah terkumpul dapat dikombinasikan menjadi satu gagasan baru.

➤ Pembuatan sketsa

Membuat sketsa yang terdiri atas gambar dan keterangan. Tahap yang paling penting adalah merealisasikan ide dengan cara membuat sketsa baju untuk kegiatan kasual, sketsa ini perlu diberikan beberapa keterangan pendukung gambar.



Gambar 1.3 Contoh Sketsa Pakaian Kasual

Aktivitas 3

Menggambar Sketsa Satu Set Pakaian Impian (Atasan, Bawahan, Topi, dan Sepatu)

Peserta didik diminta menggambar sketsa satu set pakaian yang mereka sukai. Berikut tahapan kegiatan yang peserta didik lakukan dalam aktivitas ini.

➤ **Mendata gagasan**

Peserta didik diminta mendata apa saja jenis-jenis topi, jenis atasan, jenis bawahan, dan jenis sepatu yang mereka ketahui. Peserta didik juga dapat melihat contoh beberapa referensi yang diberikan oleh guru.

➤ **Memilih gagasan**

Peserta didik memilih satu ide untuk topi, satu ide untuk atasan, satu ide untuk bawahan, dan satu ide untuk sepatu dari data gagasan yang telah mereka kumpulkan.

➤ **Pembuatan sketsa**

Membuat sketsa yang terdiri atas gambar dan keterangan. Proses membuat sketsa ini dapat dilakukan di kertas A4 dan dilanjutkan dengan proses pewarnaan.

Aktivitas Alternatif 1

Menggambar Sketsa *Cosplay* Hewan

Peserta didik diminta menggambar sketsa kostum hewan yang mereka sukai. Kegiatan ini dilakukan secara bertahap dengan cara sebagai berikut.

➤ **Mendata gagasan**

Peserta didik diminta menyebutkan dan mendata hewan apa saja yang sering mereka temukan pada *cosplay*. Bila di wilayah satuan pendidikan terdapat hewan endemik, maka peserta didik dapat diarahkan untuk menggambarinya.

➤ **Memilih gagasan**

Peserta didik memilih satu hewan untuk mereka gambar sebagai sketsa kostum hewan.

➤ **Pembuatan sketsa**

Membuat sketsa yang terdiri atas gambar dan keterangan. Proses membuat sketsa ini dapat dilakukan di kertas A4 dan dilanjutkan dengan proses pewarnaan.



Gambar 1.4 Contoh Sketsa *Cosplay* Hewan

Aktivitas Alternatif 2

Menggambar Sketsa *Cosplay* Tumbuhan

Peserta didik diminta menggambar sketsa kostum tumbuhan yang mereka sukai. Kegiatan ini dilakukan secara bertahap dengan cara berikut ini.

➤ **Mendata gagasan**

Peserta didik diminta menyebutkan dan mendata tumbuhan apa saja yang sering mereka temukan pada *cosplay*. Bila di wilayah satuan pendidikan terdapat tumbuhan endemik, maka peserta didik dapat diarahkan untuk menggambar, misalnya raflesia atau lainnya.

➤ **Memilih gagasan**

Peserta didik memilih satu tumbuhan untuk mereka gambar sebagai sketsa kostum tumbuhan.

➤ **Pembuatan sketsa**

Membuat sketsa yang terdiri atas gambar dan keterangan. Proses membuat sketsa ini dapat dilakukan di kertas A4 dan dilanjutkan dengan proses pewarnaan.



Gambar 1.5 Contoh Sketsa *Cosplay* Tumbuhan

5. Miskonsepsi

Miskonsepsi yang mungkin muncul dalam pembelajaran bab ini, peserta didik yang pernah melihat desain pakaian oleh desainer profesional, baik dari buku atau pun media lainnya, mereka akan menganggap bahwa sketsa pakaian ini perlu digambar lengkap dengan gambar sketsa manekin (gambar patung manusia). Berikan penjelasan kepada peserta didik bahwa itu tidak diperlukan, gambar manusianya saja cukup.

6. Asesmen

Penilaian berupa asesmen formatif dapat dilakukan pada tahap ini. Untuk penilaiannya, guru dapat menggunakan rubrik di bawah ini.

Tabel 1.2 Rubrik Penilaian Pembuatan Sketsa Pakaian Formal

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP =2	Perlu Pembinaan TP=1
Ketepatan Proporsi	Mampu menggambar sketsa pakaian dengan proporsi yang tepat secara konsisten.	Mampu menggambar sketsa pakaian dengan proporsi yang tepat.	Mampu menggambar sketsa pakaian namun beberapa masih ada sedikit proporsi yang kurang tepat.	Mampu menggambar sketsa pakaian namun sebagian besar proporsi masih kurang tepat.
Kesimbangan Komposisi	Mampu menggambar sketsa dengan komposisi yang seimbang secara konsisten.	Mampu menggambar sketsa dengan komposisi yang seimbang.	Mampu menggambar sketsa namun komposisi kurang seimbang.	Mampu menggambar sketsa namun sebagian besar komposisi kurang seimbang.

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP = 2	Perlu Pembinaan TP=1
Keterangan pendukung	Mampu menambahkan keterangan pendukung sketsa yang sesuai secara konsisten.	Mampu menambahkan keterangan pendukung sketsa yang sesuai.	Mampu menambahkan keterangan pendukung sketsa namun masih ada sedikit belum sesuai.	Mampu menambahkan keterangan pendukung sketsa namun sebagian besar belum sesuai.
Peserta didik dianggap mencapai tujuan pembelajaran bila sudah mencapai "Sesuai TP" minimal pada KKTP ketepatan proporsi dan ketepatan komposisi.				

7. Tindak Lanjut Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal, terdapat diferensiasi. Berikut adalah rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru terhadap diferensiasi peserta didik.

Tabel 1.3 Tindak Lanjut terhadap Diferensiasi Peserta Didik

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Belum mampu menggambar lima bangun datar simetris dan lima bangun datar asimetris.	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan contoh ulang oleh guru macam-macam bangun datar simetris dan asimetris. • Peserta didik menggambar ulang bangun datar simetris dan asimetris. • Umpan balik yang dapat diberikan: "Setelah diberikan contoh, apakah kamu masih mengalami kesulitan dalam menggambar bangun datar simetris dan asimetris?"

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Sudah mampu menggambar lima bangun datar simetris dan lima bangun datar asimetris.	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta menggambar lebih banyak lagi bangun datar lainnya selain lima yang sudah digambar sebelumnya. • Umpan balik yang dapat diberikan: <ul style="list-style-type: none"> - “Apakah kamu dapat mengeksplorasi lebih banyak gambar lainnya dengan mudah?” - “Dari mana kamu mendapatkan ide untuk mengeksplorasi gambar bangun datar?”

8. Refleksi Peserta Didik

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan untuk proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan untuk menentukan perlakuan kepada peserta didik, apakah peserta didik mendapat tindakan remedial atau pengayaan. Remedial dan pengayaan di dalam pembelajaran dapat dilakukan secara berkesinambungan setelah pembelajaran dituntaskan.

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Peran orang tua pada pembelajaran bab ini adalah menyediakan alat dan bahan yang peserta didik butuhkan untuk membuat sketsa. Selain itu, saat di rumah, orang tua juga berperan untuk memberikan umpan balik mengenai sketsa yang telah dibuat oleh peserta didik. Contoh umpan balik yang dapat diberikan, seperti menanyakan alasan kenapa peserta didik tersebut memilih ide tersebut dan bukan ide lainnya.

E. Asesmen

Penilaian berupa asesmen sumatif dapat dilakukan pada tahap ini dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada aktivitas ketiga, yaitu menggambar sketsa satu set pakaian impian (atasan, bawahan, topi, dan sepatu). Untuk mengukur kriteria keberhasilan belajar peserta didik, maka guru dapat menggunakan rubrik berikut ini.

Tabel 1.4 Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP = 2	Perlu Pembinaan TP = 1
Ketepatan Proporsi	Mampu menggambar sketsa pakaian dengan proporsi yang tepat secara konsisten.	Mampu menggambar sketsa pakaian dengan proporsi yang tepat.	Mampu menggambar sketsa pakaian namun beberapa masih ada sedikit proporsi yang kurang tepat.	Mampu menggambar sketsa pakaian namun sebagian besar proporsi masih kurang tepat.
Kesimbangan Komposisi	Mampu menggambar sketsa dengan komposisi yang seimbang secara konsisten.	Mampu menggambar sketsa dengan komposisi yang seimbang.	Mampu menggambar sketsa namun komposisi kurang seimbang.	Mampu menggambar sketsa namun sebagian besar komposisi kurang seimbang.
Keterangan pendukung	Mampu menambahkan keterangan pendukung sketsa yang sesuai secara konsisten.	Mampu menambahkan keterangan pendukung sketsa yang sesuai.	Mampu menambahkan keterangan pendukung sketsa namun masih ada sedikit belum sesuai.	Mampu menambahkan keterangan pendukung sketsa namun sebagian besar belum sesuai.

F. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan

Pengayaan tidak bersifat wajib. Pengayaan dapat diberikan kepada peserta didik yang telah melampaui Tujuan Pembelajaran (TP) dan ingin mengembangkan keterampilan lebih lanjut. Pengayaan yang dapat diberikan, yaitu memberikan tekstur pada sketsa baju yang mereka buat. Tekstur dapat berasal dari berbagai jenis bahan seperti daun kering, pasir, glitter, kapas, potongan kertas, origami, dan lain sebagainya.

Contoh pengayaan yang dapat dilakukan peserta didik.

Nama :

Kelas :

Silakan kalian kembangkan gambar berikut.

- Kalian dapat menambahkan lengan atau kerah.
- Kalian dapat menambahkan celana panjang atau pendek.
- Anak perempuan dapat menambahkan rok atau celana.
- Silakan warnai atau tambahkan gambar.



2. Remedial

Remedial diberikan kepada peserta didik yang berada dalam kategori “perlu pembinaan” pada asesmen di atas. Kegiatan yang dapat diberikan, yaitu menggambar ulang sketsa yang diberikan oleh guru dan meminta mereka untuk mendekorasinya dengan beberapa motif dari ide mereka sendiri.

Contoh tugas remedial yang dapat dilakukan peserta didik.

Nama :

Kelas :

Berikut adalah contoh sketsa pakaian yang dapat kamu ikuti tahapannya. Namun, jika kamu memiliki cara yang berbeda untuk menggambar, silakan menggambar dengan cara kreatifmu.



Bila sketsanya sudah selesai, silakan berikan dekorasi.

Kamu bisa memilih ornamen yang paling sesuai.

G. Refleksi Guru

Refleksi dapat dilakukan guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan untuk menentukan bentuk atau cara proses pembelajaran pada pembelajaran berikutnya. Hal-hal yang perlu mendapat perhatian dalam refleksi guru antara lain sebagai berikut.

- “Pakaian jenis apa saja yang disukai oleh mayoritas peserta didik?”
- “Apakah peserta didik dapat menyelesaikan sketsa satu set pakaian impian mereka dengan baik?”
- “Apakah masih ada peserta didik yang belum mampu mengekspresikan gagasan mereka dalam bentuk sketsa?”

H. Lembar Kerja Peserta Didik

Berikut ini adalah contoh LKPD yang dapat diberikan kepada peserta didik. Untuk LKPD yang dapat digunakan peserta didik terdapat pada halaman lampiran di akhir buku ini.

Lembar Kerja Peserta Didik Bab 1

LKPD KELOMPOK

Berikut adalah contoh beberapa jenis pakaian. Gambarlah satu set pakaian impianmu (topi, atasan, bawahan, dan sepatu)! Ide dapat dikembangkan dari gambar di bawah ini atau gambar lainnya yang berasal dari imajinasimu sendiri.

Nama : _____

Kelas : _____

Line drawings of hats: a wide-brimmed hat with a bow, a bucket hat, a baseball cap, a flat cap, and a bucket hat.

Decorative elements: a sun, waves, a boat, a bee, and a flower.

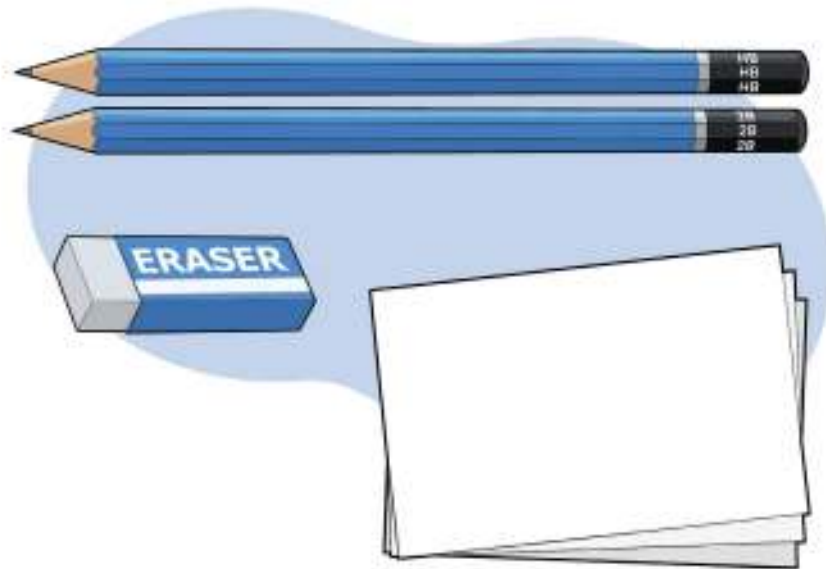


I. Bahan Bacaan

1. Tahapan Membuat Sketsa Awal

a. Persiapan Alat dan Bahan

Alat yang dibutuhkan untuk membuat sketsa.



Gambar 1.6 Alat yang dibutuhkan untuk membuat sketsa

b. *Brainstorming* Ide

Mengumpulkan ide-ide adalah tahap penting yang dapat dilakukan. *Brainstorming* ini dapat dilakukan dengan beberapa tahapan yang berbeda, dapat dipilih salah satu atau dikombinasikan dengan lainnya. Berikut ini beberapa referensi yang dapat digunakan.

- Mencari gambar-gambar pakaian dari ilustrasi buku cerita. Peserta didik dapat diajak ke perpustakaan secara bersama-sama dan melihat berbagai jenis pakaian yang mereka temukan dalam buku.
- Mengumpulkan ide melalui permainan. Peserta didik dapat diajak bernyanyi secara bersama-sama, saat lagu berhenti, minta seorang peserta didik untuk menyebutkan salah satu jenis pakaian.

2. Referensi Berbagai Jenis Sketsa

a. Sketsa Pakaian Formal

Secara umum, terdapat beberapa pakaian formal atau resmi yang dapat digambar oleh peserta didik. Berikut ini adalah rekomendasi yang dapat dipilih maupun dikreasikan kembali. Pertama, kemeja yang berkerah. Untuk lebih mudah diimplementasikan, peserta didik dapat menggambar kemeja sekolah mereka. Kedua, rompi atau blazer. Guru dapat memberikan beberapa contoh gambar blazer. Ketiga, bawahan berupa celana dasar atau rok yang tidak terlalu banyak motifnya.

Selain itu, guru juga dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan ide mereka sendiri. Poin yang terpentingnya adalah pakaian formalnya bersifat minimalis, tidak terlalu banyak aksesoris dan bentuk-bentuk yang eksploratif.



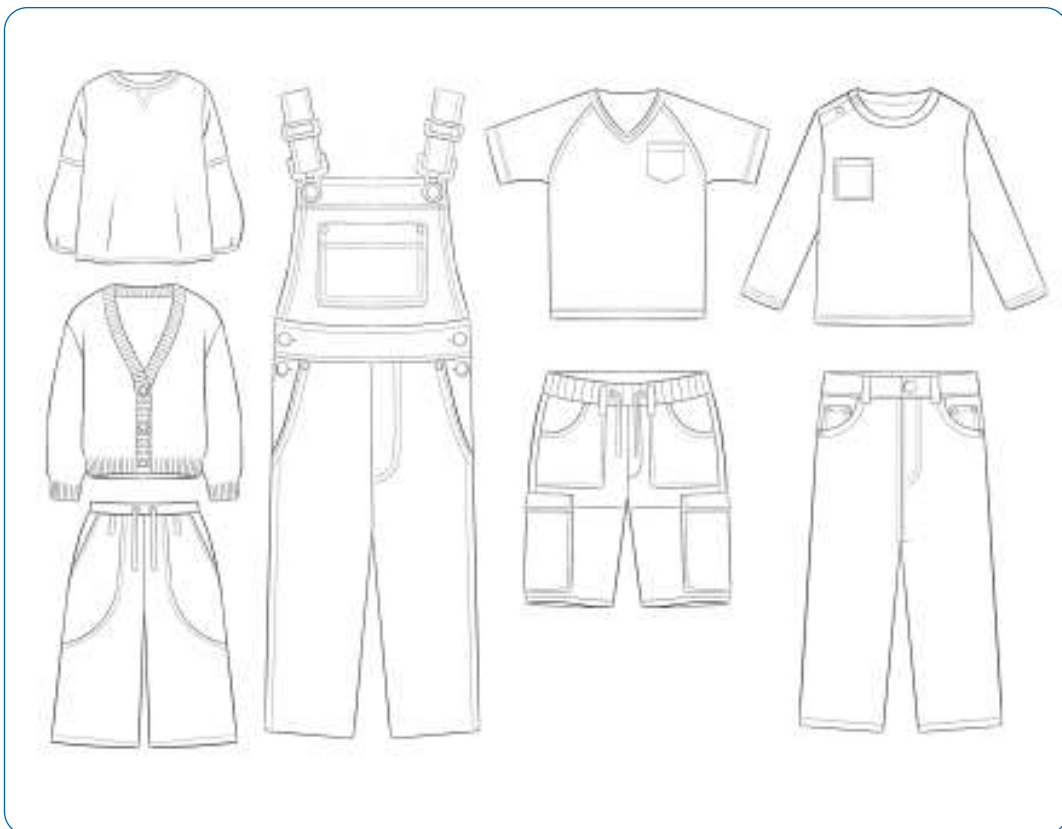
Gambar 1.7 Sketsa Pakaian Formal



b. Sketsa Pakaian Kasual

Pakaian kasual adalah pakaian yang cenderung santai, biasanya dipakai untuk kegiatan santai atau dipakai sehari-hari di rumah. Agar peserta didik mendapatkan gambaran yang lebih mudah mengenai definisi pakaian kasual, guru dapat menghubungkannya dengan pakaian bermain.

Terdapat beberapa jenis pakaian kasual yang dapat peserta didik jadikan ide dalam sketsa yang mereka buat, seperti kaus, celana pendek, jaket, rok bermotif, sweter. Pada sketsa pakaian kasual, dekorasi atau motifnya cenderung lebih fleksibel, sehingga peserta didik dapat melakukan banyak eksplorasi pada sketsa yang mereka buat, contohnya mereka dapat menambahkan objek seperti kartun hewan ataupun tumbuhan pada sketsa kaus yang mereka gambar.



Gambar 1.8 Sketsa Pakaian Kasual

c. Sketsa Satu Set Pakaian Impian

Berikut beberapa jenis pakaian impian yang dapat peserta didik gambar.

1. Kostum ulang tahun impian
2. Kostum pekerjaan impian: guru, seniman, dokter, pemadam kebakaran, chef, dan lain sebagainya.
3. Kostum piknik impian

Tiga contoh di atas hanyalah contoh saja, peserta didik dapat melakukan eksplorasi mandiri. Poin yang terpentingnya adalah peserta didik dapat meng-ekspresikan ide-ide mereka mengenai pakaian yang mereka impikan dan mendapatkan kesempatan seluas-luasnya untuk mengkreasiannya.



Gambar 1.9 Sketsa Satu Set Pakaian Impian

d. Sketsa *Cosplay* Hewan

Cosplay berasal dari kombinasi kata *costume* (kostum) dan *play* (bermain). *Cosplay* adalah kegiatan ketika seseorang menggunakan kostum yang menyerupai karakter khusus. Umumnya *cosplay* berupa peragaan kartun anime maupun karakter *video game*. Namun dalam hal ini peserta didik akan menggambar *cosplay* hewan.

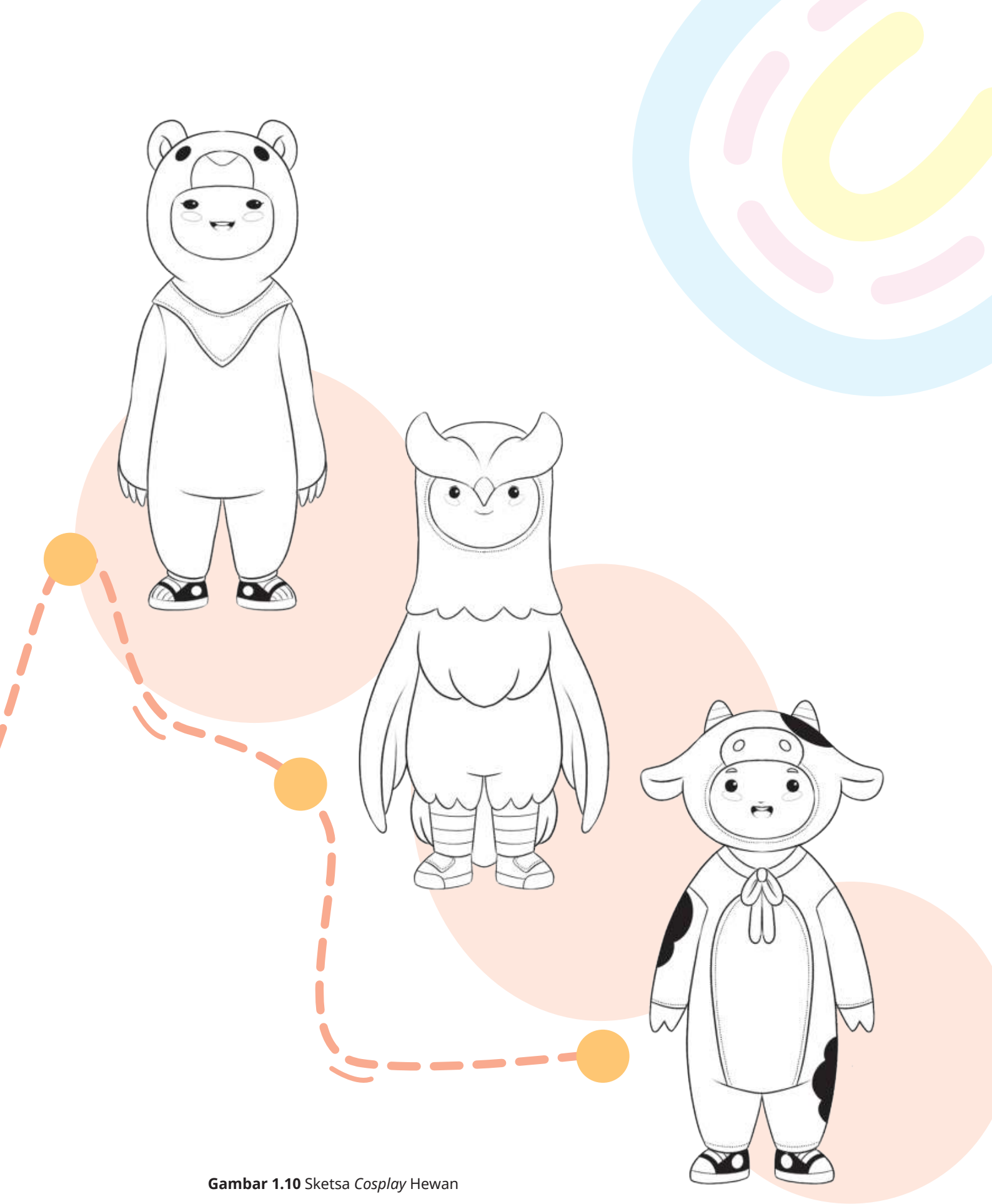
Terdapat beberapa jenis hewan yang dapat peserta didik pilih untuk dijadikan objek gambar mereka, seperti hewan darat, hewan air, maupun hewan udara. Untuk memperkuat rasa kepemilikan terhadap fauna Indonesia, peserta didik dapat diajak untuk membuat *sketch* hewan endemik yang terdapat di lingkungan sekitar peserta didik ataupun hewan endemik yang mereka sukai meskipun berasal dari daerah lainnya di Indonesia.

Kata kunci yang data guru berikan kepada peserta didik adalah hewan endemik darat, hewan endemik air, ataupun hewan endemik udara.

Contoh hewan endemik Indonesia:

1. Sumatera - Harimau
2. Jawa - Elang
3. Kalimantan - Orang utan
4. NTT - Komodo
5. Sulawesi - Anoa
6. Jawa - Owa
7. Sumatera - Gajah





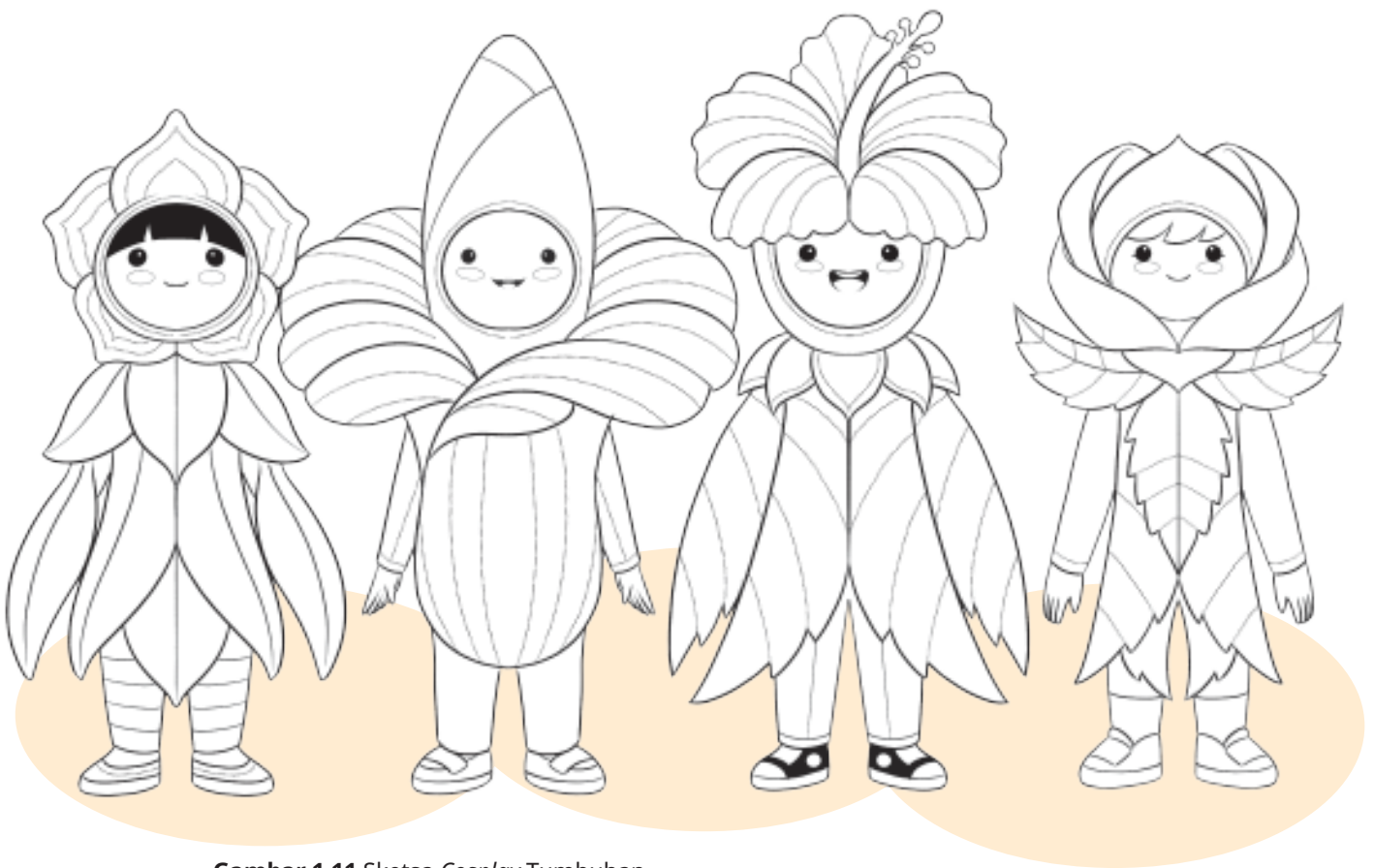
Gambar 1.10 Sketsa *Cosplay* Hewan

e. Sketsa *Cosplay* Tumbuhan

Terdapat beberapa jenis tumbuhan yang dapat peserta didik pilih untuk dijadikan objek gambar, seperti pohon, bunga, maupun buah. Untuk memperkuat rasa kepemilikan terhadap flora Indonesia, peserta didik dapat diajak untuk membuat sketsa tumbuhan endemik yang terdapat di lingkungan sekitar peserta didik ataupun tumbuhan endemik yang mereka sukai meskipun berasal dari daerah lainnya di Indonesia.

Contoh tumbuhan endemik Indonesia:

1. Riau - Nibung
2. Aceh - Bunga Jeumpa
3. Sumatera Barat - Andalas
4. Jambi - Pinang merah
5. Sumatera Utara - Kenanga
6. Kepulauan Riau - Sirih
7. Bengkulu - Raflesia



Gambar 1.11 Sketsa *Cosplay* Tumbuhan

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)

Penulis: Della Naradika, Rizki Raindriati

ISBN: 978-623-118-517-4

Bab II

Menelaah Karakteristik Alat dan Bahan



A. Pendahuluan

1. TP dan Kedudukannya dalam ATP

Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai pada bab ini ialah menelaah karakteristik alat dan bahan untuk penciptaan karya berdasarkan ketersediaan di lingkungan sekitar/pilihannya. TP ini diturunkan dari elemen berpikir dan bekerja artistik.

2. Pokok Materi

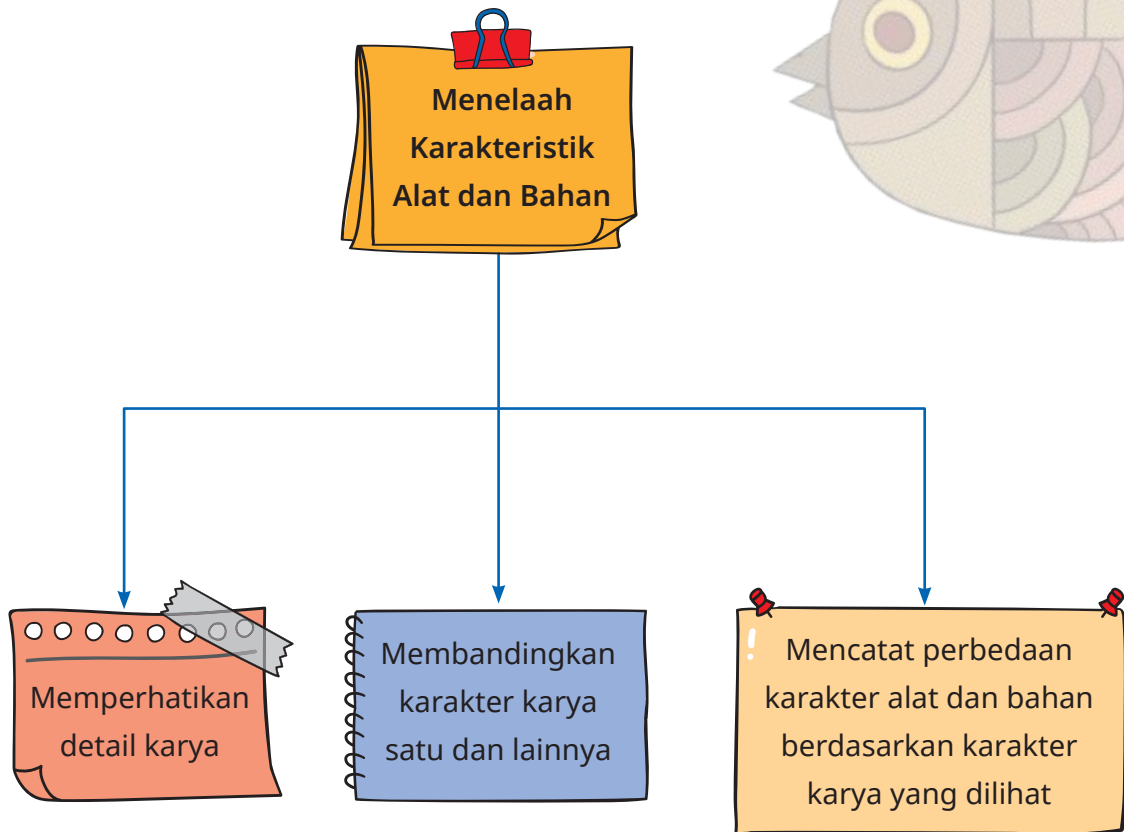
Pokok materi pada bab ini adalah karakteristik alat dan bahan pada karya seni rupa yang dapat peserta didik temukan di lingkungan sekitarnya. Materi ini mendorong peserta didik untuk melihat benda-benda di sekitar mereka yang potensial untuk dijadikan alat dan bahan berkarya, serta mendorong anak untuk dapat mengkritisi karakter bahan dan alat yang telah mereka pilih dari lingkungan terdekatnya.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lainnya

Materi bab ini berhubungan langsung dengan materi Bab III pada pokok bahasan membuat karya seni rupa dua dan tiga dimensi. Peserta didik yang telah memiliki kemampuan menelaah karakteristik alat dan bahan akan memiliki kemudahan dalam membuat karya seni rupa.

4. Peta Kompetensi

Puncak kompetensi pada bab ini adalah menelaah karakteristik alat dan bahan. Untuk mencapainya, terdapat beberapa alur, dimulai dengan memperhatikan detail karya, membandingkan karakter karya satu dan lainnya, mencatat perbedaan karakter tiap alat dan bahan berdasarkan karakter karya yang dilihat. Urutan alur peta kompetensi ini dapat dikreasikan ulang oleh guru. Sebagai contoh, guru dapat pula memulai dengan pendekatan yang berbeda, seperti pengenalan alat dan bahan, pendataan karakteristik alat dan bahan, dan sebagainya. Poin terpentingnya adalah peserta didik memiliki kemampuan untuk menelaah karakteristik alat dan bahan dalam berkarya seni rupa.



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Waktu yang diperlukan untuk penyelesaian materi bab ini, yaitu 12 JP (@35 menit).

6. Materi Prasyarat

Materi prasyarat yang diperlukan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran bab ini adalah kemampuan merasakan perbedaan beberapa tekstur bahan yang diraba oleh telapak tangan.

B. Skema Pembelajaran



Dalam skema pembelajaran akan dipaparkan aspek-aspek yang berkaitan dengan pembelajaran setiap babnya. Adapun skema pembelajaran untuk Bab II adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Skema Pembelajaran Bab II

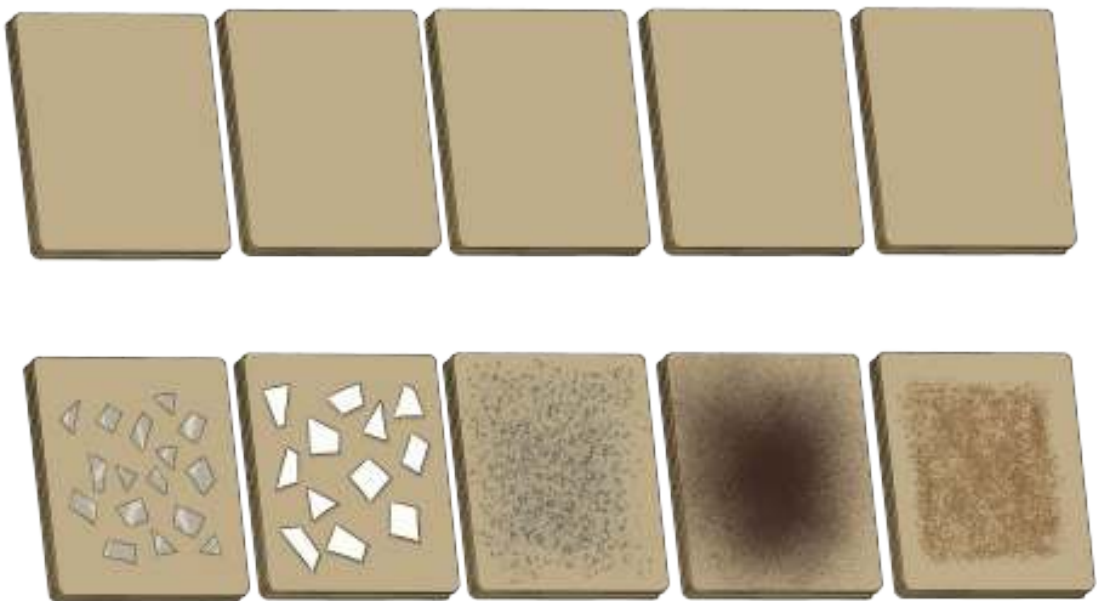
No.	Aspek	Keterangan
1.	Tujuan Pembelajaran	Menelaah karakteristik alat dan bahan untuk penciptaan karya berdasarkan ketersediaan di lingkungan sekitar/ pilihannya.
2.	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan perbedaan karya seni dua dimensi dan tiga dimensi dengan bahan lunak dan bahan keras. • Menampilkan perbedaan lukisan dengan pewarna kering dan pewarna basah. • Membedakan berbagai alat untuk menggambar, membentuk, dan memotong.
3.	Alokasi Waktu	12 JP (@35 menit)
4.	Penilaian Awal	Menebak kartu bahan dengan mata tertutup.
5.	Pokok Materi	<p>Karakteristik alat dan bahan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alat untuk menggambar, membentuk, dan memotong. • Bahan lunak dan bahan keras. • Pewarna kering dan pewarna basah.
6.	Kata Kunci	alat seni rupa, bahan seni rupa, lukisan, tebak gambar
7.	Aktivitas Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempresentasikan temuan perbedaan karakteristik alat dan bahan dari sebuah lukisan. 2. Membuat jurnal visual karakter alat dan bahan dari lukisan yang dipilih. 3. Mempresentasikan temuan perbedaan karakteristik alat dan bahan dari karya seni rupa tiga dimensi. 4. Membuat jurnal visual karakter alat dan bahan dari karya tiga dimensi yang dipilih. 5. Menelaah karakteristik alat dan bahan melalui permainan tebak gambar.
	Aktivitas Pembelajaran Alternatif	Menelaah karakteristik alat dan bahan melalui permainan tebak gambar.

8.	Sumber Belajar	<p>Berikut buku yang digunakan guru sebagai bahan bacaan pendukung materi karakteristik alat dan bahan berkarya seni rupa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raindriati, R. <i>Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas 1</i>. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2022. • M, Mansyur. <i>Keterampilan Seni Rupa SD</i>. Yogyakarta: Deepublish, 2022.
9.	Asesmen	<ul style="list-style-type: none"> • Formatif: Presentasi temuan perbedaan karakteristik alat dan bahan dari sebuah lukisan. • Sumatif: Membuat jurnal visual karakter alat dan bahan dari lukisan yang dipilih.

C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Persiapan Mengajar

Guru mempersiapkan lima jenis kartu yang terbuat dari kardus atau karton yang telah ditaburi oleh lima jenis bahan yang berbeda, misalnya potongan plastik, potongan kertas, pasir, serbuk kopi, serbuk teh. Kartu akan digunakan pada awal pembelajaran sebagai penilaian sebelum pembelajaran. Berikut adalah contoh kartu yang akan digunakan.



Gambar 2.1 Lima jenis kartu yang terbuat dari kardus yang telah ditaburi oleh lima jenis bahan yang berbeda.

Selain itu, guru juga perlu mempersiapkan beberapa lukisan dari bahan yang berbeda yang akan dianalisis oleh peserta didik pada kegiatan inti pembelajaran. Beberapa lukisan yang perlu disiapkan, seperti lukisan dengan pewarna krayon, pensil warna, cat akrilik, cat air, dan karya kolase dari berbagai jenis tekstur seperti cangkang telur, pasir, dan daun-daun kering.

2. Apersepsi

Kegiatan apersepsi dalam proses pembelajaran dapat dilakukan guru dengan cara menghubungkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik dengan konteks pembelajaran yang akan dilakukan. Salah satu bentuk apersepsi yang dapat dilakukan guru adalah memberikan beberapa pemantik awal, seperti berikut.

- “Adakah yang sudah pernah melihat lukisan cat air?”
- “Kira-kira, kalau lukisan cat air terkena air, apakah akan luntur warnanya?”
- “Adakah yang sudah pernah melihat karya yang diwarnai dengan krayon?”
- “Mengapa saat krayon terkena air, warnanya tidak luntur?”
- “Adakah yang sudah pernah melihat lukisan dari pasir?”
- “Bagaimana teksturnya? Apakah sama dengan lukisan yang dari bahan lainnya?”

3. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Kegiatan penilaian yang digunakan sebelum pembelajaran berupa tebak kartu bahan. Langkah penilaian adalah sebagai berikut.

- Peserta didik diminta maju satu persatu.
- Peserta didik memilih satu kartu dengan mata tertutup.
- Peserta didik meraba kartu yang dipilihnya.
- Peserta didik menebak kartu tersebut berdasarkan tekstur yang diraba.

4. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam pembelajaran bab ini terdiri atas lima aktivitas, yaitu mempresentasikan temuan perbedaan karakteristik alat dan bahan dari sebuah lukisan, membuat jurnal visual karakter alat dan bahan dari lukisan yang dipilih, mempresentasikan temuan perbedaan karakteristik alat dan bahan dari karya seni rupa tiga dimensi, membuat jurnal visual karakter alat dan bahan dari karya tiga dimensi yang dipilih, serta menelaah karakteristik alat dan bahan melalui

permainan tebak gambar. Selain lima aktivitas tersebut, untuk mengadaptasi permasalahan diferensiasi peserta didik, maka disediakan aktivitas alternatif yang dapat dilakukan guru.

Aktivitas 1

Mempresentasikan Temuan Perbedaan Karakteristik Alat dan Bahan dari Sebuah Lukisan

Kegiatan inti dilakukan secara bertahap dengan alur sebagai berikut.

- Peserta didik duduk secara berkelompok. Setiap kelompok beranggotakan 4-5 orang.
- Tiap kelompok memilih dua lukisan dari guru yang akan dianalisis secara bersama-sama.
- Peserta didik memperhatikan detail dari karya yang telah mereka pilih.
- Peserta didik membandingkan karakter bahan yang digunakan dalam lukisan tersebut.
- Peserta didik juga membandingkan karakter alat yang digunakan dalam lukisan tersebut.
- Peserta didik mencatat perbedaan karakter tiap alat dan bahan berdasarkan karakter karya yang dilihat.
- Peserta didik mempresentasikan temuan-temuan mereka.



Gambar 2.2
Contoh Temuan Perbedaan Karakteristik Alat dan Bahan pada Dua Karya

Aktivitas 2

Membuat Jurnal Visual Karakter Alat dan Bahan dari Lukisan yang Dipilih

Kegiatan inti dilakukan secara bertahap dengan alur sebagai berikut.

- Peserta didik memperhatikan beberapa lukisan yang ditempel di papan tulis oleh guru.
- Peserta didik maju satu persatu untuk melihat lebih dekat dan memilih salah satu lukisan tersebut untuk dijadikan jurnal visual.
- Peserta didik memperhatikan detail dari karya yang telah mereka pilih.
- Peserta didik memperhatikan karakter bahan yang digunakan dalam lukisan.
- Peserta didik juga mempertimbangkan karakter alat yang digunakan dalam lukisan.
- Peserta didik mencatat perbedaan karakter tiap alat dan bahan berdasarkan karakter karya yang dilihat.
- Peserta didik membuat jurnal visual dari temuan yang mereka dapatkan pada karya yang telah mereka pilih.



Gambar 2.3 Contoh Jurnal Visual tentang Karakteristik Alat dan Bahan pada Sebuah Karya Seni Rupa

Aktivitas 3

Mempresentasikan Temuan Perbedaan karakteristik Alat dan Bahan dari Karya Seni Rupa Tiga Dimensi

Kegiatan inti dilakukan secara bertahap dengan alur sebagai berikut.

- Peserta didik duduk secara berkelompok. Setiap kelompok beranggotakan 4-5 orang.
- Setiap kelompok memilih satu karya tiga dimensi yang telah disiapkan oleh guru yang akan dianalisis bersama-sama. Karya yang disiapkan oleh guru ini dapat berupa lukisan pada gerabah, pot, piring, capping, patung kecil atau karya seni rupa tiga dimensi lainnya yang dapat ditemukan di sekitar lingkungan sekolah.
- Peserta didik memperhatikan detail dari karya yang telah mereka pilih.
- Peserta didik mencatat hasil identifikasi mereka.
- Setiap kelompok akan maju dan mempresentasikan temuan mereka.



Gambar 2.4 Contoh Temuan Perbedaan Karakteristik Alat dan Bahan dari Karya Seni Rupa Tiga Dimensi

Catatan:

Untuk sekolah yang berlokasi dekat dengan sentra pembuatan karya seni rupa, misalnya tempat pembuatan miniatur patung, peserta didik dapat diajak menuju sentra karya seni tersebut untuk melihat dan belajar karakteristik alat

dan bahan berkarya seni. Berikut ini adalah rekomendasi alur kegiatan bila guru ingin mengajak peserta didik belajar langsung dari seniman pematung maupun seniman seni rupa tiga dimensi lainnya.

- Peserta didik diberikan gambaran mengenai tempat yang akan dituju dan jenis karya seni yang ada di sana.
- Peserta didik merencanakan dan menulis daftar pertanyaan yang ingin ditanyakan kepada seniman.
- Peserta didik memperhatikan seniman yang sedang membuat karya seni di sentra pembuatan karya seni.
- Peserta didik melakukan sesi tanya jawab berdasarkan pertanyaan yang telah dipersiapkan maupun pertanyaan yang muncul ketika proses pembuatan karya berlangsung.
- Peserta didik mencatat poin-poin penting yang mereka temukan selama kegiatan bersama seniman.
- Pada saat pertemuan selanjutnya, peserta didik diminta untuk menceritakan pengalaman mereka kepada adik kelas 3 tentang kegiatan tersebut. Pastikan peserta didik mampu menyampaikan temuan mereka kepada adik kelasnya.



Gambar 2.5 Belajar Langsung dari Seniman Seni Rupa Tiga Dimensi

Aktivitas 4

Membuat Jurnal Visual Karakter Alat dan Bahan dari Karya Tiga Dimensi yang Dipilih

Kegiatan inti dilakukan secara bertahap dengan alur sebagai berikut.

- Peserta didik memperhatikan beberapa karya tiga dimensi yang dibawa oleh guru.
- Peserta didik maju satu persatu untuk melihat lebih dekat dan memilih salah satu karya yang mereka sukai untuk dijadikan jurnal visual.
- Peserta didik memperhatikan detail dari karya yang telah mereka pilih.
- Peserta didik memperhatikan karakter bahan yang digunakan dalam karya tersebut.
- Peserta didik mencatat perbedaan karakter tiap alat dan bahan berdasarkan karakter karya yang dilihat.
- Peserta didik membuat jurnal visual dari temuan yang mereka dapatkan pada karya yang telah mereka pilih.



Gambar 2.6 Jurnal Visual Karakter Alat dan Bahan dari Karya Tiga Dimensi yang Dipilih

Aktivitas 5

Menelaah Karakteristik Alat dan Bahan Melalui Permainan Tebak Gambar

Peserta didik menelaah karakteristik alat dan bahan melalui permainan tebak gambar yang dikerjakan secara kelompok. Alur permainannya adalah sebagai berikut.

- Peserta didik membentuk dua tim. Setiap tim akan ada yang bertugas sebagai pemegang gambar sekaligus yang akan menebak karya tersebut. Sedangkan peserta lainnya akan menebak secara bergiliran.
- Tim penebak perlu menyebutkan beberapa petunjuk karakter bahan dan alat sebagai landasan untuk menebak lukisannya.
- Tidak ada poin yang dicatat untuk permainan ini. Tidak ada tim yang menang maupun kalah. Poin utamanya adalah menelaah karakteristik alat dan bahan dalam sebuah karya seni.



Gambar 2.7 Peserta didik yang sedang bermain tebak gambar.

Contoh gambar yang digunakan dalam permainan tebak gambar adalah sebagai berikut. Untuk referensi tambahan, guru dapat melihat pada bagian lampiran buku ini.



Gambar 2.8 Contoh Gambar yang Digunakan dalam Permainan Tebak Gambar

5. Miskonsepsi

Miskonsepsi yang potensial terjadi pada pembelajaran ini adalah peserta didik mungkin saja mengalami kesulitan membedakan lukisan cat air dengan lukisan pensil warna yang diberikan air lalu disapu dengan kuas. Perlu diberikan pemahaman bahwa keduanya sama-sama cat air, hanya alat dan alur pembuatannya yang sedikit berbeda.

6. Asesmen

Penilaian berupa asesmen formatif dapat dilakukan pada kegiatan presentasi karakteristik alat dan bahan dari sebuah lukisan yang mereka pilih. Untuk mengukur kriteria keberhasilan belajar peserta didik, maka guru dapat menggunakan rubrik berikut ini.

Tabel 2.2 Rubrik Penilaian Presentasi Karakteristik Alat dan Bahan

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP =2	Perlu Pembinaan TP=1
Mampu membedakan karya seni rupa 2D dan 3D dengan bahan lunak dan bahan keras.	Mampu membedakan karya seni rupa 2D dan 3D dengan bahan lunak dan bahan keras secara konsisten.	Mampu membedakan karya seni rupa 2D dan 3D dengan bahan lunak dan bahan keras.	Mampu membedakan karya seni rupa 2D dan 3D dengan bahan lunak dan bahan keras namun beberapa masih ada yang kurang tepat.	Mampu membedakan karya seni rupa 2D dan 3D dengan bahan lunak dan bahan keras namun sebagian besar masih kurang tepat.
Mampu membedakan lukisan dengan pewarna kering dan pewarna basah.	Mampu membedakan lukisan dengan pewarna kering dan pewarna basah secara konsisten.	Mampu membedakan lukisan dengan pewarna kering dan pewarna basah.	Mampu membedakan lukisan dengan pewarna kering dan pewarna basah namun beberapa masih kurang tepat.	Mampu membedakan lukisan dengan pewarna kering dan pewarna basah namun sebagian besar masih kurang seimbang.
Mampu membedakan berbagai alat untuk menggambar,	Mampu membedakan berbagai alat untuk menggambar,	Mampu membedakan berbagai alat untuk menggambar,	Mampu membedakan berbagai alat untuk menggambar,	Mampu membedakan berbagai alat untuk menggambar,

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP =2	Perlu Pembinaan TP=1
membentuk, dan memotong.	membentuk, dan memotong secara konsisten.	membentuk, dan memotong.	membentuk, dan memotong namun masih ada sedikit yang belum sesuai.	membentuk, dan memotong namun sebagian besar belum sesuai.

7. Tindak Lanjut Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal, ditemukan diferensiasi pada peserta didik. Berikut adalah rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru terhadap peserta didik tersebut.

Tabel 2.3 Tindak Lanjut terhadap Diferensiasi Peserta Didik

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Belum mampu membedakan kartu bahan.	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta untuk meraba setiap kartu bahan yang diberikan dengan mata terbuka. Minta mereka untuk merasakan perbedaan pada setiap kartunya. • Setelah peserta didik menyadari perbedaan setiap tekstur pada kartu, minta mereka untuk mengulangi menebak kartu dengan mata tertutup, apakah mereka dapat menebak semuanya dengan benar atau tidak. • Umpan balik yang dapat diberikan. <ul style="list-style-type: none"> - “Saat meraba tekstur pada kartu bahan dengan mata terbuka, apakah kamu dapat merasakan perbedaan setiap bahan?”

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
	<ul style="list-style-type: none"> - “Setelah menebak kartu untuk kedua kalinya, apakah kamu masih merasakah kesulitan membedakan tekstur setiap kartu?”
Sudah mampu membedakan kartu bahan.	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta menuliskan di kertas, bahan lain apa saja yang kira-kira cocok untuk dijadikan media untuk permainan kartu bahan. • Umpan balik yang dapat diberikan. <ul style="list-style-type: none"> - “Apakah kamu menemukan hambatan saat mencari ide bahan lainnya yang memiliki tekstur yang berbeda?”

8. Refleksi Peserta Didik

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan untuk proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan untuk menentukan perlakuan kepada peserta didik, apakah peserta didik mendapat tindakan remedial atau pengayaan. Remedial dan pengayaan di dalam pembelajaran dapat dilakukan secara berkesinambungan setelah pembelajaran dituntaskan.

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Pembelajaran pada bab ini akan lebih maksimal bila mendapat dukungan dari orang tua. Bentuk dukungan yang dapat diberikan orang tua adalah mengajak peserta didik mengunjungi pameran seni rupa ataupun museum seni yang terdapat di sekitar tempat tinggal. Orang tua dapat mengajak peserta didik untuk melihat karakter-karakter alat dan bahan yang digunakan seniman dalam karya seninya.

E. Asesmen

Penilaian berupa asesmen sumatif yang dilakukan pada aktivitas kedua. Untuk mengukur kriteria keberhasilan belajar peserta didik, guru dapat menggunakan rubrik di bawah ini.

Tabel 2.4 Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP = 2	Perlu Pembinaan TP = 1
Menampilkan perbedaan karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi dengan bahan lunak dan bahan keras.	Menampilkan perbedaan karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi dengan bahan lunak dan bahan keras secara rinci dan akurat.	Menampilkan perbedaan karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi dengan bahan lunak dan bahan keras.	Menampilkan perbedaan karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi dengan bahan lunak dan bahan keras namun masih dengan bantuan guru.	Belum dapat menampilkan perbedaan karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi dengan bahan lunak dan bahan keras.
Menampilkan perbedaan lukisan dengan pewarna kering dan pewarna basah.	Menampilkan perbedaan lukisan dengan pewarna kering dan pewarna basah secara rinci dan akurat.	Menampilkan perbedaan lukisan dengan pewarna kering dan pewarna basah.	Menampilkan perbedaan lukisan dengan pewarna kering dan pewarna basah namun masih dengan bantuan guru.	Belum dapat menampilkan perbedaan lukisan dengan pewarna kering dan pewarna basah.
Membedakan berbagai alat untuk menggambar, membentuk, dan memotong.	Mampu membedakan berbagai alat untuk menggambar, membentuk,	Mampu membedakan berbagai alat untuk menggambar, membentuk,	Mampu membedakan berbagai alat untuk menggambar, membentuk,	Belum mampu membedakan berbagai alat untuk menggambar, membentuk,

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP = 2	Perlu Pembinaan TP = 1
	dan memotong secara konsisten.	dan memotong.	dan memotong namun masih ada sedikit yang belum sesuai.	dan memotong.

F. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan

Pengayaan ini tidak bersifat wajib, hanya dilakukan bagi yang ingin melakukan pendalaman materi. Bentuk pengayaan yang dapat dilakukan adalah dengan berbagi pengetahuan yang dimiliki kepada teman yang masih mengalami kesulitan dalam menelaah karakter bahan dan alat dalam sebuah karya seni rupa. Pengayaan ini dapat dikerjakan secara berkelompok dengan peserta yang ingin melakukan remedial.

2. Remedial

Remedial ini tidak bersifat wajib, hanya dilakukan bagi yang ingin melakukan perbaikan pemahaman dalam menelaah karakteristik alat dan bahan dalam karya seni rupa. Remedial dapat dilakukan dengan cara mempelajari ulang cara menelaah karakter alat dan bahan sebuah karya seni bersama teman yang sudah memiliki kemampuan melampaui TP.

G. Refleksi Guru

Refleksi dapat dilakukan guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan untuk menentukan bentuk atau cara proses pembelajaran pada pembelajaran berikutnya. Hal-hal yang perlu mendapat perhatian dalam refleksi guru antara lain sebagai berikut.

- Apakah peserta didik masih mengalami kesulitan saat menelaah karakteristik alat dan bahan dalam sebuah karya seni?
- Apa saja yang membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam menelaah karakteristik alat dan bahan dalam sebuah karya seni?

H. Lembar Kerja Peserta Didik

Berikut ini adalah contoh LKPD yang dapat diberikan kepada peserta didik. Untuk LKPD yang dapat digunakan peserta didik terdapat pada halaman lampiran di akhir buku ini.

LKPD KELOMPOK

Tujuan Pembelajaran : Menelaah karakteristik alat dan bahan untuk penciptaan karya berdasarkan ketersediaan di lingkungan sekitar/pilihannya.

Kegiatan : Mempresentasikan temuan perbedaan karakteristik alat dan bahan dari sebuah lukisan.

Nama Kelompok : _____

Anggota : _____

Petunjuk Pengerjaan:

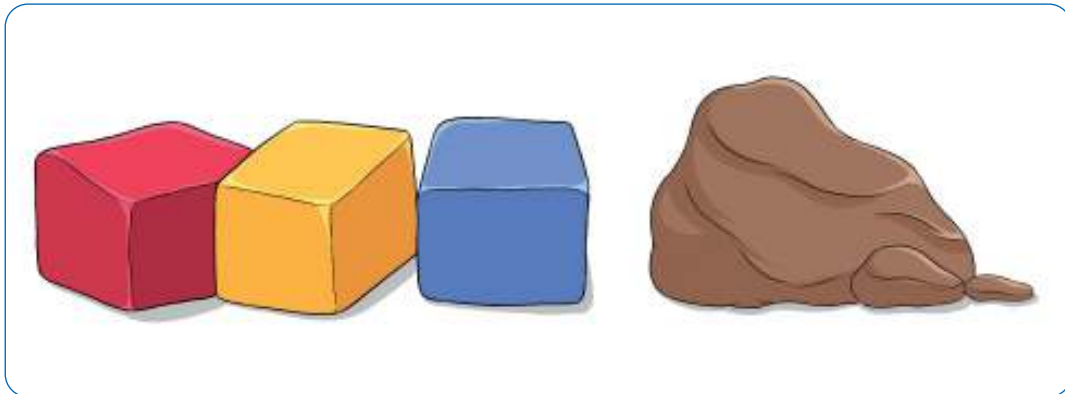
1. Pilihlah dua lukisan dari 10 lukisan yang disediakan oleh guru. Pilihlah yang menggunakan bahan yang berbeda.
2. Perhatikan detail karya tersebut.
3. Diskusikan bersama kelompokmu mengenai karakter alat dan bahan yang mungkin digunakan dalam kedua lukisan tersebut.
4. Bandingkan karakter alat dan bahan yang digunakan dalam kedua lukisan tersebut.
5. Tuliskan temuan kelompok kalian terkait lukisan pada tabel di bawah.
6. Presentasikan di depan kelas serta berikan alasan mengapa kelompok kalian menduga alat dan bahan yang digunakan adalah seperti di bawah ini.

Judul Lukisan 1:	Judul Lukisan 2:
Alat: • • • •	Alat: • • • •
Bahan: • • • •	Bahan: • • • •

I. Bahan Bacaan

1. Karakteristik Alat dan Bahan

a. Bahan Lunak dan Bahan Keras



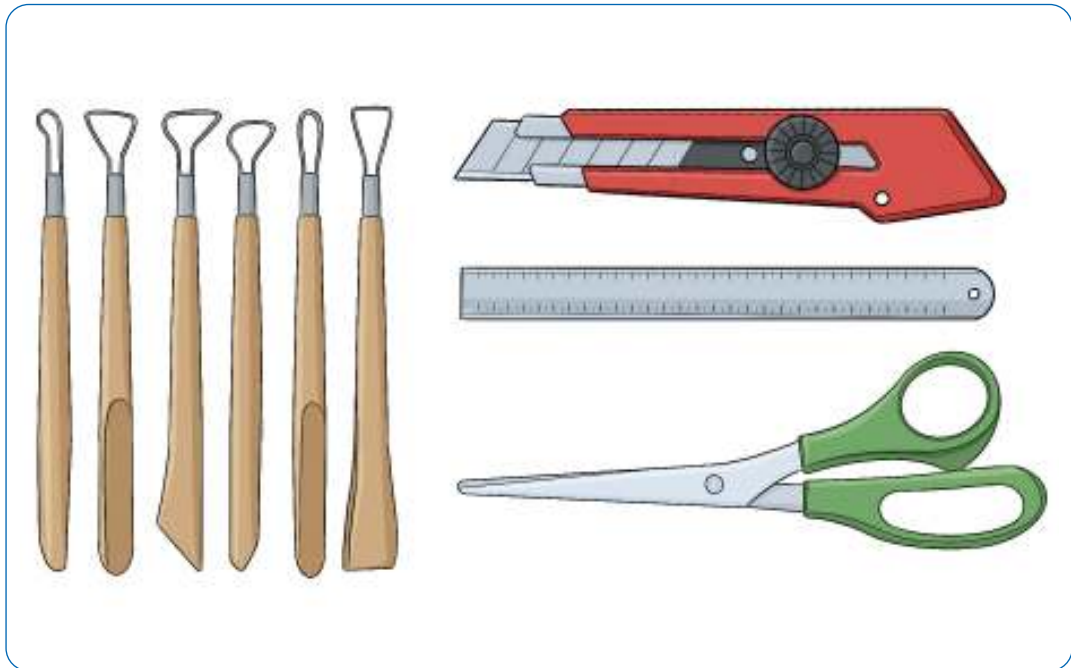
Gambar 2.9 Plastisin warna dan tanah liat

b. Pewarna Kering dan Pewarna Basah



Gambar 2.10 Macam-macam pewarna kering dan basah dalam berkarya seni rupa.

c. Alat untuk Membentuk, Memotong, dan Mengukur



Gambar 2.11 Alat untuk membentuk, memotong, dan mengukur dalam berkarya seni rupa.

2. Indikator Pemantik dalam Menentukan Karakteristik Alat

Untuk menentukan karakteristik alat pada suatu karya seni rupa, dibutuhkan pertanyaan-pertanyaan pemantik yang akan membantu peserta didik menemukan alat yang digunakan karya tersebut. Adapun indikator pemantik tersebut di antaranya adalah sebagai berikut.

- Apakah karya ini dibuat dengan menggunakan alat pemotong?
- Kira-kira, apa saja alat yang pemotong yang digunakan?
- Coba lihat lebih dekat, dari bekas potongannya, kira-kira apakah itu dipotong menggunakan gunting, atau hanya disobekkan saja, atau menggunakan alat lainnya?
- Lalu, apakah karya ini juga menggunakan alat pembentuk atau alat gambar lainnya?

3. Indikator Pemantik dalam Menentukan Karakteristik Bahan

Untuk menentukan karakteristik bahan pada suatu karya seni rupa, dibutuhkan pertanyaan-pertanyaan pemantik yang akan membantu peserta didik menemukan bahan yang digunakan karya tersebut. Adapun indikator pemantik tersebut di antaranya adalah sebagai berikut.

- Coba perhatikan karyanya, apakah pewarnaannya menutupi semua permukaan atau transparan?
- Apakah pewarnaannya rata atau terdapat garis-garis seperti benang-benang halus?
- Apakah pewarnaannya terdapat serbuk-serbuk atau licin? Kira-kira jenis pewarna apa yang dipakai?

4. Karakteristik Karya Menggunakan Pensil Warna

Berikut beberapa karakteristik dari karya yang menggunakan pensil warna.

- Warna cenderung tipis.
- Kertas masih agak terlihat.
- Warna tidak terlalu mencolok.
- Kadang goresan arsiran masih dapat terlihat.



Gambar 2.12 Contoh Karya Pensil Warna - Matthews

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek (2022)

5. Karakteristik Karya Menggunakan Cat Air

Berikut beberapa karakteristik dari karya yang menggunakan cat air.

- Warnanya transparan.
- Terlihat ada bercak-bercak cipratan warna di kertas.
- Sapan warnanya cenderung ekspresif dan dinamis.



Gambar 2.13 Contoh Karya Cat Air - Joseph Amadeus

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek (2022)

6. Karakteristik Karya Menggunakan Krayon

Berikut beberapa karakteristik dari karya yang menggunakan Krayon.

- Warna cenderung tebal dan menutup semua permukaan.
- Warna cenderung tegas dan mencolok.
- Remah-remah krayon biasanya masih tampak sebagian.



Gambar 2.14 Contoh Karya Krayon - Alice Moris

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek (2022)

7. Karakteristik Karya Menggunakan Cat Akrilik

Berikut beberapa karakteristik dari karya yang menggunakan cat akrilik.

- Warna menutup semua permukaan media gambar.
- Terdapat tingkatan warna yang cukup beragam, mulai dari yang lembut (*soft*) maupun yang mencolok (*vivid*).
- Cat dapat dibuat secara blok ataupun tercampur (*gradatif*).



Gambar 2.15 Contoh Karya Cat Akrilik - Janita B.

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek (2022)

8. Karakteristik Karya dengan Media Campuran

Berikut beberapa karakteristik dari karya yang menggunakan media campuran.

- Terdapat kombinasi antara beberapa karakteristik seperti yang telah di sebutkan di atas.



Gambar 2.16 Contoh Karya Media Campuran - Aqeela Latisha

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek (2022)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)
Penulis: Della Naradika, Rizki Raindriati
ISBN: 978-623-118-517-4

Bab III

Mengkreasikan Karya Seni Rupa Dua Dimensi dan Tiga Dimensi



A. Pendahuluan

1. TP dan Kedudukannya dalam ATP

Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai pada bab ini ialah membuat karya dengan menerapkan lima unsur rupa dan prinsip keseimbangan. TP ini diturunkan dari elemen menciptakan.

2. Pokok Materi

Pokok materi pada bab ini adalah membuat karya rupa dua atau tiga dimensi dengan menggunakan unsur garis, warna, bentuk, dan bangun, serta menerapkan prinsip keseimbangan.

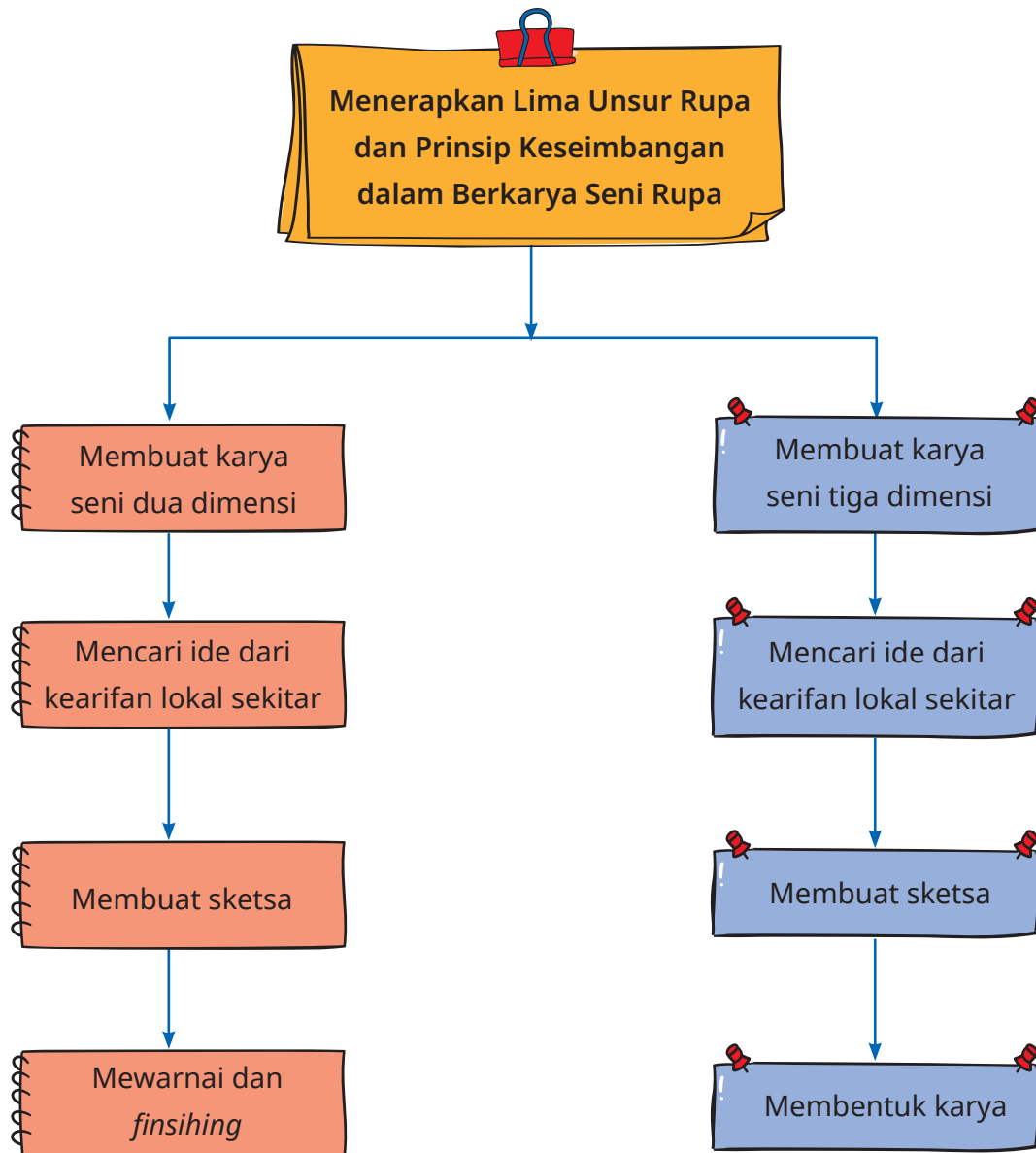
Materi ini mendorong peserta didik untuk mencari ide dari kearifan lokal yang terdapat di sekitar tempat tinggal mereka dan mewujudkannya dalam bentuk karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lainnya

Materi bab ini berhubungan langsung dengan materi fase B awal pokok bahasan unsur seni rupa dan prinsip keseimbangan. Di samping itu, materi ini juga berhubungan dengan mata pelajaran IPAS dengan pokok bahasan mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggal peserta didik, serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.

4. Peta Kompetensi

Puncak kompetensi pada bab ini, yaitu menerapkan lima unsur rupa dan prinsip keseimbangan dalam berkarya seni rupa. Untuk mencapainya, peserta didik akan membuat karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi. Alurnya dimulai dari mencari ide dari kearifan lokal sekitar, membuat sketsa, mewarnai, serta menyelesaikan karya.



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Waktu yang diperlukan untuk penyelesaian materi bab ini sebanyak 24 JP (@35 menit).

6. Materi Prasyarat

Keterampilan yang dibutuhkan untuk merealisasikan bab ini adalah keterampilan menggambar sketsa, mewarnai, menggunting, dan menempel.

B. Skema Pembelajaran

Dalam skema pembelajaran akan dipaparkan aspek-aspek yang berkaitan dengan pembelajaran setiap babnya. Adapun skema pembelajaran untuk Bab III adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Skema Pembelajaran Bab III

No.	Aspek	Keterangan
1.	Tujuan Pembelajaran	Membuat karya dengan menerapkan lima unsur rupa dan prinsip keseimbangan.
2.	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Menggambar rumah adat dengan komponen umum yang lengkap meliputi: atap, dinding, dan lantai.• Menggambar rumah adat dengan komposisi yang seimbang.• Mewarnai gambar rumah adat dengan harmoni antara latar dan objek utama.
3.	Alokasi Waktu	24 JP (@35 menit)
4.	Penilaian Awal	Membuat kartu ucapan sederhana.
5.	Pokok Materi	<ul style="list-style-type: none">• Aplikasi lima unsur rupa dalam karya seni.• Aplikasi prinsip keseimbangan dalam karya seni.• Macam-macam karya seni rupa dua dimensi.• Macam-macam karya seni rupa tiga dimensi.
6.	Kata Kunci	unsur rupa, keseimbangan, dua dimensi, tiga dimensi, rumah adat, diorama
7.	Aktivitas Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Menggambar rumah adat daerah masing-masing.2. Membuat diorama rumah adat daerah masing-masing.3. Menelaah Karakteristik Alat dan Bahan Melalui Permainan Tebak Gambar
	Aktivitas Pembelajaran Alternatif	<ol style="list-style-type: none">1. Menggambar flora atau fauna endemik di daerah masing-masing.2. Membuat diorama flora atau fauna dan ekosistem di sekitar daerah masing-masing.

No.	Aspek	Keterangan
8.	Sumber Belajar	Pada bab ini, buku yang digunakan guru sebagai bahan bacaan pendukung materi karakteristik alat dan bahan berkarya seni rupa, yaitu Hendriyana, Husein. <i>Rupa Dasar</i> . Yogyakarta: Penerbit Andi, 2019.
9.	Asesmen	Formatif: Menggambar rumah adat daerah masing-masing. Sumatif: Membuat diorama sederhana rumah adat daerah masing-masing.

C. Prosedur Kegiatan pembelajaran

1. Persiapan Mengajar

Guru perlu menyiapkan potongan kertas gambar ukuran 10 × 15 cm sebanyak jumlah peserta didik di kelas. Kartu ini akan dibagikan kepada peserta didik untuk melakukan penilaian awal.

2. Apersepsi

Kegiatan apersepsi dalam proses pembelajaran dapat dilakukan guru dengan cara menghubungkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik dengan konteks pembelajaran yang akan dilakukan. Salah satu bentuk apersepsi yang dapat diberikan kepada peserta didik berupa pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kearifan lokal yang ada di daerah tempat tinggal peserta didik. Berikut contoh apersepsi yang dapat diadaptasi maupun dikembangkan.

- “Tahukah kalian apa rumah adat daerah kita?”
- “Adakah yang tahu bentuknya seperti apa?” atau “Adakah yang pernah melihatnya?”

3. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian sebelum pembelajaran dilakukan dengan meminta peserta didik membuat kartu ucapan sederhana. Kartu ini dapat diberikan kepada sesama teman di kelas atau guru. Tujuan penilaian ini untuk mengukur apakah peserta didik sudah memiliki kemampuan membuat sketsa, menggambar, mewarnai, menggunting, dan menempel secara umum.

Berikut adalah contoh beberapa kartu ucapan yang dapat dibuat peserta didik.



Gambar 3.1 Contoh kartu ucapan yang dibuat peserta didik sebagai penilaian awal.

4. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pembelajaran Bab III terdiri atas dua aktivitas, yaitu menggambar rumah adat daerah masing-masing dan membuat diorama rumah adat daerah masing-masing. Selain dua aktivitas tersebut, untuk mengadaptasi permasalahan diferensiasi peserta didik, maka disediakan aktivitas alternatif yang dapat dipilih dan dikembangkan oleh guru.

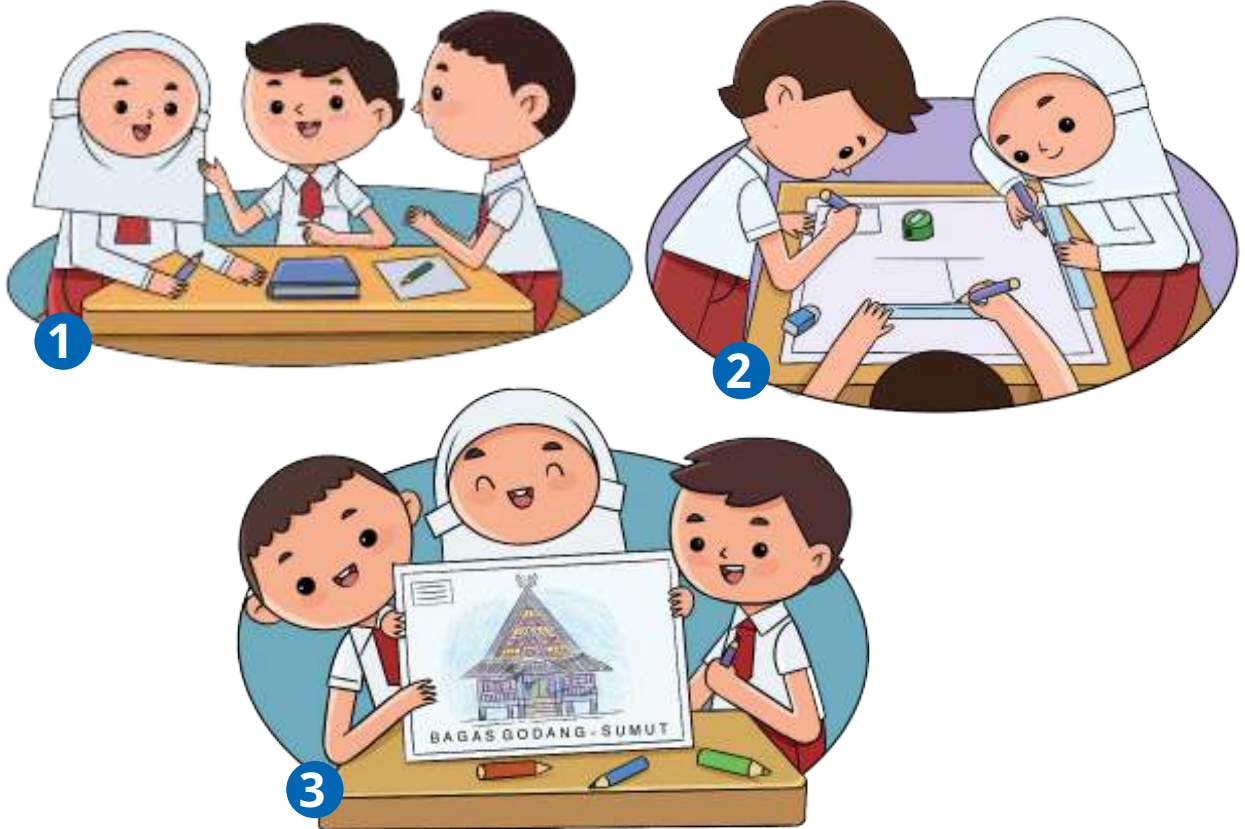
Aktivitas 1

Menggambar Rumah Adat Daerah Masing-Masing

Pada kegiatan ini, peserta didik akan menerapkan lima unsur seni rupa dan prinsip keseimbangan pada karya dua dimensi. Tema rumah adat ini bersifat opsional. Poin terpenting terdapat pada aktivitas penerapan lima unsur seni rupa dan prinsip keseimbangan pada karya dua dimensi, sehingga apapun temanya dapat diterima.

Berikut adalah langkah kegiatan yang dapat dilakukan peserta didik.

- Peserta didik mencari ide dari kearifan lokal sekitar tempat tinggalnya dengan cara berdiskusi dengan temannya.
- Peserta didik membuat sketsa rumah adat di daerahnya.
- Peserta didik mewarnai karyanya dengan pewarna yang tersedia.



Gambar 3.2 Proses Pembuatan Karya

Aktivitas 2

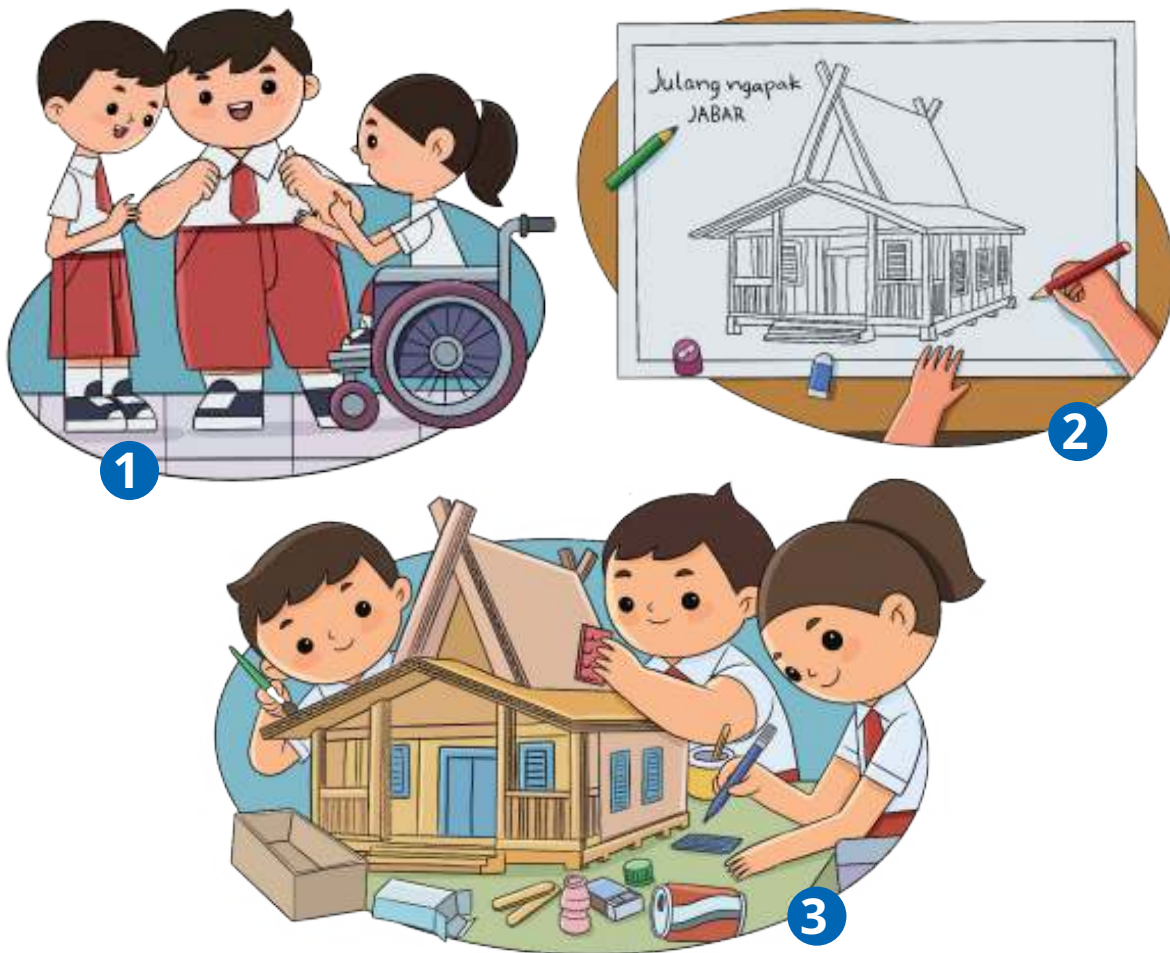
Membuat Diorama Rumah Adat Daerah Masing-Masing

Pada kegiatan ini, peserta didik akan menerapkan lima unsur seni rupa dan prinsip keseimbangan pada karya tiga dimensi. Tema yang diberikan berupa rumah adat bersifat opsional. Poin terpentingnya ada pada aktivitas penerapan lima unsur seni rupa dan prinsip keseimbangan pada karya tiga dimensi, sehingga apapun temanya dapat diterima.

Berikut adalah langkah kegiatan yang dapat dilakukan oleh peserta didik.

- Peserta didik mencari ide dari kearifan lokal sekitar tempat tinggalnya dengan cara berdiskusi dengan temannya.

- Peserta didik membuat sketsa rumah adat di daerahnya.
- Peserta didik membentuk karyanya dari bahan-bahan yang mereka kumpulkan dari lingkungan terdekatnya.



Gambar 3.3 Proses Pembuatan Karya

Aktivitas 3

Menelaah Karakteristik Alat dan Bahan Melalui Permainan Tebak Gambar

Peserta didik menelaah karakteristik alat dan bahan melalui permainan tebak gambar yang dikerjakan secara kelompok. Alur permainannya adalah sebagai berikut.

- Peserta didik membentuk dua tim. Setiap tim akan ada yang bertugas sebagai pemegang gambar sekaligus yang akan menebak karya tersebut. Sedangkan peserta lainnya akan bergilir menebak.

- Tim penebak perlu menyebutkan beberapa petunjuk karakter bahan dan alat sebagai landasan untuk menebak lukisannya.
- Tidak ada poin yang dicatat untuk permainan ini. Tidak ada tim yang menang maupun kalah. Poin utamanya adalah menelaah karakteristik alat dan bahan dalam sebuah karya seni.



Gambar 3.4 Peserta didik bermain permainan tebak gambar.

Aktivitas Alternatif 1

Menggambar Flora atau Fauna Endemik di Daerah Masing-Masing

Pada kegiatan ini, peserta didik akan menerapkan lima unsur seni rupa dan prinsip keseimbangan pada karya dua dimensi. Tema yang diberikan flora atau fauna endemik di daerah masing-masing. Tema ini bersifat opsional, poin terpentingnya terdapat pada aktivitas penerapan lima unsur seni rupa dan prinsip keseimbangan pada karya dua dimensi, sehingga apapun temanya dapat diterima.

Berikut adalah langkah kegiatan yang dapat dilakukan oleh peserta didik.

- Peserta didik mencari ide dari flora atau fauna endemik di daerah tempat tinggalnya dengan cara berdiskusi dengan temannya.

- Peserta didik membuat flora atau fauna endemik di daerahnya.
- Peserta didik mewarnai karyanya dengan pewarna yang tersedia.



Gambar 3.5 Proses Menggambar Flora dan Fauna Endemik



Gambar 3.6 Contoh gambar fauna endemik (Tarsius) - karya siswa kelas 4

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek (2022)

Aktivitas Alternatif 2

Membuat Diorama Flora atau Fauna dan Ekosistem di Sekitar Daerah Masing-Masing

Pada kegiatan ini, peserta didik akan menerapkan lima unsur seni rupa dan prinsip keseimbangan pada karya tiga dimensi. Tema yang diberikan berupa flora atau fauna endemik yang bersifat opsional. Poin terpentingnya terdapat pada aktivitas penerapan lima unsur seni rupa dan prinsip keseimbangan pada karya tiga dimensi, sehingga apapun temanya dapat diterima.

Berikut adalah langkah kegiatan yang dapat dilakukan oleh peserta didik.

- Peserta didik mencari ide dari flora atau fauna endemik di sekitar tempat tinggalnya dengan cara berdiskusi dengan temannya.
- Peserta didik membuat sketsa flora atau fauna endemik di daerahnya.
- Peserta didik membentuk karyanya dari bahan-bahan yang mereka kumpulkan dari lingkungan sekitar.



Gambar 3.7 Proses Pembuatan Diorama Flora dan Fauna Endemik



Gambar 3.8 Contoh diorama hewan secara umum

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek (2022)

Catatan: Guru dapat mengganti objeknya menjadi hewan endemik Indonesia



Gambar 3.9
Contoh diorama fauna siswa kelas 4

*Sumber: Della Naradika/
Kemendikbudristek (2022)*

Aktivitas Alternatif 3

Membuat Wayang dari Plastisin

Pada kegiatan alternatif ini, peserta didik akan dikenalkan pada wayang sebagai bentuk rasa cinta tanah air dan apresiasi kearifan lokal Indonesia. Berikut adalah langkah kegiatan yang dapat dilakukan oleh peserta didik.

- Peserta didik menyiapkan alat dan bahan: 5 batang plastisin dengan berbagai warna dan 5–7 buah tusuk sate.
- Peserta didik mendapatkan penjelasan dari guru mengenai wayang secara umum, jenis-jenis wayang, dan macam-macam bahan yang digunakan.
- Peserta didik diajak untuk mengeksplorasi bahan baku wayang. Wayang tidak hanya dibuat menggunakan kulit, tapi juga dapat dibuat dari plastisin.
- Peserta didik melihat dan memperhatikan macam-macam gambar wayang yang diberikan oleh guru.
- Peserta didik membuat wayang dimulai dari kepala, badan, dan kaki menggunakan plastisin yang telah dipersiapkan sebelumnya.
- Peserta didik menusukkan tusuk sate di bagian tengah wayang plastisin yang sudah jadi sebagai pegangan wayang.



Gambar 3.10 Proses Pembuatan Wayang dari Plastisin

Berikut ini adalah contoh karya yang telah jadi.



Gambar 3.11 Wayang dari plastisin karya Araufan

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek (2022)

Guru dapat menyiapkan media untuk meletakkan hasil karya yang telah dibuat peserta didik. Alternatif lainnya, guru dan peserta didik membuat panggung dari kardus yang kemudian diberi dekorasi untuk penempatan wayang yang telah selesai dibuat.



Gambar 3.12 Wayang dari plastisin dengan latar belakang

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek (2022)

Berikut ini adalah contoh wayang yang dibuat menggunakan variasi bahan lainnya. Pada gambar ini, wayang dibuat dengan menggunakan kertas.



Gambar 3.13 Contoh wayang dari bahan kertas

Sumber: Rizki Raindriati/Kemendikbudristek (2023)

Aktivitas Alternatif 4

Membuat Replika Makanan dari Bubur Kertas Bekas

Pada kegiatan alternatif ini, peserta didik akan diperkenalkan proses pembuatan replika atau tiruan makanan dari bubur kertas bekas. Berikut adalah langkah kegiatan yang dapat dilakukan oleh peserta didik.

- Peserta didik mempersiapkan alat dan bahan yang terdiri atas beberapa kertas bekas, air, baskom atau ember kecil, lem kayu putih, cat akrilik, kuas, dan palet.
- Peserta didik memotong-motong kertas menjadi bagian kecil lalu dimasukkan ke dalam air. Setelah semua bagian kertas terpotong, direndam beberapa saat sembari disobek-sobekkan menjadi bagian yang lebih kecil.
- Peserta didik mengecek kertas, apakah sudah cukup lembut atau belum. Bila potongan kertas sudah lembut, buang air dan tiriskan. Di dalam baskom akan tersisa gumpalan kertas yang telah diperas.
- Peserta didik menuang lem kayu warna putih ke dalam baskom sambil diaduk dengan bubur kertasnya. Banyaknya lem tergantung dengan banyaknya bubur kertas yang peserta didik buat. Pastikan, semua permukaan kertas dapat menyatu dengan lemnya.
- Peserta didik membentuk objek-objek makanannya lalu menjemurnya di bawah matahari.
- Peserta didik memastikan replika makanan telah kering sempurna, dan melanjutkan ke proses pewarnaan menggunakan cat akrilik.



Gambar 3.14 Proses Pembuatan Replika Makanan dari Bubur Kertas Bekas

Berikut ini adalah contoh karya yang telah jadi.



Gambar 3.15 Contoh replika makanan dari bubur kertas karya siswa kelas 4

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek (2022)

Pada gambar di samping, terdapat sebuah *pancake* dengan taburan chips, *pancake* stroberi, nanas, dan buah pir. Peserta didik dapat mengkreasikan ide-ide mereka atau membuat makanan-makanan kesukaan mereka. Selain itu, bila masih terdapat sisa buburnya, peserta didik dapat membuat objek lainnya, seperti yang tampak pada objek berikut ini.



Pada gambar di samping, peserta didik membuat karakter dari tokoh film kesukaan mereka. Dalam pembuatan karakter, peserta didik akan mendapati proses pengeringan yang lebih lama mengingat ukuran dan ketebalannya cenderung jauh lebih besar dibanding dengan replika makanan.



Gambar 3.16 Contoh replika karakter dari bubur kertas karya siswa kelas 4

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek (2022)

Berikut ini adalah contoh replikas makanan yang dibuat menggunakan variasi bahan lainnya. Pada gambar ini, replika makanan dibuat menggunakan clay yang telah dikeringkan dan dicat.



Gambar 3.17 Contoh replika makanan dari clay

Sumber: Rizki Raindriati (2023)

5. Miskonsepsi

Miskonsepsi yang potensial muncul dalam pembelajaran ini, yaitu peserta didik menganggap bahwa penggambaran rumah adat harus benar-benar akurat seperti aslinya. Guru dapat menjelaskan bahwa gambar itu dapat dibuat dalam bentuk kartun.

6. Asesmen

Penilaian berupa asesmen formatif dapat dilakukan pada kegiatan menggambar rumah adat daerah masing-masing. Untuk mengukur kriteria keberhasilan belajar peserta didik, maka guru dapat menggunakan rubrik di bawah ini.

Tabel 3.2 Rubrik Asesmen Formatif Menggambar Rumah Adat

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP =2	Perlu Pembinaan TP=1
Kelengkapan Komponen	Menggambar rumah adat dengan komponen umum yang lengkap, meliputi atap, dinding, dan lantai, serta dilengkapi dengan beberapa dekorasi.	Menggambar rumah adat dengan komponen umum yang lengkap, meliputi atap, dinding, dan lantai.	Menggambar rumah adat dengan komponen umum yang lengkap, meliputi atap, dinding, dan lantai, namun masih membutuhkan arahan dari guru.	Masih kesulitan menggambar rumah adat dengan komponen umum yang lengkap, meliputi atap, dinding, dan lantai meski telah didampingi oleh guru.

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP =2	Perlu Pembinaan TP=1
Keseimbangan Komposisi	Menggambar rumah adat dengan komposisi yang seimbang secara konsisten.	Menggambar rumah adat dengan komposisi yang seimbang.	Menggambar rumah adat dengan komposisi yang seimbang namun masih membutuhkan bantuan guru.	Masih kesulitan menggambar rumah adat dengan komposisi yang seimbang.
Harmoni Warna	Mampu mewarnai gambar rumah adat dengan harmoni antara latar dan objek utama secara konsisten.	Mampu mewarnai gambar rumah adat dengan harmoni antara latar dan objek utama.	Mampu mewarnai gambar rumah adat dengan harmoni, namun masih membutuhkan arahan guru dalam pemilihan warnanya.	Masih kesulitan mewarnai gambar rumah adat dengan harmoni antara latar dan objek utamanya.

7. Tindak Lanjut Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal, terdapat diferensiasi pada peserta didik. Berikut adalah rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru untuk menyikapi diferensiasi tersebut.

Tabel 3.3 Tindak Lanjut terhadap Diferensiasi Peserta Didik

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Belum mampu membuat kartu ucapan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan contoh ulang oleh guru cara membuat kartu ucapan dengan menyebutkan komponen-komponen apa saja yang terdapat di dalamnya. • Peserta didik membuat ulang kartu ucapan. • Umpan balik yang dapat diberikan. <ul style="list-style-type: none"> - “Setelah diberikan contoh, apakah kamu masih mengalami kesulitan dalam membuat kartu ucapan?”
Sudah mampu membuat kartu ucapan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta membuat dua kartu ucapan dengan kreasi yang berbeda. • Umpan balik yang dapat diberikan. <ul style="list-style-type: none"> - “Apakah kamu dapat mengeksplorasi lebih banyak ide kartu ucapan dengan mudah?”

8. Refleksi Peserta Didik

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan untuk proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan untuk menentukan perlakuan kepada peserta didik, apakah peserta didik mendapat tindakan remedial atau pengayaan. Remedial dan pengayaan di dalam pembelajaran dapat dilakukan secara berkesinambungan setelah pembelajaran dituntaskan.

Untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan pembelajaran, dapat dicermati kembali pertanyaan-pertanyaan berikut.

- “Apakah sebagian besar peserta didik mampu menerapkan lima unsur seni rupa dan prinsip keseimbangan pada karya mereka?”
- “Apakah masih ada peserta didik yang belum menerapkan prinsip keseimbangan dengan tepat?”

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Peran orang tua dalam hal ini adalah membantu peserta didik mencari kebutuhan untuk praktikum. Orang tua juga dapat menjadi sumber pengetahuan peserta didik bila ingin menggali informasi tentang kearifan lokal yang ada di daerah tempat tinggal masing-masing.

E. Asesmen

Penilaian berupa asesmen sumatif dapat dilakukan pada kegiatan membuat diorama rumah adat daerah masing-masing. Untuk mengukur kriteria keberhasilan belajar peserta didik, maka guru dapat menggunakan rubrik di bawah ini.

Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP = 2	Perlu Pembinaan TP = 1
Ketepatan Proporsi	Mampu membuat diorama rumah adat dengan proporsi yang tepat secara konsisten.	Mampu membuat diorama rumah adat dengan proporsi yang tepat.	Mampu membuat diorama rumah adat dengan proporsi yang tepat namun masih membutuhkan arahan guru.	Masih kesulitan untuk membuat diorama rumah adat dengan proporsi yang tepat.
Keseimbangan Komposisi	Mampu membuat diorama rumah adat dengan komposisi	Mampu membuat diorama rumah adat dengan komposisi	Mampu membuat diorama rumah adat dengan komposisi	Masih kesulitan saat membuat diorama rumah adat dengan komposisi yang seimbang.

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP = 2	Perlu Pembinaan TP = 1
	yang seimbang secara konsisten.	yang seimbang.	yang seimbang namun masih membutuhkan bantuan guru.	
Harmoni Warna	Mampu mewarnai diorama rumah adat dengan harmoni antara latar dan objek utama secara konsisten.	Mampu mewarnai diorama rumah adat dengan harmoni antara latar dan objek utamanya.	Mampu mewarnai diorama rumah adat dengan harmoni namun masih membutuhkan arahan guru dalam pemilihan warnanya.	Masih kesulitan mewarnai diorama rumah adat dengan harmoni antara <i>background</i> dan objek utamanya.
Keseimbangan Konstruksi	Mampu membuat diorama sederhana yang seimbang konstruksinya secara konsisten.	Mampu membuat diorama sederhana yang seimbang konstruksinya.	Mampu membuat diorama sederhana yang seimbang konstruksinya namun masih membutuhkan bantuan guru.	Masih mengalami kesulitan membuat diorama sederhana yang seimbang konstruksinya.

F. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan

Pengayaan ini tidak bersifat wajib, hanya dilakukan bagi yang ingin melakukan pendalaman materi. Bentuk pengayaan yang dapat dilakukan adalah menambahkan beberapa objek pendukung, untuk membuat diorama tampak semakin menarik. Beberapa objek pendukung misalnya pohon, hewan, maupun bunga-bunga.



Gambar 3.18 Contoh karya untuk pengayaan.

2. Remedial

Remedial ini tidak bersifat wajib, hanya dilakukan bagi yang ingin melakukan perbaikan kemampuan dalam membuat diorama. Peserta didik dapat membuat satu objek sederhana. Berikut adalah contoh karya yang dapat dijadikan bahan remedial. Untuk remedial bagi peserta didik yang belum mampu membuat karya dari bubur kertas atau alergi terhadap bahan-bahan bubur kertas, dapat membentuk dengan menggunakan kertas koran dan selotip kertas (*masking tape*). Caranya dengan membentuk kertas sesuai keinginan, kemudian bentuk tersebut dibalut dengan selotip kertas agar rapi.



Gambar 3.19 Contoh objek sederhana dari koran bekas

Sumber: Rizki Raindriati, 2023

G. Refleksi Guru

Refleksi dapat dilakukan guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan untuk menentukan bentuk atau cara proses pembelajaran pada pembelajaran berikutnya. Hal-hal yang perlu mendapat perhatian dalam refleksi guru, antara lain sebagai berikut.

- Apakah peserta didik masih mengalami kesulitan saat menelaah karakteristik alat dan bahan dalam sebuah karya seni?
- Apa saja yang membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam menelaah karakteristik alat dan bahan dalam sebuah karya seni?

H. Lembar Kerja Peserta Didik

Berikut ini adalah contoh LKPD yang dapat diberikan kepada peserta didik.

LKPD INDIVIDU

Nama Kelompok : _____

Anggota : _____

Tujuan Pembelajaran : Membuat diorama rumah adat daerah masing-masing.

Kegiatan : Membuat karya dengan menerapkan lima unsur rupa dan prinsip keseimbangan.

Petunjuk Pengerjaan :

1. Carilah ide mengenai rumah adat yang ada di sekitar tempat tinggalmu.
2. Buatlah sketsanya, kemudian mintalah bantuan guru atau mencari contoh gambar dari buku di perpustakaan.
3. Persiapkan bahan yang dibutuhkan untuk membuat diorama rumah adatmu dari bahan yang ada di sekitar atau bahan yang sudah terpakai.
4. Wujudkanlah sketsamu dalam bentuk diorama.

ERASER

Glue jar: **Glue Cat**

Utility knife, ruler, scissors

Sketch: *Jalang ngapak* (Jabal)

I. Bahan Bacaan

1. Aplikasi Lima Unsur Rupa dalam Karya Seni

Lima unsur rupa dalam karya seni adalah garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur. Materi lengkap lima unsur rupa ini sudah dipelajari pada fase A. Pada fase B, peserta didik akan menerapkan lima unsur tersebut dalam karya seni yang mereka buat dengan tujuan untuk menghasilkan gambar-gambar yang lebih mendekati realis.

2. Aplikasi Prinsip Keseimbangan dalam Karya Seni

- **Komposisi simetris:** dalam jenis komposisi ini, komponen karya ditempatkan di dekat sumbu pusat secara simetris. Hal ini sering kali memberikan perasaan tenang dan teratur dan menciptakan kesan keseimbangan yang formal.
- **Komposisi asimetris:** elemen karya ditempatkan tidak simetris di kedua sisi sumbu pusat. Jenis komposisi ini cenderung lebih dinamis dan menarik, meskipun tidak memiliki keseimbangan yang sama.
- **Komposisi dominan:** dalam komposisi ini, satu elemen menjadi elemen yang paling penting. Biasanya, elemen ini ditempatkan dengan sengaja untuk menarik perhatian penonton dan menjadi perhatian utama.
- **Komposisi sepertiga bidang:** disebut juga sebagai *rule of thirds*. Komposisi ini memanfaatkan empat titik pertemuan yang terbentuk dan membagi bidang gambar menjadi sembilan bagian sejajar. Salah satu dari empat titik ini menempatkan elemen utama, menciptakan keseimbangan visual yang menarik.
- **Komposisi ritmis:** dengan mengulang elemen tertentu dalam karya, jenis komposisi ini menciptakan perasaan gerakan atau ritme visual. Keharmonisan dan dinamika diberikan oleh pola dan urutan yang diulang.
- **Komposisi terbuka dan tertutup:** kedua jenis komposisi memungkinkan penonton melihat keluar dari bidang gambar dan menciptakan perasaan ruang terbuka. Sebaliknya, komposisi tertutup membatasi penonton dan mengarahkan mereka pada karya.

Untuk membuat karya yang menarik dan berkesan, komposisi adalah elemen penting dalam seni dan desain. Seseorang dapat mengalami berbagai efek dan perasaan jika elemen visual diatur dengan benar.

3. Macam-Macam Karya Seni Rupa Dua Dimensi

➤ Lukisan

Lukisan adalah contoh pertama dari seni rupa murni dua dimensi yang dibuat dengan mengusapkan cat pada bidang seperti kertas atau kanvas. Oleh karena kanvas lukis hanya memiliki dimensi panjang dan lebar, lukisan dikategorikan sebagai karya seni murni dua dimensi dan definisi dari "seni dua dimensi", yang berarti bahwa karya tersebut hanya dapat dilihat dari satu sisi atau area tertentu.



Gambar 3.20 Lukisan Karya Hadida Putri

➤ Kaligrafi

Kaligrafi adalah seni yang menonjolkan keindahan pada tulisan huruf. Kaligrafi adalah jenis seni rupa murni dua dimensi. Ada beberapa jenis kaligrafi, seperti kaligrafi Arab kaligrafi Mandarin, dan kaligrafi lainnya.



Gambar 3.21 Kaligrafi

➤ Poster

Anda tentu sering melihat informasi ditempel atau dipajang di dinding. Informasi ini sangat menarik karena perpaduan warna yang tepat. Akan tetapi keindahan tersebut tidak menghilangkan informasi penting yang dibawanya. Itulah yang disebut dengan poster. Poster tidak memiliki dimensi ruang, maka poster dikategorikan sebagai karya seni rupa dua dimensi murni. Poster hanya berbeda dalam panjang dan lebar karena keduanya memiliki format yang sama, yaitu vertikal dan horizontal.



Gambar 3.22 Poster

Catatan

Pada materi dasar, peserta didik fase B berada di tahap membuat karya seni berupa gambar atau lukisan. Namun, jika ingin ditingkatkan lagi, peserta didik dapat diperkenalkan dengan kaligrafi ataupun poster.

4. Macam-Macam Karya Seni Rupa Tiga Dimensi

➤ Seni Patung

Seni patung adalah contoh seni rupa tiga dimensi yang pertama dan paling populer. Patung dibuat dari bahan bervolume seperti batu, tanah liat, semen, atau gipsum kemudian dipahat atau dicetak untuk membentuk gambar yang diinginkan.

➤ Seni Kriya

Kriya adalah seni kerajinan tangan yang biasanya digunakan untuk membuat alat sehari-hari. Contoh seni rupa tiga dimensi ini termasuk cangkir dan poci untuk alat rumah tangga, furnitur seperti meja dan kursi, dan wayang golek untuk seni pertunjukan.

➤ Arsitektur

Arsitektur adalah seni membuat bangunan untuk berbagai kebutuhan kehidupan manusia, seperti tempat untuk beraktivitas dan istirahat. Karya seni rupa tiga dimensi ini dibuat, disusun, dan diproses.

➤ Seni Instalasi

Seni instalasi adalah contoh lain dari seni tiga dimensi yang memanfaatkan ruang dan tidak dibedakan oleh dimensinya. Artinya, seni instalasi dapat terdiri atas beberapa patung, objek yang disusun dari benda-benda sekitar, lukisan, dan lain-lain yang dipasang atau disusun untuk menjadi satu kesatuan yang utuh.

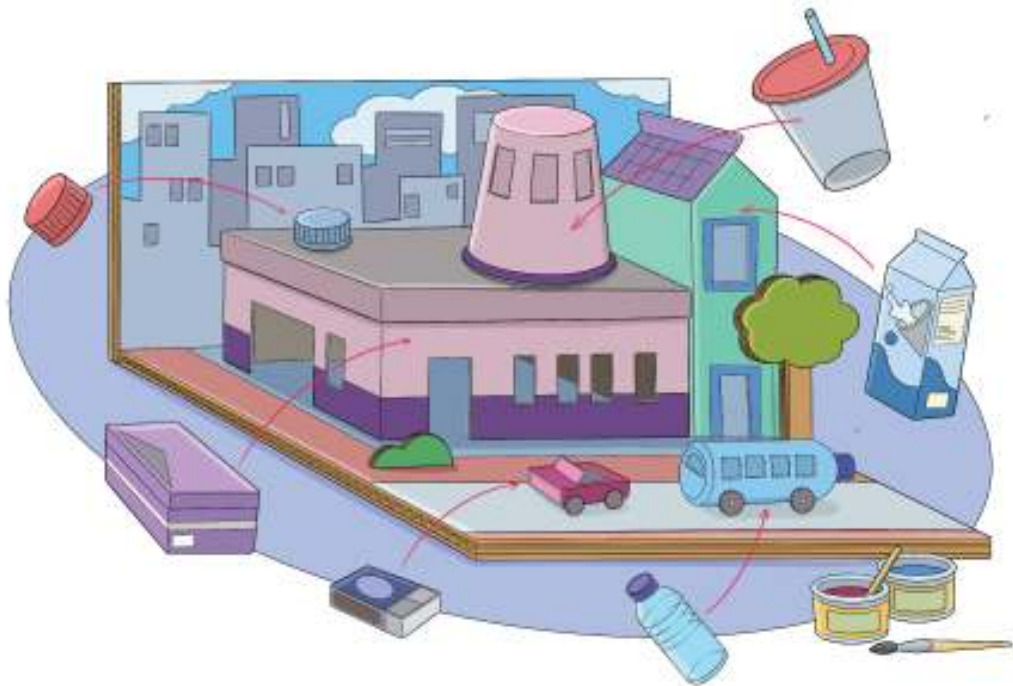
➤ Seni Lingkungan

Contoh karya seni rupa tiga dimensi ini adalah suatu wahana besar yang terintegrasi di sebuah lingkungan, yang terdiri atas banyak bangunan dan pendukungnya, yang dirancang sedemikian rupa sehingga menjadi satu kesatuan seni. Contoh dari karya seni lingkungan adalah Kampung Bambu, Taman Impian Jaya Ancol, dan lain sebagainya.

➤ Diorama

Diorama adalah benda kecil berbentuk tiga dimensi yang menggambarkan pemandangan atau adegan. Diorama sendiri berasal dari dekorasi teater abad ke-19 di Eropa dan Amerika. Kini berkembang di seluruh dunia, termasuk Indonesia.

Berikut contoh diorama yang dibuat dari barang dan bahan yang sudah tidak terpakai.



Gambar 3.23 Contoh Diorama yang terbuat dari barang dan bahan yang sudah tidak terpakai.

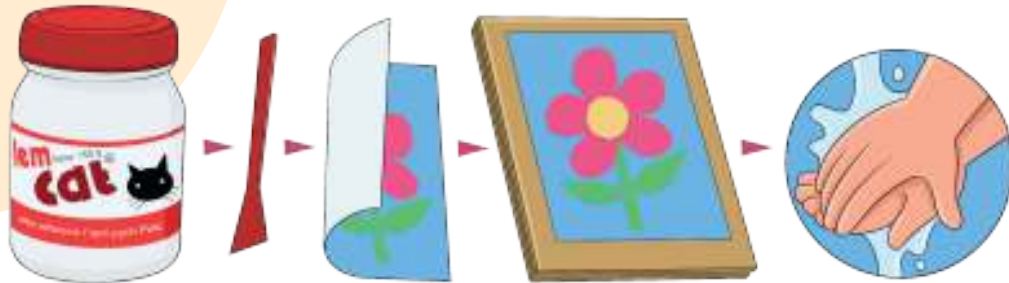
Untuk tahapan dasar, peserta didik akan membuat seni tiga dimensi berupa diorama sederhana yang terdiri atas patung atau objek-objek tiga dimensi sederhana. Materi lainnya dapat diperkenalkan secara singkat untuk menambah wawasan global.

5. Prosedur Penggunaan Bahan

a. Cara Penggunaan Lem Kayu Putih

- Lem kayu putih sering digunakan pada media kertas karena tidak berat dan hasil akhirnya lebih kuat dibanding lem kertas biasa. Oleh karena itu, untuk objek-objek yang membutuhkan ketahanan, sebaiknya menggunakan lem kayu.
- Untuk penggunaan lem kayu, peserta didik diarahkan untuk mengoleskannya pada kertas dengan sendok kecil atau menggunakan stik.
- Setelah itu, peserta didik perlu menunggu beberapa saat hingga lem putih menyerap secara merata dan media kertas lainnya dapat ditempelkan satu sama lain. Meskipun lem ini kering dengan cepat, peserta didik harus menunggu lebih lama hingga benar-benar merekat.

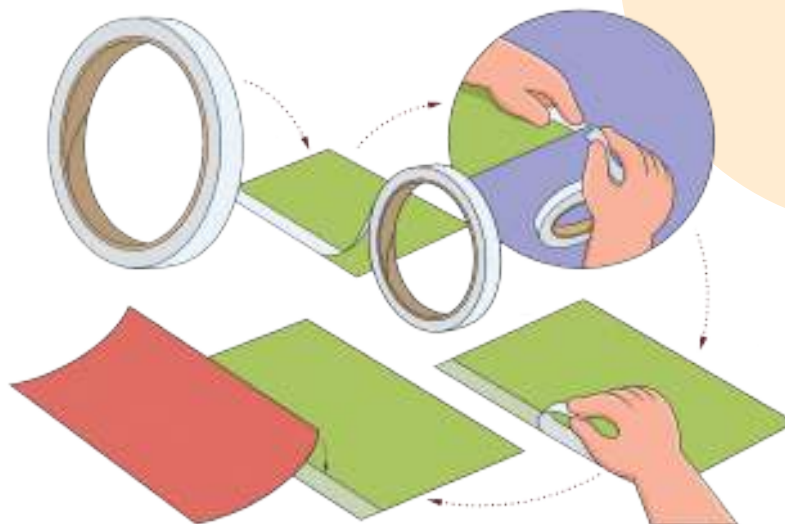
- Pastikan peserta didik langsung mencuci tangannya bila terkena lem, karena lem ini akan mengering dan berubah tekstur menjadi seperti karet bila terlalu lama didiamkan di kulit.



Gambar 3.24 Cara Penggunaan Lem Kayu Putih

b. Cara Penggunaan Double Tape

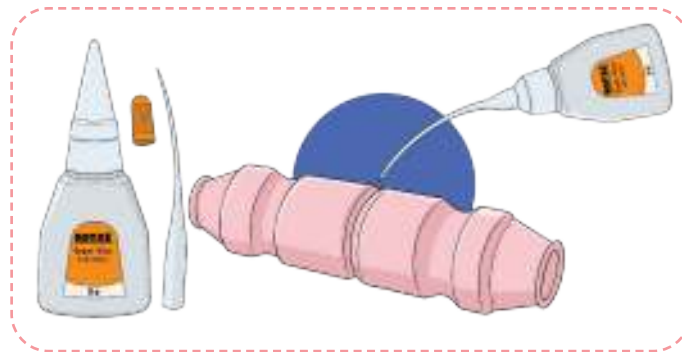
- Selain menggunakan lem, peserta didik juga dapat menggunakan *double tape* sebagai alternatif untuk merekatkan dua sisi kertas.
- Peserta didik dapat memotong *double tape* dengan cara menyobek langsung. Sebaiknya tidak menggunakan gunting untuk memotong *double tape*, karena *double tape* akan menempel pada gunting dan bekas rekatannya sulit dihilangkan.
- Tempelkan potongan *double tape* di satu sisi kertas. Setelah menempel sempurna, angkat bagian kertas licin yang ada pada *double tape*.
- Tempelkan kertas lainnya yang akan direkatkan di atasnya.



Gambar 3.25 Cara Penggunaan Double Tape

c. Cara Penggunaan Lem Serba Guna

- Lem ini dapat digunakan untuk menempelkan benda-benda yang memiliki volume, seperti botol, kardus bekas, dan kaleng bekas. Lem ini sangat cair dan bening, namun memiliki bau yang cukup menyengat. Usahakan menggunakan masker bagi peserta didik yang tidak tahan terhadap bau yang tajam. Hati-hati agar cairan lem jangan sampai terkena tangan atau bagian tubuh lainnya
- Lem dapat digunakan dengan cara meneteskan langsung pada objek yang sudah terpasang, misalnya dua botol yang sudah direkatkan, lalu lemnya akan di teteskan di sela-sela kedua botol tersebut.
- Lem ini memiliki kecepatan tinggi dalam proses pengeringan. Lem akan mengering sekitar 7-10 detik setelah ditempelkan atau diteteskan.
- Lem ini juga memiliki daya rekat yang tinggi dan sulit dilepas. Usahakan penyusunan benda sudah tepat, karena akan sulit dilepaskan lagi jika terjadi kekeliruan. Kalaupun masih bisa dilepaskan, sisi bekas lem akan merusak tekstur benda.
- Bila lem ini terkena kulit, kulit akan terasa panas dan bekas lem cukup sulit dihilangkan. Oleh karena itu, penggunaan lem serba guna harus benar-benar didampingi oleh guru.



Gambar 3.26 Cara Penggunaan Lem Serba Guna

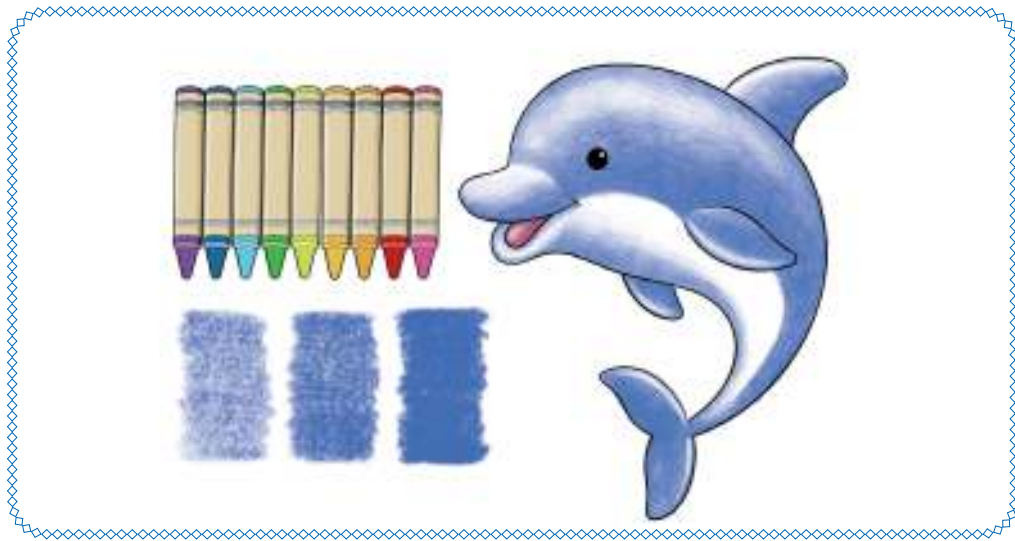
d. Metode Pewarnaan Menggunakan Krayon

1) Teknik Gradasi

Teknik gradasi digunakan untuk membuat tingkat warna yang berbeda, seperti pada batik, dari warna terang ke gelap, atau sebaliknya. Cara melakukannya adalah sebagai berikut.

- Tekan perlahan untuk membuat warna sedikit lebih terang.
- Tekan dengan keras untuk membuat warna yang lebih gelap.

- Tekan sedang saat ingin memberikan warna yang tidak terlalu gelap atau terang.



Gambar 3.27 Pewarnaan Krayon dengan Teknik Gradasi

2) Teknik Lapisan

Teknik ini dapat menciptakan warna baru, terutama untuk peserta didik yang hanya memiliki beberapa warna. Cara untuk mengaplikasikan teknik lapisan adalah sebagai berikut.

- Letakkan lapisan tipis (arsir) satu warna.
- Tambahkan satu warna lain di atasnya. Lakukan dengan arah yang berlawanan, sehingga pewarnaan akan terlihat lebih halus.
- Ulangi dengan jumlah warna yang diinginkan untuk membuat warna unik.



Gambar 3.28 Pewarnaan Krayon dengan Teknik Lapisan

3) Teknik Eksplorasi Tekstur

Tujuan dari metode ini adalah untuk menciptakan tekstur di atas warna dasar. Cara melakukannya adalah sebagai berikut.

- Arsir objek dengan warna dasar yang lebih muda. Contohnya untuk gambar daun, warnai dengan hijau muda.
- Berikan tekstur dengan berbagai pola garis, seperti zig-zag, gelombang, atau putus-putus.



Gambar 3.29 Pewarnaan Krayon dengan Teknik Eksplorasi Tekstur

4) Teknik Kontras

Teknik mewarnai kontras menggunakan krayon membuat karya seni terlihat lebih mencuri perhatian. Teknik ini lebih mudah dilakukan dibanding teknik lainnya. Cara melakukannya adalah sebagai berikut.

- Gunakan krayon warna muda satu lapis, kemudian arsir.
- Buat garis tepi dengan warna yang sama, tetapi dengan penekanan yang lebih besar.
- Apabila garis tepi masih kurang gelap, peserta didik dapat mengulangi prosesnya sekali lagi.

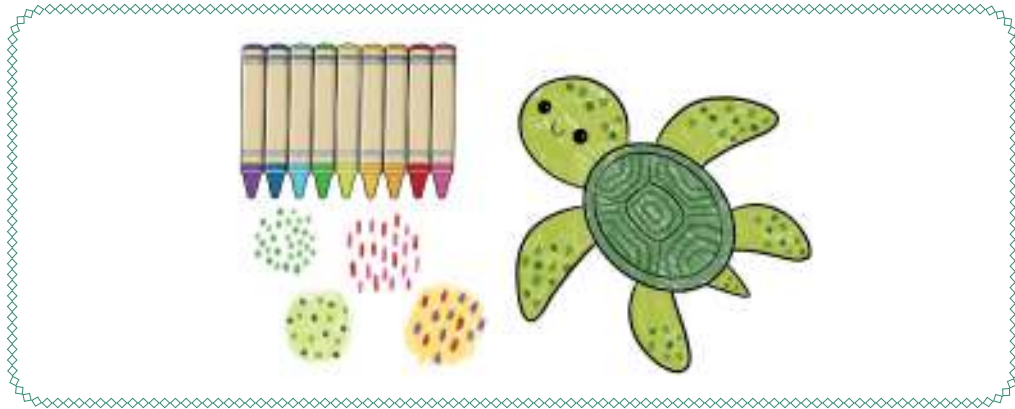


Gambar 3.30 Pewarnaan Krayon dengan Teknik Kontras

5) Teknik Pointilisme

Metode ini diciptakan dengan menggunakan titik sebagai pengisi ruang kosong. Cara melakukannya adalah sebagai berikut.

- Arsir objek menggunakan krayon warna muda sebanyak satu lapisan.
- Beri titik-titik menggunakan warna yang lebih tua.



Gambar 3.31 Pewarnaan Krayon dengan Teknik Pointilisme

e. Teknik Mewarnai Menggunakan Spidol dan Pensil Warna

Umumnya, teknik mewarnai menggunakan krayon di atas dapat diterapkan juga pada pensil warna maupun spidol. Perbedaannya terletak pada penutupan kertas dengan warna. Bila mewarnai menggunakan krayon dan pensil warna, semua area kertas yang diwarnai akan mudah tertutup. Sedangkan saat menggunakan spidol, masih akan ada bagian-bagian yang masih berwarna putih.

f. Teknik Mewarnai menggunakan Cat Air

1) *Flat Wash*

Flat wash adalah metode melukis dengan cat air yang paling dasar. Pelukis membasahi kertas terlebih dahulu sebelum menerapkan warna, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk mencampur warna di area kertas. Selain itu, pelukis dapat mewarnai kertas dengan gerakan dari atas ke bawah, tumpang tindih, atau horizontal.

2) *Wet in Wet*

Metode melukis dengan cat air berikutnya adalah melukis dalam air kering. Metode ini digunakan untuk mewarnai kertas yang basah. Hasil pewarnaan yang dihasilkan dari metode ini biasanya memudar, dan tingkat pemudaraannya bervariasi tergantung pada seberapa basah kertas tersebut. Metode ini juga dapat digunakan setelah kertas mengering.

3) *Dry Brush*

Dry brush adalah metode kebalikan dari *wet in wet*. Salah satu cara untuk melakukan metode ini adalah dengan menyapukan warna pada bagian kertas yang telah kering. Tujuan dari teknik ini adalah untuk memberikan kesan yang nyata, segar, dan kering. Selain itu, metode ini akan membantu dalam menentukan tema lukisan yang ideal.

4) *Lifting Off*

Untuk menghilangkan warna cat yang terlanjur dibubuhkan pada kertas kering, teknik *lifting off* adalah teknik yang dapat digunakan. Salah satu cara untuk menghilangkan warna adalah dengan membasahi area yang ingin dihilangkan dengan kuas dan air, kemudian menerapkan warna baru pada tisu dan kertas untuk menutupi area lain. Dengan teknik tersebut, maka akan terbentuklah garis yang menarik. Hitam, merah hati, dan biru tua adalah beberapa warna yang biasanya sulit untuk diangkat. Oleh karena itu, jangan gunakan warna-warna ini dalam teknik ini.

5) *Glazing*

Glazing adalah teknik berikutnya dalam melukis dengan cat air. Teknik ini hampir sama dengan metode *lifting off*, tetapi melukis permukaan yang mengering dengan sapuan tipis dan transparan. Metode ini dimaksudkan untuk memperbaiki proses pewarnaan sebelumnya yang buruk.

g. Teknik Menggunakan Cat akrilik

- Sebelum menggunakan cat akrilik, basahi kuas dengan air. Kemudian, campurkan cat akrilik di palet untuk mendapatkan warna yang Anda inginkan.
- Untuk mendapatkan hasil yang Anda inginkan, cobalah berbagai kombinasi warna. Gunakan kuas yang sesuai dengan area dan detail yang ingin dilukis.
- Mulailah dengan warna-warna dasar, lalu gunakan kuas yang lebih kecil untuk menambahkan tekstur dan detail.

Tips saat Menggunakan Cat Akrilik

- Jangan ragu untuk mencoba metode baru dengan cat akrilik. Cobalah bereksperimen menggunakan kuas, tekanan, dan campuran warna yang berbeda.
- Jangan khawatir atau panik jika membuat kesalahan. Setelah kering, cat akrilik dapat ditimpa dengan warna lain untuk memperbaiki kesalahan.
- Setelah melukis, biarkan cat benar-benar kering, lalu lapiasi kertas lukis dengan laminasi.

6. Prosedur Penggunaan Alat

Cara Penggunaan *Cutter*

- Ketika peserta didik akan memotong benda yang cukup tebal, seperti kardus, maka guru dapat menganjurkan untuk menggunakan *cutter* sebagai alat pemotongnya.
- Dalam menggunakan *cutter*, pastikan peserta didik menggunakannya di atas meja atau penampang yang keras. Jika menggunakan penampang yang lunak sebagai alas, kemungkinan besar alas akan ikut terpotong.
- Saat memakai *cutter*, ingatkan peserta didik bahwa posisi *cutter* miring sekitar 45 derajat. Jika peserta didik menggunakan *cutter* dengan posisi berdiri lurus atau 90 derajat, maka kemungkinan besar ujung *cutter* akan patah ketika mendapat tekanan terlalu besar saat digunakan.
- Selalu ingatkan peserta didik untuk menjaga keamanan dan berhati-hati saat menggunakan *cutter*, agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan.
- Saat peserta didik menggunakan *cutter*, pastikan guru selalu mendampingi dan mengawasi.



Gambar 3.32 Cara Penggunaan *Cutter*

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Panduan Guru Seni Rupa

untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)

Penulis: Della Naradika, Rizki Raindriati

ISBN: 978-623-118-517-4

Bab IV

Membuat Konstruksi Sederhana



A. Pendahuluan

1. TP dan Kedudukannya dalam ATP

Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai dalam bab ini ialah menyusun ulang bentuk dan bangun ruang yang tersedia dengan menerapkan prinsip keseimbangan. TP ini diturunkan dari elemen berpikir dan bekerja artistik, serta elemen menciptakan.

2. Pokok Materi

Pokok materi pada bab ini adalah membuat miniatur rumah adat. Untuk menguasai materi tersebut, peserta didik dapat mengenal bermacam-macam bentuk, bangun, jenis-jenis komposisi, dan contoh miniatur bangunan dari benda di sekitar. Kemampuan ini dikembangkan untuk menerapkan prinsip-prinsip keseimbangan melalui penyusunan bentuk dan bangun ruang menjadi karya seni rupa yang baru.

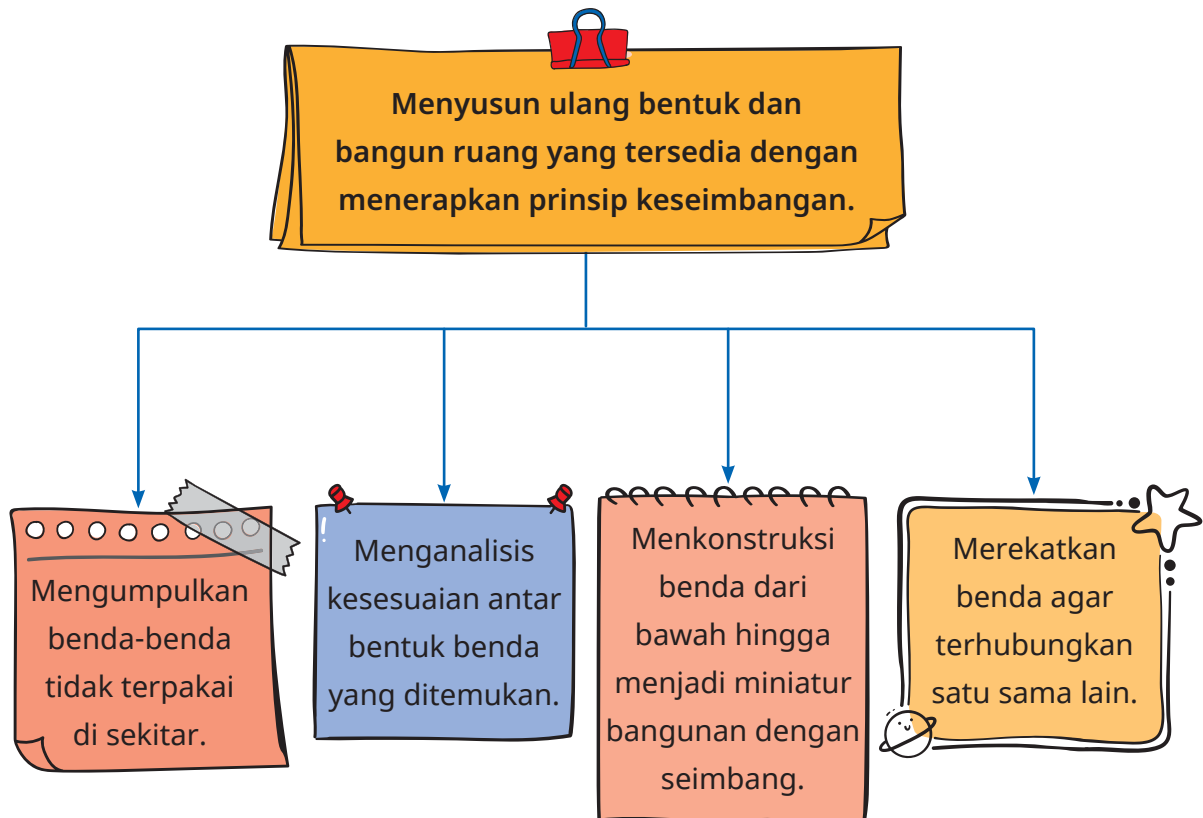
Materi ini mendorong peserta didik untuk memilih bentuk dan mencocokkan warna agar menghasilkan susunan yang seimbang, baik seimbang secara bentuk maupun warna. Tujuan jangka panjangnya, peserta didik memiliki kecakapan dalam penataan artistik pada kegiatan berkarya seni selanjutnya.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lainnya

Materi bab ini berhubungan langsung dengan materi pada Bab III dengan pokok bahasan prinsip keseimbangan. Di samping itu, materi ini juga berhubungan dengan mata pelajaran matematika dengan kompetensi bangun ruang.

4. Peta Kompetensi

Puncak kompetensi pada bab ini, yaitu menyusun ulang bentuk dan bangun ruang yang tersedia dengan menerapkan prinsip keseimbangan. Untuk mencapai kompetensi terdapat beberapa alur, dimulai dengan mengumpulkan benda-benda tidak terpakai di sekitar, menganalisis kesesuaian antarbentuk benda yang ditemukan, mengkonstruksi benda dari bawah hingga menjadi miniatur bangunan dengan seimbang, dan merekatkan benda agar terhubung satu sama lain.



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Waktu yang diperlukan untuk penyelesaian materi bab ini sebanyak 24 JP (@35 menit).

6. Materi Prasyarat

Keterampilan yang dibutuhkan untuk merealisasikan tujuan pembelajaran pada bab ini, yaitu:

- menyusun bangun datar dengan seimbang, dan
- menghubungkan pola beberapa bangun datar dengan sisi yang sama.

B. Skema Pembelajaran

Dalam skema pembelajaran akan dipaparkan aspek-aspek yang berkaitan dengan pembelajaran pada setiap babnya. Adapun skema pembelajaran untuk Bab IV adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1 Skema Pembelajaran Bab IV

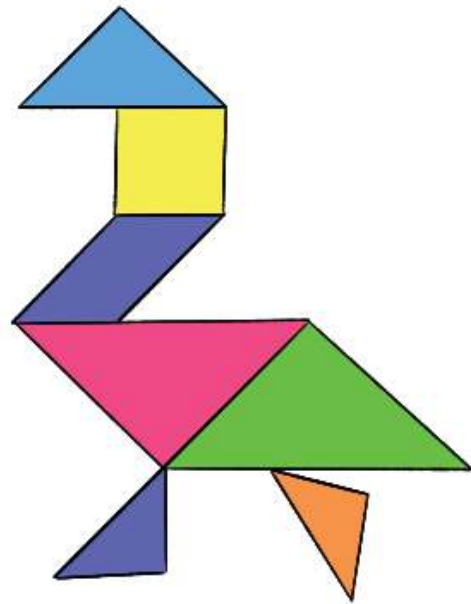
No.	Aspek	Keterangan
1.	Tujuan Pembelajaran	Menyusun ulang bentuk dan bangun ruang yang tersedia dengan menerapkan prinsip keseimbangan.
2.	Kriteria Ketercapaian	<ul style="list-style-type: none">Memilih objek dengan bentuk-bentuk permukaan yang sesuai.
	Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">Menghasilkan susunan yang seimbang.Menghasilkan konstruksi dengan penempelan objek yang kuat.
3.	Alokasi Waktu	24 JP (@35 menit)
4.	Penilaian Awal	Menyusun tangram dari kertas.
5.	Pokok Materi	<ol style="list-style-type: none">Macam-macam bentuk bendaMacam-macam bangunJenis-jenis komposisiContoh miniatur bangunan dari benda di sekitar
6.	Kata Kunci	dekorasi, dekoratif, tekstur, bentuk, minatur bangun
7.	Aktivitas Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">Mengkreasikan miniatur istanaMengkreasikan miniatur bangunan impian
	Aktivitas Pembelajaran Alternatif	<ol style="list-style-type: none">Mengkreasikan miniatur bangunan umum (tempat ibadah, pasar, rumah sakit, atau sekolah) dari benda di sekitar.
8.	Sumber Belajar	Buku yang dapat digunakan guru sebagai bahan bacaan pendukung materi karakteristik alat dan bahan berkarya seni rupa, yaitu Hendriyana, Husen. <i>Rupa Dasar</i> . Yogyakarta: Penerbit Andi, 2019.
9.	Asesmen	Formatif: Mengkreasikan miniatur istana Sumatif: Mengkreasikan miniatur bangunan impian

C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

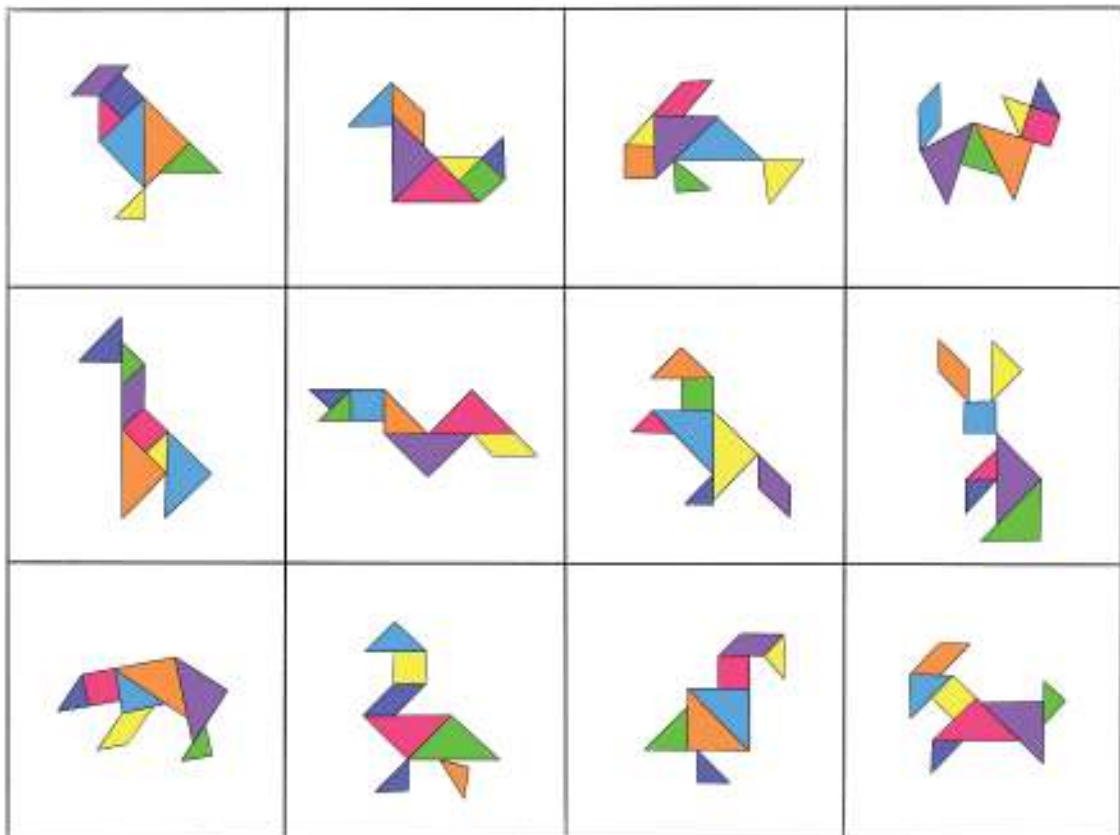
1. Persiapan Mengajar

Guru perlu mempersiapkan beberapa set tangram dari kertas origami maupun kertas lainnya yang akan digunakan peserta didik untuk melakukan penilaian awal. Berikut contoh tangram dari kertas origami yang akan dibagikan ke peserta didik.

Selain itu, guru juga perlu menyiapkan gambar yang akan dijadikan sebagai bahan apersepsi sebelum peserta didik melakukan kegiatan ini. Berikut adalah contoh gambar yang dapat digunakan. Contoh berikut bersifat opsional dan tidak mengikat.



Gambar 4.1 Beberapa tangram yang digunakan untuk asesmen awal.



Gambar 4.2 Contoh Gambar untuk Kegiatan Apersepsi

2. Apersepsi

Kegiatan apersepsi dalam proses pembelajaran dapat dilakukan guru dengan cara menghubungkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik dengan konteks pembelajaran yang akan dilakukan. Salah satu bentuk apersepsi adalah guru menunjukkan gambar yang telah dipersiapkan sebelumnya, kemudian mengajukan beberapa pertanyaan pemantik yang diberikan kepada peserta didik untuk memulai kegiatan seperti berikut.

➤ “Coba lihat gambar ini, kira-kira, gambar apakah ini?”

➤ “Adakah yang tahu ini terbuat dari apa?”

Saat peserta didik sudah mulai memberikan respon, guru dapat menampilkan *slide* kedua yang berisi gambar bahan dasar pembuatan karya tersebut.

➤ “Nah, tahukah kalian, bahwa barang-barang bekas yang ada di sekitar kita sebenarnya dapat diolah kembali menjadi karya-karya baru yang unik.”

3. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, guru dapat mengajak peserta didik untuk menyusun tangram dari kertas. Melalui proses pengamatan pada saat peserta didik menyusun tangram, guru akan memperoleh pandangan apakah semua peserta didik sudah mampu menyusun tangram atau belum.

Kegiatan asesmen awal dengan cara menyusun tangram ini penting untuk dilakukan karena bila peserta didik belum mempunyai kemampuan menyusun tangram kertas, mereka akan kesulitan untuk menyusun bentuk dan bangun ruang pada bab ini.

4. Kegiatan Inti

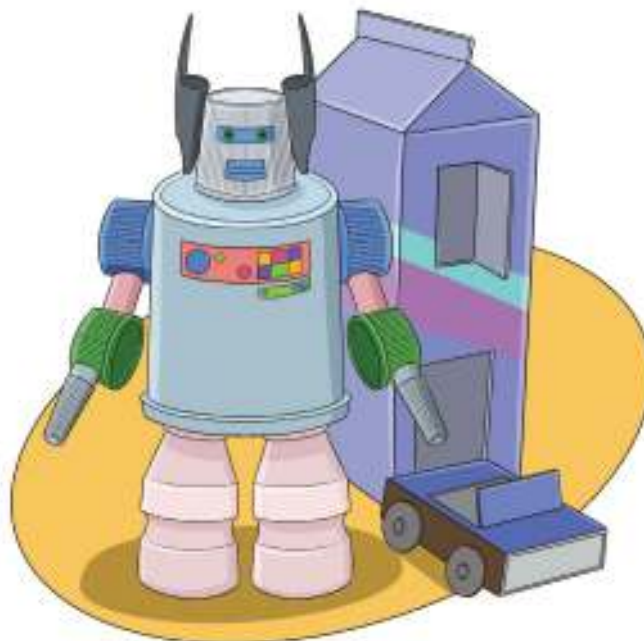
Kegiatan pembelajaran pada bab IV ini terdiri atas dua aktivitas, yaitu mengkreasikan miniatur istana dan mengkreasikan miniatur bangunan impian. Selain dua aktivitas tersebut, untuk mengadaptasi permasalahan diferensiasi peserta didik, maka disediakan aktivitas alternatif yang dapat dipilih dan dikembangkan oleh guru.

Aktivitas 1

Mengkreasikan Miniatur Istana

Kegiatan inti dilakukan secara bertahap dengan alur sebagai berikut.

- Peserta didik diajak keluar kelas untuk mengumpulkan benda-benda yang tidak terpakai. Kriteria benda-benda tersebut, yaitu memiliki volume dan ruang. Benda-benda yang dapat dipilih, seperti berikut.
 - Anorganik: kardus kecil bekas makanan, tutup botol, botol bekas makanan.
 - Organik: bunga kering, biji buah, akar-akaran.
- Bila di lingkungan sekolah peserta didik terdapat banyak benda anorganik, maka dapat dipilih benda anorganik. Akan tetapi jika banyak ditemukan benda organik, maka gunakanlah benda-benda tersebut, atau dapat pula dengan mengombinasikan keduanya.
- Peserta didik menyusun dan menempelkan benda-benda yang mereka temukan menjadi bentuk miniatur istana.
- Tema bangunan istana ini prinsipnya tidak mengikat, bila ingin membuat bentuk robot-robotan atau mainan lainnya tetap diperkenankan. Peserta didik memiliki kebebasan dalam menentukan ide untuk bentuk baru yang ingin mereka buat. Misalkan seorang peserta didik ingin membuat rumah-rumahan dari benda-benda organik yang ia temukan, atau seorang peserta didik lainnya ingin membuat mainan dari benda-benda anorganik yang ia temukan.



Gambar 4.3 Proses Pembuatan Miniatur Bangunan Istana

Aktivitas 2

Mengkreasikan Miniatur Bangunan Impian

Kegiatan inti dilakukan secara bertahap dengan alur sebagai berikut.

- Peserta didik diajak mempersiapkan alat dan bahan yang telah mereka bawa dari rumah.
- Peserta didik menyusun dan menempelkan benda-benda yang mereka temukan menjadi bentuk bangunan impian mereka dengan mempertimbangkan keseimbangan bangunan agar dapat berdiri kokoh.
- Peserta didik melanjutkan ke tahap penempelan tiap benda-benda.
- Peserta didik mengeringkan konstruksi miniatur bangunan yang telah ditempel.



Gambar 4.4 Proses Pembuatan Miniatur Bangunan Impian

Aktivitas Alternatif 1

Mengkreasikan Miniatur Bangunan Umum

Kegiatan inti dilakukan secara bertahap dengan alur sebagai berikut.

- Aktivitas dilakukan secara berkelompok. Satu kelompok dapat terdiri atas 4–6 peserta didik.
- Tiap kelompok menentukan terlebih dahulu satu bangunan umum, seperti tempat ibadah, sekolah, ataupun pasar yang akan mereka realisasikan menjadi bentuk miniatur.

- Masing-masing anggota kelompok mengumpulkan bahan-bahan yang akan digunakan di lingkungan sekitar.
- Tiap kelompok menyusun kerangka miniatur dan dilanjutkan dengan penyusunan semua komponen secara lengkap.
- Setelah kerangka selesai dibuat, dilanjutkan ke tahap penempelan benda-benda.
- Tahap terakhir adalah mengeringkan konstruksi miniatur bangunan yang telah ditempel.



Gambar 4.5 Proses Pembuatan Miniatur Bangunan Umum

5. Miskonsepsi

Miskonsepsi yang potensial muncul pada bab ini adalah kesalahpahaman dalam memilih bahan. Peserta didik mungkin saja menganggap bahwa semua sampah dapat dijadikan bahan untuk berkarya. Guru perlu memberikan kriteria bahan seperti apa yang dapat peserta didik pilih dalam berkarya. Materi kriteria bahan dapat dilihat pada poin bahan bacaan di akhir bab.

6. Asesmen

Penilaian berupa asesmen formatif dapat dilakukan pada kegiatan mengkreasi miniatur istana. Untuk mengukur kriteria keberhasilan belajar peserta didik, maka guru dapat menggunakan rubrik berikut ini.

Tabel 4.2 Rubrik Asesmen Formatif

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP =2	Perlu Pembinaan TP=1
Ketepatan Pemilihan Objek	Mampu memilih objek dengan bentuk-bentuk permukaan yang sesuai secara konsisten.	Mampu memilih objek dengan bentuk-bentuk permukaan yang sesuai.	Mampu memilih objek dengan bentuk-bentuk permukaan yang sesuai namun masih dengan arahan guru.	Masih kesulitan untuk memilih objek dengan bentuk-bentuk permukaan yang sesuai meski sudah diarahkan oleh guru.
Keseimbangan Konstruksi	Mampu menghasilkan susunan yang seimbang secara konsisten.	Mampu menghasilkan susunan yang seimbang.	Mampu menghasilkan susunan yang seimbang namun masih membutuhkan bantuan guru.	Masih kesulitan menghasilkan susunan yang seimbang meski sudah diarahkan oleh guru.
Kekuatan Penempelan	Mampu menghasilkan konstruksi dengan penempelan objek yang kuat secara konsisten.	Mampu menghasilkan konstruksi dengan penempelan objek yang kuat.	Mampu menghasilkan konstruksi dengan penempelan objek yang kuat namun masih memerlukan	Masih kesulitan menghasilkan konstruksi dengan penempelan objek yang kuat meski sudah

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP = 2	Perlu Pembinaan TP=1
			bantuan guru dalam pengerjaannya.	diarahkan oleh guru.

7. Tindak Lanjut Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal, terdapat diferensiasi peserta didik. Berikut adalah rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru untuk menyikapi diferensiasi tersebut.

Tabel 4.3 Tindak Lanjut Peserta Didik

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Belum mampu menyusun tangram.	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan penjodohan sepasang potongan bangun datar dari kertas origami. • Ketika telah berhasil menjodohkan beberapa potong, peserta didik diajak untuk mengulang kembali penyusunan tangram yang sebelumnya belum maksimal dilakukan. • Umpan balik yang dapat diberikan. <ul style="list-style-type: none"> - “Setelah melakukan penjodohan beberapa pasang bangun datar, apakah kamu dapat menyusun tangram dengan lebih mudah?”
Sudah mampu menyusun tangram.	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik yang telah berhasil menyusun tangram, dapat diberikan tangram jenis lainnya dengan potongan yang lebih banyak untuk melatih peserta didik lebih lanjut.

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
	<ul style="list-style-type: none"> ● Umpan balik yang dapat diberikan. <ul style="list-style-type: none"> - “Apakah kamu menemukan hambatan saat menyusun tangram yang jumlahnya lebih banyak?” - “Bagaimana cara kamu menemukan solusi untuk hambatan yang kamu hadapi saat menyusun tangram yang lebih banyak?”

8. Refleksi Peserta Didik

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan untuk proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan untuk menentukan perlakuan kepada peserta didik, apakah peserta didik mendapat tindakan remedial atau pengayaan. Remedial dan pengayaan di dalam pembelajaran dapat dilakukan secara berkesinambungan setelah pembelajaran dituntaskan.

Untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan pembelajaran, dapat dicermati kembali pertanyaan-pertanyaan berikut.

- “Apakah mayoritas kamu mampu menyusun atau mengkonstruksi benda-benda yang kamu temukan menjadi objek baru?”
- “Apakah kamu mampu membuat karya yang seimbang?”

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Sebelum kegiatan ini dimulai, guru perlu mencermati lingkungan di sekitar sekolah. Bila bahan yang dibutuhkan terbatas, mintalah peserta didik untuk membawa bahan dari rumah. Dalam hal ini, orang tua berperan sebagai fasilitator ketika peserta didik mencari alat dan bahan. Orang tua juga dapat mengambil peran dalam pemberian saran mengenai bahan dan alat yang potensial untuk peserta didik gunakan.

E. Asesmen

Penilaian berupa asesmen sumatif dapat dilakukan pada kegiatan kedua, yaitu mengkreasikan miniatur bangunan impian. Untuk mengukur kriteria keberhasilan belajar peserta didik, maka guru dapat menggunakan rubrik berikut ini.

Tabel 4.4 Rubrik Asesmen Sumatif

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP = 2	Perlu Pembinaan TP = 1
Ketepatan Pemilihan Objek	Mampu memilih objek dengan bentuk-bentuk permukaan yang sesuai secara konsisten.	Mampu memilih objek dengan bentuk-bentuk permukaan yang sesuai.	Mampu memilih objek dengan bentuk-bentuk permukaan yang sesuai namun masih membutuhkan arahan guru.	Masih kesulitan untuk memilih objek dengan bentuk-bentuk permukaan yang sesuai meski sudah diarahkan guru.
Keseimbangan Konstruksi	Mampu menghasilkan susunan yang seimbang secara konsisten.	Mampu menghasilkan susunan yang seimbang.	Mampu menghasilkan susunan yang seimbang namun masih membutuhkan bantuan guru.	Masih kesulitan menghasilkan susunan yang seimbang meski sudah diarahkan oleh guru.
Kekuatan Penempelan	Mampu menghasilkan konstruksi dengan penempelan objek yang kuat secara konsisten.	Mampu menghasilkan konstruksi dengan penempelan objek yang kuat.	Mampu menghasilkan konstruksi dengan penempelan objek yang kuat namun	Masih kesulitan menghasilkan konstruksi dengan penempelan objek yang kuat meski sudah

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP = 2	Perlu Pembinaan TP = 1
			masih membutuhkan bantuan guru dalam pengerjaannya.	diarahkan oleh guru.

F. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan

Pengayaan ini tidak bersifat wajib, hanya dilakukan bagi yang ingin melakukan pendalaman materi. Bentuk pengayaan yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan dekorasi tambahan, seperti halaman depan untuk miniatur bangunan yang dibuat, atau penambahan detail warna.

2. Remedial

Remedial diberikan bagi peserta didik yang belum dapat memperoleh 2 KKTP yang sesuai TP. Bentuk remedial yang dapat dilakukan, yaitu menyusun bentuk kubus dan kerucut menjadi bentuk bangunan sederhana.

G. Refleksi Guru

Refleksi dapat dilakukan guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan untuk menentukan bentuk atau cara proses pembelajaran pada pembelajaran berikutnya. Hal-hal yang perlu mendapat perhatian dalam refleksi guru antara lain sebagai berikut.

- “Apakah mayoritas peserta didik dapat menyusun bentuk dan bangun dengan seimbang?”
- “Saat miniatur bangunan telah jadi, apakah masih ada bagian yang lepas karena ketidakseimbangan dalam penyusunan?”

- “Bagaimana cara peserta didik mengatasi hambatan yang mereka temukan saat mengumpulkan bahan?”
- “Bagaimana cara peserta didik mengatasi hambatan yang mereka temukan saat berusaha menghasilkan miniatur bangunan yang seimbang?”

H. Lembar Kerja Peserta Didik

Berikut ini adalah contoh LKPD yang dapat diberikan kepada peserta didik. Untuk LKPD yang dapat digunakan peserta didik ada pada halaman lampiran di akhir buku ini.



I. Bahan Bacaan

1. Macam-Macam Bentuk

Bentuk yang akan digunakan pada bab ini berasal dari bentuk-bentuk simetris dan asimetris yang ditemukan pada benda-benda di sekitar. Bentuk-bentuk ini akan menjadi pelengkap dalam diorama yang dibuat. Gambar baris pertama merupakan contoh bentuk simetris, sedangkan baris kedua merupakan bentuk asimetris.



Gambar 4.6 Contoh Bentuk Simetris dan Asimetris

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek (2022)

2. Macam-Macam Bangun

Bangun yang digunakan dalam bab ini, yaitu bangun ruang yang dapat ditemukan pada benda-benda di lingkungan sekitar yang sudah tidak terpakai. Contohnya kaleng bekas (tabung), kardus bekas (kubus), serta bangun ruang lainnya.



Gambar 4.7 Contoh Bangun Ruang pada Benda di Sekitar

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek (2022)

3. Jenis-Jenis Komposisi

Macam-macam komposisi dapat dilihat pada bahan bacaan guru Bab III halaman 90.

4. Contoh Miniatur Bangunan dari Benda di Sekitar

Berikut ini adalah contoh konstruksi sederhana dari benda di sekitar.



Gambar 4.8 Contoh konstruksi sederhana dari stik es krim karya Haya dan Raisya Art for Children TBY

Sumber: Karen Hadini (2022)

Berikut ini adalah contoh konstruksi sederhana berupa bangunan sekolah.



Gambar 4.9 Contoh diorama dari barang bekas

Sumber: Karen Hadini (2022)

Karya ini dibuat menggunakan bahan-bahan yang peserta didik dapat temukan di lingkungan sekitarnya. Pada bagian dinding sekolah, peserta didik dapat menggunakan kotak sepatu, pada bagian atap menggunakan botol plastik besar maupun kertas karton atau bahan lainnya yang berukuran cukup besar. Pada bagian tiang bendera, peserta didik dapat menggunakan tusuk sate maupun ranting kering. Sebagai tambahan dekorasi, peserta didik dapat menggunakan ilalang maupun bunga kering. Bahan-bahan ini dapat diganti dengan bahan apapun yang paling dekat dengan lingkungan sekitar peserta didik.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Panduan Guru Seni Rupa

untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)

Penulis: Della Naradika, Rizki Raindriati

ISBN: 978-623-118-517-4

Bab V

Menanggapi Karya Seni Rupa



A. Pendahuluan

1. TP dan Kedudukannya dalam ATP

Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai pada bab ini ialah memberikan umpan balik mengenai dampak sebuah karya seni bagi diri dan lingkungan terkecil. TP ini diturunkan dari elemen berdampak.

2. Pokok Materi

Pokok materi pada bab ini adalah menanggapi karya seni rupa. Peserta didik dilatih agar mempunyai kemampuan untuk memberikan respon terhadap karya seni. Materi ini akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyadari bahwa terdapat efek yang ditimbulkan dari sebuah karya seni terhadap perasaan peserta didik, seperti perasaan sedih, bahagia, marah, dan lain sebagainya.

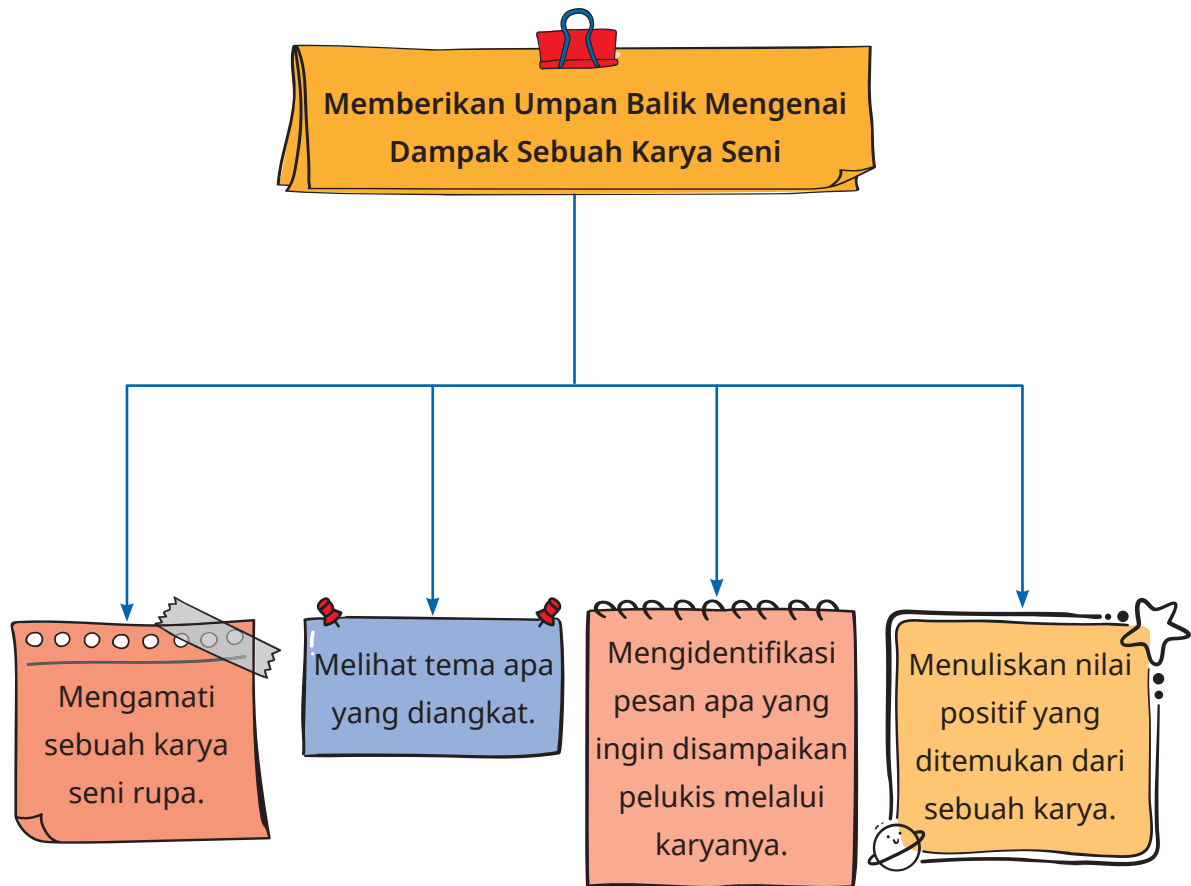
Peserta didik diajak untuk melihat lukisan-lukisan dari beberapa seniman terkenal, lalu diarahkan untuk memvalidasi perasaan mereka setelah melihat lukisan tersebut. Hasil yang diharapkan, peserta didik memiliki kesadaran bahwa di masa depan saat mereka ingin membuat karya seni, penting sekali untuk menghasilkan karya seni yang bermuatan positif karena karya tersebut akan dilihat dan diapresiasi oleh orang lain.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lainnya

Materi bab ini berhubungan langsung dengan materi bab VI dengan pokok bahasan memberi dampak positif melalui karya seni. Setelah mempelajari bahwa karya seni memiliki efek pada perasaan orang yang melihat karya tersebut, peserta didik akan memiliki kemampuan untuk menimbang pesan moral apa yang ingin mereka sampaikan melalui karyanya atau dalam artian tidak membuat karya seni yang dapat menimbulkan kebencian maupun kemarahan orang lain.

4. Peta Kompetensi

Puncak kompetensi pada bab ini, yaitu memberikan umpan balik mengenai dampak sebuah karya seni. Untuk mencapai kompetensi tersebut dibuat beberapa alur yang dimulai dari pengamatan sebuah karya seni rupa, melihat tema apa yang diangkat, mengidentifikasi pesan apa yang ingin disampaikan pelukis melalui karyanya, serta menuliskan nilai positif yang ditemukan dari sebuah karya.



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Waktu yang diperlukan untuk penyelesaian materi pada bab ini sebanyak 15 JP (@35 menit).

6. Materi Prasyarat

Tidak ada materi prasyarat khusus yang dibutuhkan dalam bab ini. Secara umum, selama peserta didik mampu membaca dan menulis saja, pembelajaran materi bab ini dapat berjalan dengan baik.

B. Skema Pembelajaran

Dalam skema pembelajaran akan dipaparkan aspek-aspek yang berkaitan dengan pembelajaran pada setiap babnya. Adapun skema pembelajaran untuk bab V adalah sebagai berikut.

Tabel 5.1 Skema Pembelajaran Bab V

No.	Aspek	Keterangan
1.	Tujuan Pembelajaran	Memberikan umpan balik mengenai dampak sebuah karya seni bagi diri dan lingkungan terkecil.
2.	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Menemukan dua hal positif dari karya yang diamati untuk diri sendiri.• Menemukan dua hal positif dari karya yang diamati untuk lingkungan terdekat.
3.	Alokasi Waktu	15 JP (@35 menit)
4.	Penilaian Awal	Merespon Lukisan dalam media "Cermin Ajaib".
5.	Pokok Materi	Menanggapi karya seni
6.	Kata Kunci	Umpan balik, dampak karya, seni rupa, nilai karya, jurnal visual
7.	Aktivitas Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Memberikan umpan balik mengenai karya seni melalui permainan "Koper Hitam Lukisan".2. Memberikan umpan balik sebuah sampul buku melalui pembuatan jurnal visual.
	Aktivitas Pembelajaran Alternatif	Memberikan umpan balik sebuah karya seni di dinding kelas melalui pembuatan jurnal visual.
8.	Sumber Belajar	Sumber bacaan yang dapat dibaca guru sebagai referensi: Kartika, Dharsono Sony. Seni Rupa Modern (edisi revisi). Bandung: Rekayasa Sains, 2017.
9.	Asesmen	Formatif: Presentasi umpan balik karya dalam permainan "Koper Hitam" Sumatif: Memberikan umpan balik sebuah sampul buku melalui pembuatan jurnal visual.

C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Persiapan Mengajar

Guru perlu mempersiapkan beberapa lembar gambar koper hitam yang dijadikan media pembelajaran. Guru tidak wajib mencetak, guru dapat menggambarnya secara manual bila tidak terdapat alat cetak di sekitar sekolah.

2. Apersepsi

Kegiatan apersepsi dalam proses pembelajaran dapat dilakukan guru dengan cara menghubungkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik dengan konteks pembelajaran yang akan dilakukan. Salah satu bentuk apersepsi yang dapat dilakukan guru dengan memberikan pertanyaan pemantik awal seperti berikut.

- “Tahukah kalian apa saja media yang dipakai untuk menyampaikan pemikiran dan perasaan kita?”
- Apa hal menarik yang kamu dapat temukan dalam sebuah karya?
- Apa hal baik yang kamu temukan dari karya seni rupa yang kamu lihat?

3. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, guru dapat memulai pertemuan pertama pada bab V ini dengan mengajak peserta didik untuk bermain “cermin ajaib” secara berkelompok.

Alur bermain cermin ajaib adalah sebagai berikut.

- Peserta didik membentuk kelompok beranggotakan 5–6 orang.
- Setiap kelompok akan diberikan gambar cermin sebanyak jumlah anggota kelompoknya.
- Peserta didik akan mengambil satu gambar cermin secara bergantian lalu membukanya. Di belakang cermin tersebut terdapat sebuah gambar lukisan.
- Peserta didik akan menyampaikan bagaimana tanggapan mereka saat melihat lukisan tersebut.

Tanggapan yang diberikan dapat dipantik melalui beberapa poin sebagai berikut.

- Bagaimana perasaanmu setelah melihat lukisan ini?
- Apakah kamu merasa bahagia, takut, sedih, atau bahkan kecewa?
- Menurutmu apakah ada pesan khusus yang pelukis ingin sampaikan melalui lukisan ini?
- Kira-kira, apa hal baik yang terdapat di dalam lukisan ini?

Di samping ini adalah contoh cermin ajaib. Guru dapat membuat cermin ajaib lainnya dengan menggunakan gambar yang telah disiapkan sebelumnya.

4. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam pembelajaran Bab V ini terdiri atas dua aktivitas, yaitu memberikan umpan balik mengenai karya seni melalui permainan "Koper Hitam Lukisan" dan memberikan umpan balik sebuah sampul buku melalui pembuatan jurnal visual. Selain dua aktivitas tersebut, untuk mengadaptasi permasalahan diferensiasi peserta didik, maka disediakan aktivitas alternatif yang dapat dipilih dan dikembangkan oleh guru.



Gambar 5.1
Contoh Cermin Ajaib

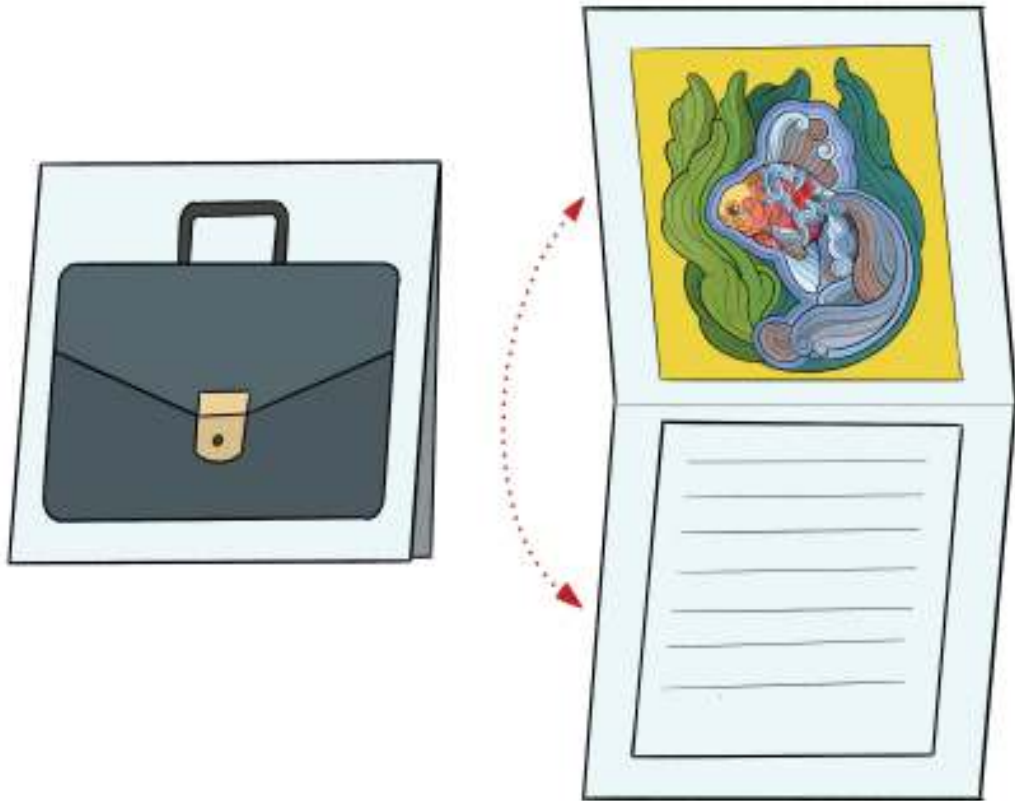
Aktivitas 1

Memberikan Umpan Balik Karya Seni Melalui Permainan "Koper Hitam Lukisan"

Berikut langkah kegiatan yang dilakukan peserta didik pada aktivitas ini.

- Peserta didik dipersilakan maju satu persatu ke meja guru untuk memilih satu nomor. Setiap potongan gambar koper hitam yang telah disiapkan guru memiliki nomor yang berbeda-beda sesuai dengan jumlah peserta didik. Jika terdapat 25 peserta didik dalam satu kelas, maka 25 koper hitam yang harus disiapkan guru.

- Saat peserta didik sudah kembali ke kursi masing-masing, mereka diminta untuk membuka bagian dalam koper tersebut dan melihat gambar lukisan yang ada di dalamnya. Berikut ini adalah contoh koper hitam dan bagian dalam kopernya yang berisi lukisan.



Gambar 5.2 Koper Hitam dan Lukisan dalam Koper

Untuk melihat referensi gambar lainnya, guru dapat membuka materi pada *QR Code* berikut.

1 Video Kreasi Bentuk Geometris



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr1a>

2 Menggambar Aneka Bentuk Dasar



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr1b>

- 3 Sri Jago Asoka Rama,
Bocah Bandung Berusia
5 Tahun Gelar Pameran
Tunggal



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr1c>

- 4 Mengintip Pameran
Tunggal Karya Seni
"Gambar Untuk Mama"



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr1d>

- 5 Kenalan dengan Ace
Alexon, Pelukis Cilik



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr1e>

- 6 Ronald Apriyan



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr1f>

- 7 A Solo Exhibition of
Hendra Hehe Harsono



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr1g>

- Peserta didik kemudian membuat jurnal visual yang berisi respon mereka terhadap lukisan yang terdapat pada koper mereka. Berikut ini adalah contoh jurnal visual yang dapat guru jadikan referensi bagi peserta didik. Contoh ini tidak mengikat, guru dapat membuat contoh jurnal visual lainnya.



Gambar 5.3 Membuat Jurnal Visual Lukisan dalam Koper Hitam

Aktivitas 2

Memberikan Umpan Balik Sebuah Sampul Buku Melalui Pembuatan Jurnal Visual

Berikut langkah kegiatan yang dilakukan peserta didik pada aktivitas ini.

- Peserta didik diajak ke perpustakaan, lalu diminta memilih sampul buku yang mereka sukai.
- Peserta didik melakukan pengamatan terhadap sampul yang telah mereka pilih.

- Peserta didik mendata beberapa poin terkait temuan mereka tentang nilai atau muatan positif dalam sampul buku.
- Peserta didik kembali ke kelas dan membuat jurnal visual mereka.



Gambar 5.4 Jurnal Visual Sampul Buku

Aktivitas Alternatif

Memberikan Umpan Balik Sebuah Karya Seni di Dinding Kelas Melalui Pembuatan Jurnal Visual

Kegiatan alternatif ini menggunakan rangkaian yang mirip dengan aktivitas 2 (memberikan umpan balik sebuah sampul buku melalui pembuatan jurnal visual). Perbedaannya hanya terletak pada objek pengamatannya saja.

5. Miskonsepsi

Miskonsepsi yang mungkin muncul adalah peserta didik mungkin saja menganggap bahwa semua karya seni pasti dapat diinterpretasikan langsung muatan positifnya. Guru perlu menjelaskan bahwa tidak semua karya seni dapat ditangkap langsung maknanya. Misalnya lukisan abstrak yang cenderung berupa sapuan-sapuan warna membutuhkan pemahaman konsep yang mendalam untuk

menginterpretasikannya. Pada tataran sekolah dasar, cukup memberikan umpan balik lukisan yang memiliki bentuk sesuai kenyataan.

6. Asesmen

Penilaian berupa asesmen formatif pada kegiatan presentasi umpan balik karya dalam permainan “Koper Hitam”. Untuk mengukur kriteria keberhasilan belajar peserta didik, maka guru dapat menggunakan rubrik di bawah ini.

Tabel 5.2 Rubrik Asesmen Formatif

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP =2	Perlu Pembinaan TP=1
Menemukan hal positif pada sebuah karya yang diamati.	Mampu menemukan 2 atau lebih hal positif pada sebuah karya yang diamati.	Mampu menemukan sebuah hal positif pada sebuah karya yang diamati.	Membutuhkan bimbingan untuk menemukan hal positif pada sebuah karya yang diamati.	Belum mampu/tidak bersedia menemukan hal positif pada sebuah karya yang diamati.
Memberikan umpan balik untuk karya yang diamati.	Mampu memberikan umpan balik berupa saran dan pendapat dengan santun.	Mampu memberikan umpan balik berupa saran dan pendapat.	Mampu memberikan umpan balik berupa saran atau pendapat.	Belum mampu memberikan umpan balik berupa saran atau pendapat.

7. Tindak Lanjut Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal, terdapat diferensiasi pada peserta didik. Berikut adalah rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru untuk menyikapi diferensiasi tersebut.

Tabel 5.3 Tindak Lanjut Peserta Didik

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Belum mampu merespon lukisan dalam media “cermin ajaib”	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik diberikan kertas yang berisi penjelasan tentang muatan postif yang terkandung dalam lukisan tersebut. ● Peserta didik kemudian diminta untuk memberikan pernyataan mengenai penjelasan yang dibacanya. ● Peserta didik mengambil cermin ajaib lainnya dan mencoba menuliskan kembali respon terhadap lukisan tersebut. ● Umpan balik yang dapat diberikan. <ul style="list-style-type: none"> - "Setelah dua kali mengambil cermin ajaib, apakah kamu merasa lebih mudah menemukan muatan postif dari lukisan?"
Sudah mampu merespon lukisan dalam media “cermin ajaib”	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik dapat mengambil kertas “cermin ajaib” lainnya. ● Peserta didik mengulangi kembali aktivitasnya sebagai bentuk pendalaman materi. ● Umpan balik yang dapat diberikan. <ul style="list-style-type: none"> - "Apakah terasa lebih mudah ketika mengerjakan yang kedua kalinya?"

8. Refleksi Peserta Didik

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan untuk proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan untuk menentukan tindak lanjut kepada peserta didik, apakah peserta didik mendapat tindakan remedial atau pengayaan. Remedial dan pengayaan di dalam pembelajaran dapat dilakukan secara berkesinambungan setelah pembelajaran dituntaskan.

Untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan pembelajaran, dapat dicermati kembali pertanyaan-pertanyaan berikut.

- “Apakah mayoritas peserta didik mampu memberikan umpan balik terhadap lukisan yang terdapat pada koper hitam?”
- “Apakah umpan balik yang dituliskan oleh peserta didik cukup relevan dengan lukisan tersebut?”

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Setelah melakukan pembelajaran ini, guru dapat meminta peserta didik untuk berdiskusi atau menanyakan kepada orang tua masing-masing apakah ada kegiatan seni rupa di sekitar tempat tinggal mereka. Hal ini dapat membangun keterlibatan orang tua dalam mendukung pembelajaran peserta didik. Tindak lanjut yang dapat dilakukan yaitu mengundang seniman atau pelaku seni rupa lainnya untuk berbagi cerita dan cara menggambar sederhana yang mudah diikuti oleh peserta didik. Jika di sekitar tidak terdapat seniman atau tempat yang berhubungan dengan kegiatan seni rupa, peserta didik dapat diajak untuk memajang karya mereka di dalam kelas dan membuat pameran mini.

E. Asesmen

Penilaian berupa asesmen sumatif dapat dilakukan pada kegiatan memberikan umpan balik sebuah sampul buku melalui pembuatan jurnal visual. Untuk mengukur kriteria keberhasilan belajar peserta didik maka guru dapat menggunakan rubrik berikut ini.

Tabel 5.4 Rubrik Asesmen Sumatif

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP = 2	Perlu Pembinaan TP = 1
Menemukan hal positif pada sebuah karya yang diamati.	Mampu menemukan 2 atau lebih hal positif pada sebuah karya yang diamati.	Mampu menemukan sebuah hal positif pada sebuah karya yang diamati.	Membutuhkan bimbingan untuk menemukan hal positif pada sebuah karya yang diamati.	Belum mampu/ tidak bersedia menemukan hal positif pada sebuah karya yang diamati.

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP = 2	Perlu Pembinaan TP = 1
Memberikan umpan balik untuk karya yang diamati.	Mampu memberikan umpan balik berupa saran dan pendapat dengan santun.	Mampu memberikan umpan balik berupa saran dan pendapat.	Mampu memberikan umpan balik berupa saran atau pendapat.	Belum mampu memberikan umpan balik berupa saran atau pendapat.

F. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan

Pengayaan ini tidak bersifat wajib, hanya dilakukan bagi yang ingin melakukan pendalaman materi. Bentuk pengayaan yang dapat dilakukan adalah dengan bersama-sama menemukan dan menunjukkan lebih banyak karya-karya seniman cilik Indonesia yang berprestasi. Ajak peserta didik untuk mendiskusikan mengapa karya tersebut dianggap indah dan membawa prestasi pada seniman cilik tersebut.

2. Remedial

Remedial yang dapat dilakukan adalah mencari ilustrasi di dalam buku, lalu peserta didik diminta untuk melakukan pengamatan dan diakhiri dengan penulisan nilai-nilai positif apa saja yang ditemukan pada ilustrasi tersebut.

G. Refleksi Guru

Refleksi dapat dilakukan guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan untuk menentukan bentuk atau cara proses pembelajaran pada pembelajaran berikutnya. Hal-hal yang perlu mendapat perhatian dalam refleksi guru, antara lain sebagai berikut.

- “Apakah peserta didik dapat merasakan kesan setelah melihat sebuah lukisan?”
- “Apakah mayoritas peserta didik mampu menemukan nilai positif dan memberikan umpan balik atas lukisan yang terdapat pada koper hitam?”
- “Apakah umpan balik dituliskan oleh peserta didik cukup relevan dengan lukisan tersebut?”

H. Lembar Kerja Peserta Didik

Berikut ini adalah contoh LKPD yang dapat diberikan kepada peserta didik. Untuk LKPD yang dapat digunakan peserta didik ada pada halaman lampiran di akhir buku ini.

Lembar Kerja Peserta Didik Bab V

LKPD INDIVIDU

Tujuan Pembelajaran: Memberikan umpan balik mengenai dampak sebuah karya seni bagi diri dan lingkungan terdekat.

Kegiatan: Memberikan umpan balik sebuah sampul buku melalui pembuatan jurnal visual.

Nama : _____

Kelas : _____

Petunjuk Pengerjaan:

1. Pilihlah sebuah sampul buku yang kalian sukai.
2. Amati sampul buku yang telah kalian pilih.
3. Tuliskan apa hal baik yang kalian lihat atau bagian yang kalian sukai dari gambar pada sampul tersebut?
4. Tuliskan hal-hal yang kalian sukai dari sampul tersebut pada jurnal visual, dengan cara seperti yang telah dicontohkan guru kalian.

I. Bahan Bacaan

Cara Memberikan Umpan Balik dalam Merespon Karya Seni

Nilai-nilai dari sebuah karya seni

Nilai atau muatan positif dalam karya seni adalah segala hal baik yang dapat ditangkap melalui interpretasi terhadap karya seni. Seseorang dapat mengetahui nilai sebuah karya seni setelah melakukan pengamatan dan pengidentifikasian. Berikut ini adalah pertanyaan-pertanyaan pemantik yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu peserta didik dalam menangkap pesan yang terkandung dalam sebuah karya seni.

1. Apa hal yang paling menarik perhatian pada karya ini?
2. Jika hal yang paling menarik dari karya ini adalah manusia, perhatikan apa yang sedang dia lakukan? Jika hal yang paling menarik bagimu adalah benda, maka bagaimana tampilan benda tersebut?
4. Coba perhatikan karya ini, menurutmu karya ini bercerita tentang apa?
5. Kalau kamu menjadi pembuat karya ini, kira-kira apa yang ingin kamu tambahkan atau kurangi dari karya ini? Ceritakan alasannya!
6. Menurutmu, apakah lukisan ini bercerita tentang sesuatu yang baik/mengajakmu berbuat kebaikan?

Berikut ini adalah contoh-contoh gambar yang dapat guru jadikan sebagai sumber lukisan dengan permainan "Koper Hitam". Gambar ini tidak mengikat, guru dapat pula menggunakan gambar-gambar lainnya.



Gambar 5.5 Contoh gambar sumber lukisan dalam 'Koper Hitam'

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek (2023)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023
Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)
Penulis: Della Naradika, Rizki Raindriati
ISBN: 978-623-118-517-4

Bab VI

Membuat Karya Seni yang Berdampak



A. Pendahuluan

1. TP dan Kedudukannya dalam ATP

Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai pada bab ini ialah membuat karya seni rupa yang mengandung nilai positif untuk lingkungan terkecil.

2. Pokok Materi

Pokok materi pada bab ini adalah membuat karya seni berdampak. Penguasaan materi ini bertujuan untuk membangun kesadaran peserta didik bahwa semua karya dapat memberikan dampak, sehingga mereka perlu bertanggung jawab atas setiap karya yang dihasilkan. Misalnya karya yang diciptakan peserta didik digunakan untuk mengekspresikan perasaan, untuk menyampaikan pesan atau ajakan kebaikan, untuk menyenangkan diri sendiri dan orang lain karena keindahan bentuk atau warnanya serta pesan di dalamnya, dan menyatakan simpati mengenai kondisi orang lain. Dengan demikian, peserta didik akan terbiasa memberikan yang terbaik dan memikirkan kemungkinan atau sebab akibat hingga mampu mulai keputusan yang bertanggung jawab.

Materi ini mendorong peserta didik untuk menghasilkan karya yang memiliki muatan positif, sehingga dampak dari karya tersebut dapat memotivasi orang yang melihat karyanya.

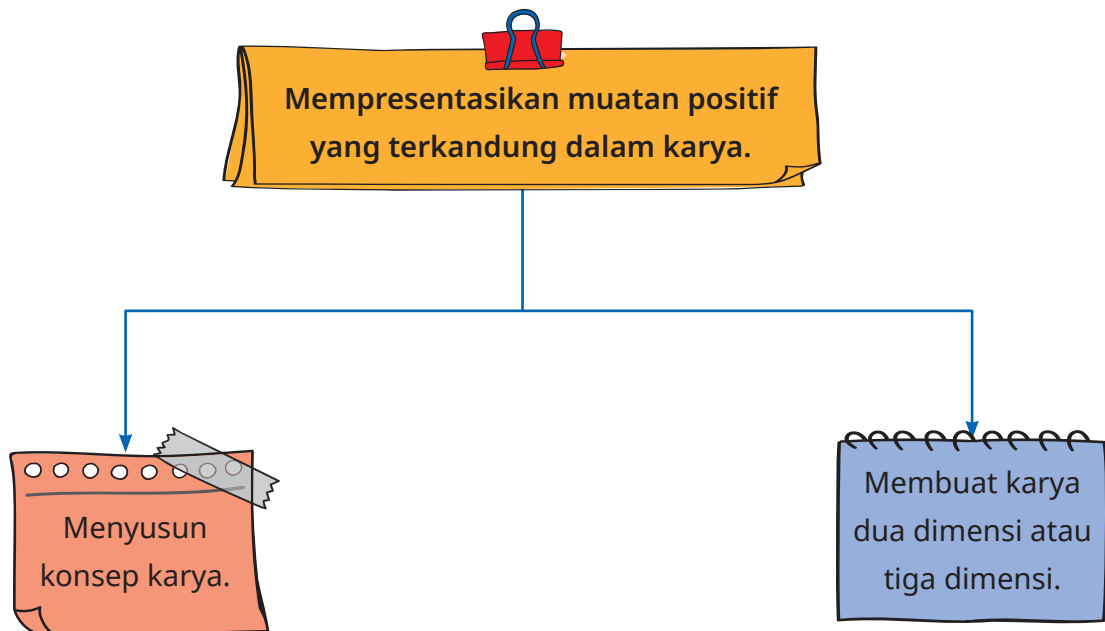
3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lainnya

Materi bab ini berhubungan langsung dengan materi Bab V dengan pokok bahasan memberikan umpan balik mengenai dampak sebuah karya seni bagi diri dan lingkungan terkecil. Setelah mampu memberikan umpan balik makna positif suatu karya, peserta didik diharapkan dapat memaksimalkan dirinya untuk memberikan nilai positif pada karya yang dibuatnya.

Materi bab ini juga berhubungan dengan pelajaran sains tentang lingkungan. Pada aktivitas 1 dan 2, peserta didik akan membuat karya seni untuk merespon lingkungan sekitarnya dan membangun kepedulian lingkungan. Seni rupa membangun kesadaran peserta didik untuk terhubung dan peduli dengan lingkungan sekitarnya. Peserta didik terbiasa untuk mengamati, merespon, menggunakan elemen alam, dan secara aktif turut menjaga kebersihan dan keindahan lingkungan.

4. Peta Kompetensi

Puncak kompetensi pada bab ini, yaitu mempresentasikan muatan positif yang terkandung dalam karya. Untuk mencapai kompetensi tersebut, maka dibuatlah beberapa alur, dimulai dengan menyusun konsep karya, membuat karya dua dimensi atau tiga dimensi, dan diakhiri dengan mempresentasikan karya.



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Waktu yang diperlukan untuk penyelesaian materi bab ini yaitu 24 JP (@ 35 menit).

6. Materi Prasyarat

Keterampilan yang dibutuhkan untuk merealisasikan bab ini adalah kemampuan membuat karya seni rupa dua dimensi atau tiga dimensi dan kemampuan menemukan nilai positif dalam sebuah karya

B. Skema Pembelajaran

Dalam skema pembelajaran akan dipaparkan aspek-aspek yang berkaitan dengan pembelajaran pada setiap babnya. Adapun skema pembelajaran untuk bab VI adalah sebagai berikut.

Tabel 6.1 Skema Pembelajaran Bab VI

No.	Aspek	Keterangan
1.	Tujuan Pembelajaran	Membuat karya seni rupa yang mengandung nilai positif untuk lingkungan terkecil.
2.	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Membuat karya seni rupa yang mengandung nilai positif• Menjelaskan muatan positif yang ditemukan dalam sebuah karya
3.	Alokasi Waktu	24 JP (@ 35 menit)
4.	Penilaian Awal	Menemukan muatan positif yang terkandung dalam karya seni rupa.
5.	Pokok Materi	Selain "Konsep karya, Berkarya Seni dengan Menerapkan Muatan Positif dalam Karya" juga bisa ditambahkan pokok materi "Presentasi Karya Berdampak" supaya relevan dengan aktivitas pembelajaran
6.	Kata Kunci	muatan positif, presentasi, seni rupa, dua dimensi, tiga dimensi
7.	Aktivitas Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Mempresentasikan muatan positif pada karya pribadi tema lingkungan.2. Mempresentasikan muatan positif pada karya kelompok tema lingkungan.3. Membuat Karya 3D Secara Berkelompok yang Mengandung Muatan Positif dengan Tema Lingkungan
	Aktivitas Pembelajaran Alternatif	Mempresentasikan muatan positif pada karya pribadi tema pilihan (sosial, budaya, pendidikan, dan lain sebagainya).
8.	Sumber Belajar	Sumber belajar yang dapat dibaca guru sebagai referensi adalah sebagai berikut. Kartika, Dharsono Sony. Seni Rupa Modern (edisi revisi). Bandung: Rekayasa Sains, 2017

No.	Aspek	Keterangan
9.	Asesmen	<p>Formatif: Mempresentasikan muatan positif pada karya pribadi tema lingkungan.</p> <p>Sumatif: Mempresentasikan muatan positif pada karya kelompok tema lingkungan.</p>

C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Persiapan Mengajar

Guru diharapkan dapat menyiapkan satu atau dua contoh karya seni yang bermuatan ajakan menjaga dan peduli lingkungan yang akan digunakan sebagai media untuk melakukan penilaian awal.

2. Apersepsi

Kegiatan apersepsi dalam proses pembelajaran dapat dilakukan guru dengan cara menghubungkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik dengan konteks pembelajaran yang akan dilakukan. Salah satu bentuk apersepsi yang dapat diberikan adalah dengan melihat kembali muatan positif yang terkandung dalam karya seni yang telah dipelajari pada Bab V. Peserta didik juga diajak mengenal masalah lingkungan yang terjadi, dan diperkenalkan mengenai langkah apa saja yang dapat dilakukan untuk menebarkan muatan positif. Peserta didik diajak untuk menjaga dan melestarikan lingkungan melalui karya seni yang dibuatnya. Berikut ini, beberapa contoh apersepsi yang dapat diberikan maupun dielaborasi kembali untuk peserta didik.

- Bagaimana sebuah karya seni seperti gambar dapat membantu orang menjaga kebersihan dan keindahan lingkungan?
- Lingkungan seperti apa yang membuat kalian senang tinggal di sana? Apakah yang berwarna dan bersih atau yang kusam dan kotor?

3. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian sebelum pembelajaran beririsan dengan kegiatan apersepsi. Peserta didik diminta menyebutkan muatan positif dari karya tersebut. Dengan melihat respon verbal yang diberikan peserta didik, guru mendapatkan gambaran pemahaman peserta didik mengenai nilai positif, sehingga guru dapat merancang

tindak lanjut yang sesuai dan efektif agar peserta didik mampu membuat karya yang memuat nilai positif.

4. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam pembelajaran Bab VI ini terdiri atas dua aktivitas, yaitu mempresentasikan muatan positif pada karya pribadi tema lingkungan dan mempresentasikan muatan positif pada karya tiga dimensi tema lingkungan yang dibuat secara berkelompok.

Aktivitas 1

Membuat Karya 2D atau 3D dengan Tema Kesukaan Peserta Didik

Pada kegiatan ini, guru meminta peserta didik untuk membuat karya seni dua atau tiga dimensi dengan tema yang disukai peserta didik. Karya yang dibuat dapat berupa karya 2D atau 3D.

Pemberian kebebasan tema ini dilakukan dengan tujuan agar peserta didik dapat memilih topik yang mereka sukai, berpikir kritis tentang topik itu, serta dapat menerapkan nilai positif pada karya mereka. Peserta didik dapat membuat lukisan dengan cat air, crayon, ataupun media lainnya.

Aktivitas 2

Membuat Karya 2D yang Mengandung Muatan Positif dengan Tema Lingkungan

Pada kegiatan ini, guru meminta peserta didik untuk membuat karya seni dua dimensi atau secara mandiri dengan menerapkan muatan positif dalam karyanya. Alur pengerjaan dapat dilakukan sebagai berikut.

- Peserta didik mencari ide karyanya.
- Peserta didik menentukan muatan positif apa saja yang ingin ia masukkan ke dalam karya. Muatan positif tersebut berhubungan dengan masalah lingkungan, hal-hal sederhana yang dapat dilakukan untuk menjaga lingkungan, dan lain sebagainya.

- Peserta didik membuat karyanya dan dilanjutkan dengan proses *finishing*.



Gambar 6.1 Mempresentasikan Muatan Positif pada Karya Pribadi Tema Lingkungan

Aktivitas 3

Membuat Karya 3D Secara Berkelompok yang Mengandung Muatan Positif dengan Tema Lingkungan

Pada kegiatan ini, guru meminta peserta didik untuk membuat karya seni tiga dimensi secara secara berkelompok dengan menerapkan muatan positif dalam karyanya. Alur pengerjaan dapat dilakukan sebagai berikut.

- Peserta didik membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 orang.
- Peserta didik bersama kelompok mencari ide karya.
- Peserta didik menentukan muatan positif apa saja yang ingin dimasukkan ke dalam karya. Muatan positif tersebut berhubungan dengan masalah lingkungan, hal-hal sederhana yang dapat dilakukan untuk menjaga lingkungan, dan lain sebagainya.

- Peserta didik membuat daftar pembagian tugas serta bawaan bahan persiapan karya.
- Peserta didik membuat karya tiga dimensi menggunakan bahan-bahan di sekitar yang telah mereka kumpulkan.



Gambar 6.2 Mempresentasikan Muatan Positif pada Karya Tiga Dimensi Tema Lingkungan

Aktivitas Alternatif

Membuat Karya 2D atau 3D dengan Tema Pilihan (Sosial, Budaya, Pendidikan, dll.)

Pada kegiatan ini, guru meminta peserta didik untuk membuat karya seni dua atau tiga dimensi dengan tema pilihan secara mandiri. Secara umum, kegiatan inti pembelajarannya sama dengan kegiatan inti pada aktivitas 1. Perbedaannya hanya terletak pada tema yang diangkat. Pemberian kebebasan tema ini dipilih sebagai alternatif dengan tujuan peserta didik dapat memilih topik yang mereka sukai, berpikir kritis tentang topik itu, serta dapat menerapkan nilai positif pada karya mereka.

5. Miskonsepsi

Tidak ada miskonsepsi yang potensial terjadi, mengingat ini adalah pendalaman materi dari materi sebelumnya. Peserta didik sudah memiliki latar belakang pengetahuan dari bab sebelumnya.

6. Asesmen

Penilaian berupa asesmen formatif dapat dilakukan pada aktivitas mempresentasikan muatan positif pada karya dua dimensi individu tema lingkungan. Untuk mengukur kriteria keberhasilan belajar peserta didik, maka guru dapat menggunakan rubrik di bawah ini.

Tabel 6.2 Rubrik Asesmen Formatif

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP =2	Perlu Pembinaan TP=1
Unsur Persuasif	Mampu memberikan ajakan untuk mencintai/ menjaga lingkungan, baik melalui kalimat yang dituliskan di gambar maupun dari objek-objek yang digambar secara konsisten.	Mampu memberikan ajakan untuk mencintai/ menjaga lingkungan, baik melalui kalimat yang dituliskan di gambar maupun dari objek-objek yang digambar.	Mampu memberikan ajakan untuk mencintai/ menjaga lingkungan, baik melalui kalimat yang namun masih membutuhkan arahan guru.	Belum mampu memberikan ajakan untuk mencintai/ menjaga lingkungan, baik melalui kalimat yang dituliskan di gambar, maupun dari objek-objek yang digambar.

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP =2	Perlu Pembinaan TP=1
Menjelaskan muatan positif yang ditemukan dalam sebuah karya	Menjelaskan dan menunjukkan muatan positif yang ditemukan dalam sebuah karya	Menjelaskan atau menunjukkan muatan positif yang ditemukan dalam sebuah karya	Menunjukkan muatan positif yang ditemukan dalam sebuah karya	Belum menjelaskan atau menunjukkan muatan positif yang ditemukan dalam sebuah karya

7. Tindak Lanjut Peserta Didik

Berdasarkan hasil asesmen awal, terdapat diferensiasi peserta didik. Berikut adalah rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru untuk menindaklanjuti diferensiasi tersebut.

Tabel 6.3 Tindak Lanjut Peserta Didik

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Belum mampu menemukan muatan positif yang terkandung dalam karya seni rupa.	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik membaca deksripsi muatan positif pada karya yang telah dipersiapkan guru. ● Peserta didik diberikan lukisan yang berbeda dan diminta untuk menganalisis, namun tetap dengan diberikan beberapa pemantik oleh guru. ● Umpan balik yang dapat diberikan. <ul style="list-style-type: none"> - “Saat melakukan pendalaman materi dan menemukan muatan postif dalam karya seni dengan didampingi guru, apakah kamu masih menemukan kesulitan?”

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Sudah mampu menemukan muatan positif yang terkandung dalam karya seni rupa.	<ul style="list-style-type: none"> • Berikan poster kepada peserta didik yang sudah mampu menemukan muatan positif dalam karya seni rupa. Minta peserta didik untuk menemukan nilai positif pada poster tersebut. • Umpan balik yang dapat diberikan. <ul style="list-style-type: none"> - “Apakah kamu menemukan perbedaan kesulitan saat menemukan makna positif dalam sebuah lukisan dan dalam sebuah poster?”

8. Refleksi Peserta Didik

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan untuk proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan untuk menentukan perlakuan kepada peserta didik, apakah peserta didik mendapat tindakan remedial atau pengayaan. Remedial dan pengayaan di dalam pembelajaran dapat dilakukan secara berkesinambungan setelah pembelajaran dituntaskan.

Untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan pembelajaran, dapat dicermati kembali pertanyaan-pertanyaan berikut.

- “Apakah masih ada peserta didik yang memiliki ketidaktepatan antara makna yang ingin mereka angkat di dalam karyanya dengan hasil akhir yang mereka buat?”



D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Untuk memaksimalkan pembelajaran pada bab ini, orang tua atau wali dapat mengajak peserta didik mengunjungi pameran atau galeri seni rupa. Ajak mereka berdiskusi mengenai lukisan. Tanyakan kepada mereka nilai positif apa saja yang dapat mereka ambil dari karya seni yang ada di pameran atau galeri.

E. Asesmen

Penilaian berupa asesmen sumatif dapat dilakukan pada aktivitas mempresentasikan muatan positif pada karya tiga dimensi tema lingkungan yang dibuat secara berkelompok. Untuk mengukur kriteria keberhasilan belajar peserta didik, maka guru dapat menggunakan rubrik berikut ini.

Tabel 6.4 Rubrik Asesmen Sumatif

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP = 2	Perlu Pembinaan TP = 1
Menemukan hal positif pada karya untuk lingkungan terdekat.	Mampu menemukan tiga atau lebih hal positif dari karya yang diamati untuk lingkungan terdekat.	Mampu menemukan dua hal positif dari karya yang diamati untuk lingkungan terdekat.	Mampu menemukan minimal satu hal positif dari karya yang diamati untuk lingkungan terdekat.	Belum mampu menemukan hal positif dari karya yang diamati untuk lingkungan terdekat.

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP = 2	Perlu Pembinaan TP = 1
Keseimbangan Komposisi	Mampu membuat diorama tema lingkungan dengan komposisi seimbang secara konsisten.	Mampu membuat diorama dengan komposisi yang seimbang.	Mampu membuat diorama tema lingkungan dengan komposisi yang seimbang namun masih membutuhkan bantuan guru.	Masih kesulitan saat membuat diorama tema lingkungan dengan komposisi yang seimbang.
Harmoni Warna	Mampu mewarnai diorama tema lingkungan dengan harmoni antara latar dan objek utamanya secara konsisten.	Mampu mewarnai diorama tema lingkungan dengan harmoni antara latar dan objek utamanya.	Mampu mewarnai diorama tema lingkungan dengan harmoni namun masih membutuhkan arahan guru dalam pemilihan warnanya.	Masih kesulitan mewarnai diorama tema lingkungan dengan harmoni antara latar dan objek utamanya.

KKTP	Kriteria Penilaian			
	Melampaui TP = 4	Sesuai TP = 3	Menuju TP = 2	Perlu Pembinaan TP = 1
Keseimbangan Konstruksi	Mampu membuat diorama sederhana yang seimbang konstruksinya secara konsisten.	Mampu membuat diorama sederhana yang seimbang konstruksinya.	Mampu membuat diorama sederhana yang seimbang konstruksinya namun masih memerlukan bantuan guru.	Masih mengalami kesulitan membuat diorama sederhana yang seimbang konstruksinya.

F. Pengayaan dan Remedial

Tidak ada pengayaan dan remedial untuk bab ini, karena bab ini merupakan bab terakhir pada fase B.

G. Refleksi Guru

Refleksi dapat dilakukan guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan untuk menentukan bentuk atau cara proses pembelajaran pada pembelajaran berikutnya. Hal-hal yang perlu mendapat perhatian dalam refleksi guru, antara lain sebagai berikut.

- “Apakah peserta didik mampu mempresentasikan makna positif yang terkandung dalam karyanya dengan baik?”
- “Apakah peserta didik mampu mengatasi hambatan-hambatan yang mereka hadapi dalam membuat proyek kelompok ini?”

H. Lembar Kerja Peserta Didik

Berikut ini adalah contoh LKPD yang dapat diberikan kepada peserta didik. Untuk LKPD yang dapat digunakan peserta didik ada pada halaman lampiran di akhir buku ini.

Lembar Kerja Peserta Didik Bab VI

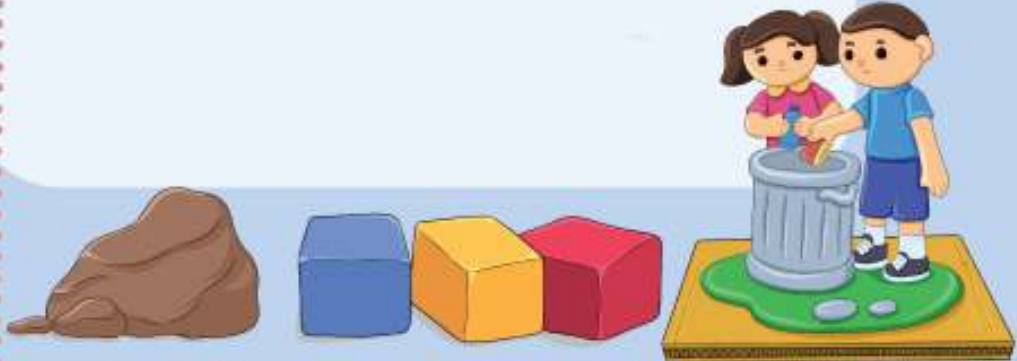
LKPD INDIVIDU

Tujuan Pembelajaran: Membuat karya seni rupa yang mengandung nilai positif untuk lingkungan terkecil.

Kegiatan: Membuat Karya 3D yang Mengandung Muatan Positif dengan Tema Lingkungan.

Petunjuk Pengerjaan:

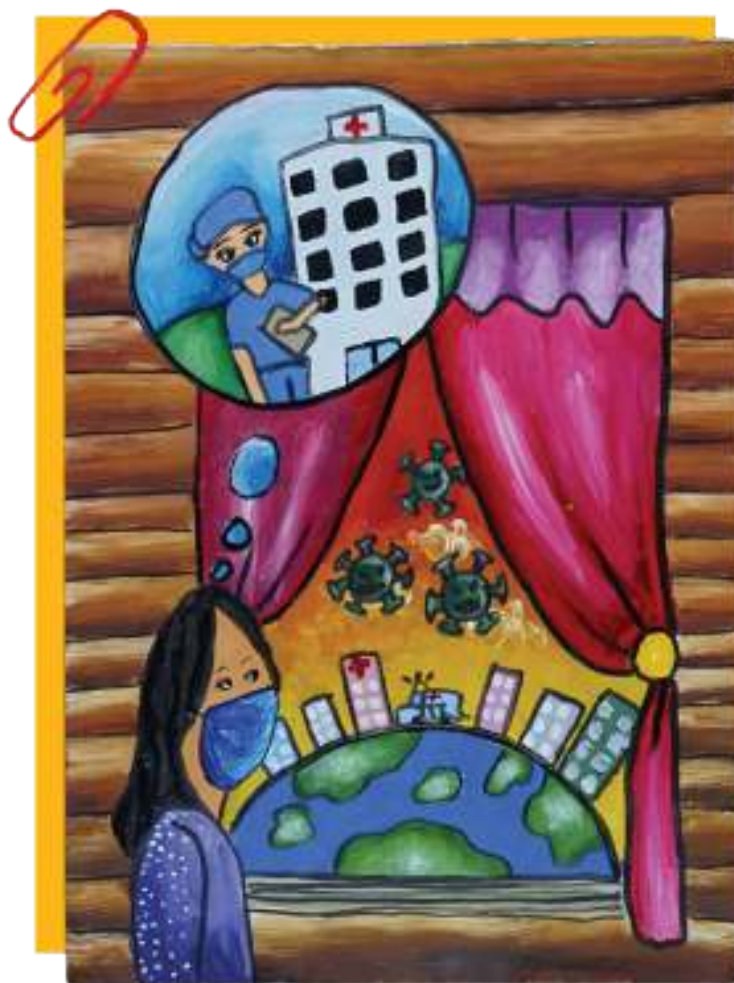
1. Bentuklah kelompok beranggotakan 4-5 orang.
2. Diskusikanlah bersama kelompokmu tentang konsep karya yang akan dibuat untuk karya tiga dimensi tema lingkungan.
3. Tentukan muatan positif yang ingin dimasukkan ke dalam karya. Muatan positif tersebut berhubungan dengan masalah lingkungan, hal-hal sederhana yang dapat dilakukan untuk menjaga lingkungan, dan lain sebagainya.
4. Buatlah daftar pembagaan tugas serta bawaan bahan persiapan karya.
5. Buatlah sketsa sebagai acuan sebelum pembuatan karya tiga dimensi.
6. Realisasikan rencana kelompok menjadi karya tiga dimensi menggunakan bahan-bahan di sekitar yang telah dikumpulkan.



I. Bahan Bacaan

1. Berkarya Seni dengan Menerapkan Muatan Positif dalam Karya

Sejak dini, peserta didik diperkenalkan bahwa penting sekali menebarkan banyak hal positif kepada lingkungan sekitar, termasuk melalui berkarya seni. Peserta didik dapat diarahkan untuk melihat lingkungan sekitarnya dari berbagai aspek, misalnya aspek pendidikan, lingkungan, atau sosial. Namun, sasaran utama pada bab ini dititikberatkan pada lingkungan.



Gambar 6.3 Contoh karya yang membuat ajakan untuk berdiam diri di rumah saat musim pandemi Covid-19 - Alice Moris

Sumber: Della Naradika

Guru dapat memaparkan kondisi-kondisi yang terjadi di lingkungan, masalah-masalah pencemaran lingkungan, serta bencana-bencana yang ditimbulkan akibat kerusakan lingkungan yang disebabkan oleh manusia. Guru dapat mengajak peserta didik untuk merenungi secara bersama dan memikirkan hal-

hal sederhana apa saja yang dapat dilakukan oleh peserta didik, misalnya ajakan untuk menjaga kebersihan, membuang sampah pada tempatnya, tidak mencemari sungai, dan banyak hal lainnya.

2. Contoh Karya Seni Dua Dimensi Tema Lingkungan

Berikut ini adalah contoh karya seni yang mengambil tema lingkungan. Pada karya ini terdapat muatan positif berupa ajakan untuk membuang sampah pada tempatnya dan menjaga kebersihan lingkungan.



Gambar 6.4 Karya Seni Dua Dimensi Tema Lingkungan

3. Contoh Karya Seni Tiga Dimensi Tema Lingkungan

Berikut ini adalah contoh karya seni rupa tiga dimensi berupa diorama sederhana yang mengambil tema lingkungan. Pada karya ini terdapat muatan positif berupa ajakan untuk melakukan penghijauan di lingkungan sekitar tempat tinggal.



Gambar 6.5 Contoh Karya Seni Tiga Dimensi Tema Lingkungan

4. Contoh Karya Pribadi Tema Pilihan (Sosial, Sejarah, dan Pendidikan)

a. Karya Tema Sosial

Karya di bawah ini merupakan karya tiga dimensi berupa diorama yang mengangkat tema sosial. Karya ini menceritakan tentang orang-orang yang mematuhi rambu-rambu lalu lintas. Melalui karya ini, pembuat karya mengajak orang yang melihatnya untuk mempunyai kesadaran saat mereka sedang berada di jalan raya.

Karya ini dibuat menggunakan beberapa bahan. Untuk bagian alasnya, peserta didik dapat menggunakan beberapa opsional seperti kardus, *styrofoam* bekas, maupun karton tebal. Sedangkan untuk bagian latar belakang, peserta didik dapat menggunakan karton maupun kertas gambar yang sudah warnai sendiri. Meskipun pada contoh ini mayoritas kertas yang digunakan berupa kertas origami, pada praktiknya peserta didik dapat menggantinya sesuai dengan barang yang tersedia di lingkungan. Misalnya pohon-pohon diganti dengan ranting-ranting kering, rumput dapat dibuat dari ampas kelapa parut yang telah dikeringkan dan diberi warna hijau.



Gambar 6.6 Diorama Tema Sosial - karya Yusuf

Sumber: Karen Hardini (2022)

b. Karya Tema Sejarah

Salah satu opsi menarik yang dapat dibuat oleh peserta didik adalah mengangkat tema sejarah. Peserta didik dapat membuat bangunan-bangunan jaman dulu atau hewan-hewan purba. Karya berikut merupakan miniatur dinosaurus yang dibuat dari kerangka barang-barang bekas yang dibalut dengan tisu dan lem kayu putih serta diwarnai. Melalui karya ini, pembuat karya mengajak penikmat karyanya untuk mempelajari dan mengingat kembali hewan-hewan yang sempat hidup di masa lalu.



Gambar 6.7 Contoh Karya Tema Sejarah Karya Wahyu (Hijau) dan Yusuf (Biru)

Sumber: Karen Hardini (2022)

c. Karya Tema Budaya

Karya bertema budaya ini merupakan karya dua dimensi dengan cat akrilik yang dibuat di atas kanvas. Karya ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir semester pelajaran seni rupa di salah satu sekolah dasar di Yogyakarta. Akan tetapi, bila di satuan pendidikan memiliki keterbatasan untuk menemukan alat lukis, maka media maupun alat dan bahan dapat digunakan dari yang paling dekat dengan peserta didik, misalnya melukis pada kardus atau kain.

Saat ini, sebagian besar anak-anak sangat dekat dengan teknologi, sehingga semakin lama mereka semakin asing dengan permainan tradisional. Karya yang mengangkat tema permainan tradisional (dakon) ini merupakan ajakan kepada kita untuk melestarikan permainan tradisional yang jarang ditemukan saat ini.



Gambar 6.8 Lukisan Tema Budaya “Bermain Dakon” - Karya Graciella Felicia E.

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek (2022)

Karya selanjutnya merupakan karya dua dimensi yang dibuat di atas kertas menggunakan pewarna krayon dan spidol. Pada karya ini, langkah pembuatan dimulai dengan membuat sketsa pada kertas, lalu dilanjutkan dengan pewarnaan menggunakan krayon, dan pemberian gradasi warna. Tahap akhirnya yaitu menebalkan *outline* menggunakan spidol.

Temayang diangkat yaitu tema budaya. Konsep yang dibawa yaitu pembuat karya ini ingin menggajak anak-anak lainnya mengenal dan mencintai budaya Bali salah satunya tarian. Selain itu, karya ini juga dilengkapi dengan latar belakang berupa pemandangan Bali.



Gambar 6.9 Lukisan Tema Budaya “Budaya Indonesia” - Karya Alice Moris

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek (2022)

Catatan Penting:

Sebenarnya, dalam implementasinya, penerapan konsep dalam karya seni ini terdengar berat dan potensial untuk menimbulkan pertanyaan “Apakah peserta didik dapat membuat konsep?”, “Apakah materi ini tidak terlalu berat?”.

Pada praktiknya, penerapan konsep ini tidak seberat yang dibayangkan, poin utamanya adalah peserta didik dapat membangun gagasannya. Sekali lagi, ini adalah proses belajar, proses membangun kerangka berpikir di usia dini. Menganggap bahwa peserta didik tidak dapat melakukannya

adalah kekeliruan. Karena pada kenyataannya, mereka melakukannya pula di dalam pelajaran lainnya. Misalnya, dalam pembelajaran membuat cerita, anak-anak akan menghasilkan tokoh, dan menyusun ceritanya dalam bentuk tulisan. Dalam hal ini, anak juga akan melakukannya, bedanya kali ini produk yang dihasilkan yaitu dalam bentuk visual.

Di sisi lain, materi “Membuat Karya Seni yang Berdampak” ini mungkin akan ditafsirkan bahwa dampak itu harus berupa sesuatu yang nyata dan besar. Padahal dampak dalam konteks ini adalah dampak sederhana yang dapat peserta didik bagikan kepada teman di lingkungan terkecilnya melalui karya seni yang mereka buat. Misalnya, dengan melihat karya “Bermain Dakon”, peserta didik lainnya akan mengingat kembali dakon sebagai salah satu permainan yang dulunya sangat digemari anak-anak. Contoh lainnya, melalui lukisan “Budaya Indonesia”, peserta didik yang melihat ini akan menumbuhkan kecintaan mereka terhadap adat istiadat Indonesia. Harapannya, di jenjang kelas 4 ini, peserta didik sudah mulai memahami gambar-gambar realis, mereka dapat menghasilkan karya-karya yang mengandung muatan positif.

d. Memajang Karya Peserta Didik sebagai Bentuk Apresiasi

Materi ini sebenarnya tidak termasuk dalam Capaian Pembelajaran untuk jenjang kelas 4, namun mengapresiasi karya peserta didik sangat esensial bagi pembelajaran seni rupa apapun jenjangnya.

Secara umum, terdapat banyak jenis cara mengapresiasi karya seni. Umumnya, sekolah akan mengadakan pameran seni yang melibatkan semua peserta didik. Meskipun demikian, tidak semua sekolah memiliki dukungan untuk mewujudkannya. Di sisi lain, masih ada cara yang cukup sederhana yang dapat dilakukan sekolah yaitu memajang karya peserta didik di dinding kelas.

Untuk proses pemajangannya, guru dapat melakukannya dengan dua cara berikut.

- 1) Guru dapat memajang karya setiap peserta didik menyelesaikan karyanya. karya ini dapat diganti secara berkala setiap kali peserta didik menghasilkan karya baru.

- 2) Guru dapat memajang karya peserta didik di akhir semester pada dinding kelas. Karya ini merupakan karya satu karya terbaik yang masing-masing peserta didik hasilkan selama satu semester. Sehingga, setiap peserta didik mempunyai satu karya yang dipajang di dinding kelas. Karya-karya sisanya dapat mereka bawa pulang.

Guru dapat mewujudkannya dengan catatan, setiap anak mempunyai kesempatan yang sama untuk memajang karyanya. Pada akhirnya akan muncul rasa bangga atas karya yang pernah mereka buat. Apapun hasil akhirnya, peserta didik perlu menghargai kerja mereka dan mengapresiasi kerja teman-teman mereka. Sehingga iklim apresiasi seni dapat terbangun baik.



Gambar 6.10 Contoh karya yang sudah dipajang di dinding kelas.

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek (2022)

Pada foto di atas terlihat karya peserta didik yang dibuat menggunakan media kertas. Pemajangan karya tidak harus menggunakan pigura. Opsi menggunakan tali dan penjepit merupakan cara sederhana yang dapat guru lakukan untuk menghargai karya peserta didik.

Dalam memajang karya, guru perlu mempertimbangkan ketinggian karya. Usahakan karya dipajang tidak terlalu tinggi maupun tidak terlalu pendek. Guru dapat memperhatikan mayoritas tinggi peserta didik. Posisi yang terbaik pemajangan karya adalah setinggi mata peserta didik. Dengan demikian, peserta didik dapat melihat karya mereka tanpa harus mendongakkan kepala.

Saat memajang karya, mungkin saja akan ada peserta didik yang merasa malu dengan karyanya karena secara tampilan fisik mungkin karyanya terlihat kurang menarik. Di sinilah peran guru untuk memberikan dukungan moral terhadap peserta didik tersebut bahwa setiap karya itu unik, dan ini adalah bagian dari proses belajar. Harapannya, tidak ada peserta didik yang membenci pelajaran seni hanya karena mereka merasa tidak bisa menghasilkan karya berkualitas tinggi. Seperti yang telah disebutkan di awal buku ini, meskipun tujuan orientasi materi kelas 4 adalah menghasilkan karya yang mendekati kenyataan (realis), namun kebahagiaan peserta didik saat berkarya seni jauh lebih bernilai, sehingga membangun iklim belajar yang menyenangkan dengan cara mengapresiasi karya mereka.

LAMPIRAN



LKPD KELOMPOK

Berikut adalah contoh beberapa jenis pakaian. Gambarlah satu set pakaian impianmu (topi, atasan, bawahan, dan sepatu)! Ide dapat dikembangkan dari gambar di bawah ini atau gambar lainnya yang berasal dari imajinasimu sendiri.

Nama :

Kelas :



LKPD KELOMPOK

Tujuan Pembelajaran : Menelaah karakteristik alat dan bahan untuk penciptaan karya berdasarkan ketersediaan di lingkungan sekitar/pilihannya.

Kegiatan : Mempresentasikan temuan perbedaan karakteristik alat dan bahan dari sebuah lukisan.

Nama Kelompok : _____

Anggota : _____

Petunjuk Pengerjaan:

1. Pilihlah dua lukisan dari 10 lukisan yang disediakan oleh guru. Pilihlah yang menggunakan bahan yang berbeda.
2. Perhatikan detail karya tersebut.
3. Diskusikan bersama kelompokmu mengenai karakter alat dan bahan yang mungkin digunakan dalam kedua lukisan tersebut.
4. Bandingkan karakter alat dan bahan yang digunakan dalam kedua lukisan tersebut.
5. Tuliskan temuan kelompok kalian terkait lukisan pada tabel di bawah.
6. Presentasikan di depan kelas serta berikan alasan mengapa kelompok kalian menduga alat dan bahan yang digunakan adalah seperti di bawah ini.

Judul Lukisan 1:	Judul Lukisan 2:
Alat: • • • •	Alat: • • • •
Bahan: • • • •	Bahan: • • • •

LKPD INDIVIDU



Nama Kelompok : _____

Anggota : _____

Tujuan Pembelajaran: Membuat diorama rumah adat daerah masing-masing.
Kegiatan : Membuat karya dengan menerapkan lima unsur rupa dan prinsip keseimbangan.

Petunjuk Pengerjaan :

1. Carilah ide mengenai rumah adat yang ada di sekitar tempat tinggalmu.
2. Buatlah sketsanya, kemudian mintalah bantuan guru atau mencari contoh gambar dari buku di perpustakaan.
3. Persiapkan bahan yang dibutuhkan untuk membuat diorama rumah adatmu dari bahan yang ada di sekitar atau bahan yang sudah terpakai.
4. Wujudkanlah sketsamu dalam bentuk diorama.



LKPD INDIVIDU

Tujuan Pembelajaran: Menyusun ulang bentuk dan bangun ruang yang tersedia dengan menerapkan prinsip keseimbangan.

Kegiatan: Mengkreasikan miniatur bangunan impian.

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengerjaan:

1. Siapkan alat dan bahan yang telah dibawa dari rumah.
2. Susun dan tempelkan benda-benda yang sudah dipilih menjadi bentuk bangunan impianmu dengan mempertimbangkan keseimbangan bangunan agar dapat berdiri kokoh.
3. Lanjutkan ke tahap penempelan benda-benda.
4. Lanjutkan ke tahap pengeringan konstruksi miniatur bangunan yang telah ditempel.



LKPD INDIVIDU

Tujuan Pembelajaran: Memberikan umpan balik mengenai dampak sebuah karya seni bagi diri dan lingkungan terkecil.

Kegiatan: Memberikan umpan balik sebuah sampul buku melalui pembuatan jurnal visual.

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengerjaan:

1. Pilihlah sebuah sampul buku yang kalian sukai.
2. Amati sampul buku yang telah kalian pilih.
3. Tuliskan apa hal baik yang kalian lihat atau bagian yang kalian sukai dari gambar pada sampul tersebut?
4. Tuliskan hal-hal yang kalian sukai dari sampul tersebut pada jurnal visual, dengan cara seperti yang telah dicontohkan guru kalian.



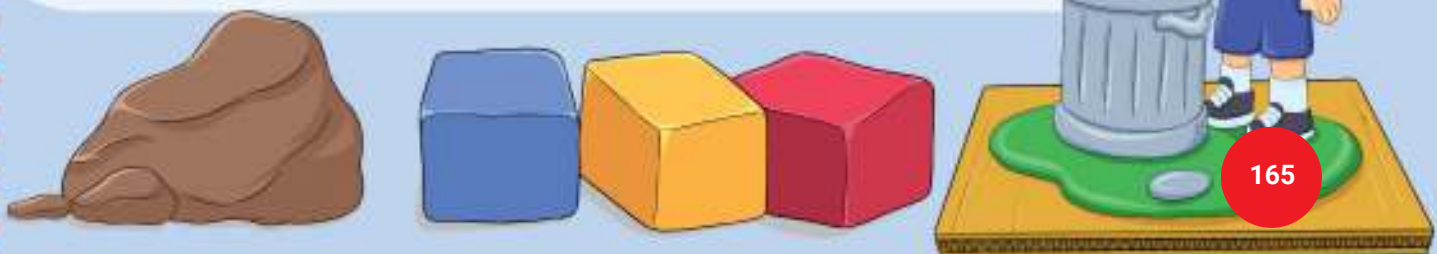
LKPD INDIVIDU

Tujuan Pembelajaran: Membuat karya seni rupa yang mengandung nilai positif untuk lingkungan terkecil.

Kegiatan: Membuat Karya 3D yang Mengandung Muatan Positif dengan Tema Lingkungan.

Petunjuk Pengerjaan:

1. Bentuklah kelompok beranggotakan 4-5 orang.
2. Diskusikanlah bersama kelompokmu tentang konsep karya yang akan dibuat untuk karya tiga dimensi tema lingkungan.
3. Tentukan muatan positif yang ingin dimasukkan ke dalam karya. Muatan positif tersebut berhubungan dengan masalah lingkungan, hal-hal sederhana yang dapat dilakukan untuk menjaga lingkungan, dan lain sebagainya.
4. Buatlah daftar pembagaian tugas serta bawaan bahan persiapan karya.
5. Buatlah sketsa sebagai acuan sebelum pembuatan karya tiga dimensi.
6. Realisasikan rencana kelompok menjadi karya tiga dimensi menggunakan bahan-bahan di sekitar yang telah dikumpulkan.





Glosarium

Apresiasi	Kesadaran terhadap nilai seni dan budaya, penilaian (penghargaan) terhadap sesuatu.
Artistik	Unsur nilai keindahan yang melekat pada sebuah karya seni.
Asesmen	Kegiatan mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi data atau informasi tentang peserta didik dan lingkungannya untuk memperoleh gambaran tentang kondisi individu dan lingkungannya sebagai bahan untuk memahami individu dan pengembangan program layanan bimbingan dan konseling yang sesuai dengan kebutuhan.
Dampak	Pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif); impak
Dimensi	Ukuran (panjang, lebar, tinggi, luas, dan sebagainya).
Endemik	Berkenaan dengan penyakit yang muncul dalam wilayah tertentu.
Estetis	mengenai keindahan; menyangkut apresiasi keindahan (alam, seni, dan sastra).
Karakteristik	Tanda, ciri, atau fitur yang dapat digunakan sebagai identifikasi; kekhasan atau kualitas yang membedakan
KKTP	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
Komposisi	Integrasi warna, garis, dan bidang untuk mencapai kesatuan yang harmonis
Kreatif	Memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan
Kreativitas	Kemampuan untuk mencipta; daya cipta
LKPD	Lembar Kerja Peserta Didik
Seni Rupa 2D	Karya seni rupa yang mempunyai panjang dan lebar, umumnya dapat dilihat hanya dari satu arah.
Seni Rupa 3D	Karya seni rupa yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi, serta dapat dilihat dari berbagai arah.
Sketsa	Lukisan cepat (hanya garis-garis besarnya); gambar rancangan; rengrenan; bagan



Daftar Pustaka

- Boase, Petra. *50 Traditional Toys to Make*. London: Anness Publishing Ltd, 2015.
- Chapman, Laura H. *Discover Art 2/Teacher's Edition*. Massachusetts: Davis Publication Inc, 1985.
- Chapman, Laura H. *Discover Art 1/Teacher's Edition*. Massachusetts: Davis Publication Inc, 1987.
- Dewobroto. *Sketsa: Wujud Ekspresi Garis*. Kota: Aseni, 2002.
- Hendriyana, Husein. *Rupa Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2019.
- Hickman, Richard. *The Art and Craft of Pedagogy*. London: Continuum International Publishing Group, 2011.
- Holic, Diana. *Arts Activities for Children and Young People in Need*. London: Kingsley Publisher.
- Kartika, Dharsono Sony. *Seni Rupa Modern (edisi revisi)*. Bandung: Rekayasa Sains, 2017.
- Lowenfeld, Viktor dan W. Lambert Brittain. *Creative and Mental Growth*. New York: Macmilla, 1987.
- Sentance, Polly dan Bryan. *Craft Traditions of The World*. London: Thames and Hudson Ltd, 2009.
- Speight, Bev. *Fast Art*. UK: Octopus Publishing Ltd, 2018.
- Susanto, Mike. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah & Grakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagad Art House, 2012.
- Wachowiak, Frank dan Robert D. Clements. *Emphasis Art: A Qualitative Art Program for Elementary and Middle Schools*. Michigan: Longman, 2001.
- Wexler, Alice. *Art Education Beyond the Classroom*. New York: Palgrave Macimillan, 2012.
- Wood, Chip. *Yardsticks: Children in the Classroom Ages 4-14*. USA: Northeast Foundation for Children, 1997.



Indeks

A

alat 3, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 19, 20, 30, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 60, 61, 63, 64, 71, 74, 75, 79, 81, 88, 92, 95, 104, 108, 112, 115, 123, 153, 161, 163

apresiasi 156, 166, 171

asesmen 14, 15, 20, 28, 30, 31, 47, 55, 58, 59, 71, 83, 86, 104, 109, 110, 112, 113, 122, 127, 130, 138, 142, 146, 166

asesmen formatif 28, 55, 83, 109, 127, 142

asesmen sumatif 30, 58, 86, 112, 130, 146

B

bahan 3, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 32, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 52, 58, 59, 60, 61, 62, 64, 71, 104, 105, 106, 108, 109, 112, 115, 152, 153, 161, 162, 163, 165, 166

D

diorama 16, 70, 71, 72, 78, 86, 87, 88, 89, 93, 116, 137, 138, 146, 147, 148, 151, 152, 162

dua dimensi 46, 59, 68, 69, 70, 72, 75, 91, 137, 138, 140, 142, 153, 154

G

gambar 11, 12, 13, 21, 37, 38, 39, 42, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 72, 73, 74, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 97, 107, 116, 117, 118, 124, 125, 153, 154, 155, 157, 169

K

kesimbangan 28, 31

komposisi 19, 28, 29, 31, 70, 84, 86, 90, 102, 104, 117, 138, 143, 147

kreatif 2, 3

L

LKPD 34, 61, 89, 115, 133, 149, 166

lukisan 16, 49, 50, 61, 91, 122, 124, 125, 154, 155, 161

P

proyek 14, 148

R

refleksi 9, 14, 30, 34, 58, 60, 85, 88, 112, 114, 129, 132, 145, 148

S

sketsa 11, 12, 15, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 38, 42, 62, 68, 69, 71, 73, 74, 77, 149, 154, 165

T

tiga dimensi 44, 46, 48, 51, 52, 53, 59, 68, 69, 70, 73, 77, 92, 93, 136, 137, 138, 139, 141, 142, 146, 149, 151, 152, 165

U

umpan balik 11, 12, 15, 16, 21, 30, 120, 122, 124, 126, 127, 130, 133, 136, 164

Profil Pelaku Perbukuan

Profil Penulis



Della Naradika

Surel:

dellanaradika.artncraft@gmail.com

Instansi:

Edukator Seni
Independen

Alamat Instansi:

Yogyakarta, Indonesia

Bidang Keahlian:

Seni Rupa Anak

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. Guru DKV di SMK Koperasi Yogyakarta (2020–2021)
2. Penulis Lepas (2018–sekarang)
3. Guru Ekstrakurikuler Batik Tulis di SMA Negeri 1 Sleman (2020–2022)
4. Guru *Art and Craft* di Jogjakarta Montessori Elementary School (2021–2023)
5. Edukator Seni Independen (2019–sekarang)

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

1. Sarjana Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta (2016–2020).

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. Buku Seni Rupa Anak “Mengapa Setiap Anak adalah Seniman”, Non Fiksi, Penerbit Gorga, 2024.
2. Buku Panduan Guru Prakarya Kerajinan Kelas 9, Puskurbuk, Kemdikbudristek, 2022.
3. Buku Panduan Guru Prakarya Kerajinan Kelas 8, Puskurbuk, Kemdikbudristek, 2022.
4. Naskah Traveling Library Inkubator Pustaka Literasi Nasional, “Entikong dan Adat Istiadat dalam Imajinasi”, Perpusnas Press, 2022.
5. Buku Seni Rupa Anak “Masa Depan pada Gambar Anak,”, Nonfiksi, Penerbit Gorga, 2020.
6. Buku Seni Rupa Anak “Gambar Anak dan Kisah-Kisahnyanya”, Nonfiksi, Penerbit Gorga, 2019.
7. Buku Komik Anak “Lutung Kasarung”, Nonfiksi, PT Balai Pustaka (Persero), 2018



Rizki Raindriati

Surel:

rizki.raindriati@gmail.com

Instansi:

Article 33

Bidang Keahlian:

Guru Seni Rupa dan
Pelatihan

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. Spesialis pelatihan, Article 33, Jakarta (2023–sekarang)
2. Guru Seni Rupa di SD Bina Nusantara Serpong (2014–2020)
3. Guru Seni Rupa di Sekolah Highscope Indonesia TB Simatupang (2005–2014)

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

1. 2022–2024 : Magister Pendidikan, Universitas Pelita Harapan
2. 1996–2002 : Studio Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas 1 (Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemdikbudristek, 2021)
2. Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas 2 (Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemdikbudristek, 2021)
3. Wonderful Life The Novel (Gramedia, 2016)
4. Bu Guru Funky and Her Funkier Students (RakBuku, 2015)
5. Lingkar (RakBuku, 2014)
6. Solemate (Gradien, 2013)
7. Berapa? (Ilustrasi level reading YLAI, 2013)
8. Pawai Binatang (Ilustrasi level reading YLAI, 2013)
9. Kamarku (Ilustrasi level reading YLAI, 2013)
10. Berkunjung (Ilustrasi level reading YLAI, 2013)



**Bandi Sobandi,
S.Pd., M.Pd.**

Surel:

bas@upi.edu

Instansi:

UPI

Alamat Instansi:

Jl. Dr. Setiabudi No. 229
Bandung 40154

Bidang Keahlian:

Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. Dosen S1 pada Pogram Studi Pendidikan Seni rupa Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia (1999- sekarang)
2. Dosen S1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Kampus Bumi Siliwangi FIP UPI, Kampus UPI Serang, Kampus UPI Purwakarta, dan Kampus UPI Sumedang (2000 – 2015)
3. Dosen Pendidikan Profesi Guru (PPG) dalam Jabatan Seni Rupa (2021) dan PPG Prajabatan Seni Budaya (2023-sekarang)

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

1. S1 : Pendidikan Seni Rupa FPBS IKIP Bandung (lulus tahun 1997).
2. S2 : Pengembangan Kurikulum SPs Universitas Pendidikan Indonesia (lulus tahun 2010)
3. S3 : Pendidikan Seni Pascasarjana Universitas Negeri Semarang (2019- sekarang).

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. Menelusuri Nilai Nasionalisme melalui Batik Kasumedangan (dalam *Peradaban Batik: Nilai dan Perkembangannya*) (Ideas Publishing, 2022)
2. Rumah Pendidikan Seni Moel Soenarko Sebuah Ruang Edukasi, Kreasi, dan Apresiasi Seni bagi Masyarakat di Kota Bandung (dalam *Ruang Seni/ Ruang Imaji*) (Penerbit Nyala bekerjasama dengan Arti Bumi Intaran, 2021)
3. Batik Kasumedangan: Media Komunikasi Simbolik untuk Mempertahankan Identias Budaya Lokal (dalam *Komunikasi Seni Sebuah Telaah dalam Konteks Kearifan Lokal*) (Jurusan Seni Rupa FBS UNNES, 2021)



**Dr. Rizki Taufik
Rakhman,
S.Sn., M.Si.**

Surel:

rizkitaufikrakhman@
gmail.com, rizkitr@unj.
ac.id

Instansi:

Universitas Negeri Jakarta

Alamat Instansi:

Jl. R.Mangun Muka Raya
No.11, RT.11/RW.14,
Rawamangun, Kec. Pulo
Gadung, Kota Jakarta
Timur, Daerah Khusus
Ibukota Jakarta 13220

Bidang Keahlian:

Art and Design

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. Dosen di Universitas Negeri Jakarta

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

1. 1995–2000 Bachelor of Art, Visual Communication Design, Universitas Trisakti
2. 2001–2003 Magister of Science, Communication Management, Universitas Indonesia
3. 2017–2021 Doctoral of Visual Art and Design, Institut Teknologi Bandung

Jurnal Internasional (*Copernicus*):

1. 2021 Representation of Digital Native Generation in Visual Images, Journal of Arts and Design Studies
2. 2020 Discussion on the Search for the Ideal Media for Consumption by Indonesia's Digital Native Generation, Journal of Arts and Design Studies

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. 2022 Branding Desa Wisata Edukasi Cisaat berbasis Transmedia Storytelling.
2. 2021 Penerapan Konsep Jagad Bersama (Shared Universe) Dalam Picture Book
3. 2020 Representasi Generasi Digital Native dalam Imaji Visual Dongeng Indonesia
4. 2019 Eksplorasi Media Analog Dongeng Indonesia untuk Generasi Digital Native
5. 2018 Infografis Pemetaan dan Kategorisasi Dongeng Indonesia
6. 2017 Penerapan Metode Eksperimen Lapangan pada mata kuliah Fotografi
7. 2016 Gaya Pribadi sebagai Identitas berkarya pada mata kuliah Ilustrasi
8. 2014 Peranan Seni rupa dalam Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif
9. 2013 Sistem yang Ideal Untuk Mata Kuliah Seminar Persiapan Penciptaan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta



**Yukharima
Minna Budyahir**

Surel:

Yukha.budyahir@gmail.com

Bidang Keahlian:

Menyunting Naskah

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

Edior lepas (2013 – sekarang)

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

Fakultas Sastra Universitas Padjadjaran Bandung (S1)

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. 2021 Buku Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas III, VII, dan XI, Pusbuk-Kemendikbudristek
2. 2022 Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani Kelas II dan III, Pusbuk -Kemendikbudristek
3. 2022 Dasar-Dasar Layanan Kesehatan untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1, Pusbuk – Kemendikbudristek
4. 2023 Dasar-Dasar Layanan Kesehatan untuk SMK/MAK Kelas X Semester 2, Pusbuk – Kemendikbudristek
5. 2023 Usaha pertanian Terpadu untuk SMK/MAK Kelas X, Pusbuk – Kemendikbudristek
6. 2023 Inklusi Bukan Fantasi, Panduan Pendidikan Khusus, Pusbuk – Kemendikbudristek

Informasi Lain:

2020 Telah mengikuti Uji Sertifikasi Penyuntingan Naskah LSP PEP dengan hasil Kompeten.



Ade Prihatna

Surel:

adeprihatna18@gmail.com

Bidang Keahlian:

Ilustrasi

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. Ilustrator *Freelance* (Ilustrator buku *Direct Selling* Divisi Anak dan Balita), Mizan publishing 2000–2005
2. Ilustrator *Freelance* Buku Balita, Karangkraft Publishing Malaysia 2012
3. Ilustrator Modul Literasi dan Numerasi Jenjang Sekolah Dasar, Pusmenjar Kemendikbudristek, 2020
4. Tim Ilustrator Buku Terjemahan cerita anak 2021, Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbudristek, 2021
5. Ilustrator Buku Teks Pelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Ditjen PAUD Kemendikbudristek, 2021
6. Ilustrator *Freelance* buku Anak dan Balita, DAR! Mizan, 2005 s.d. sekarang

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

S1 – Teknik Planologi Unpas

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. Allahu Swt Tuhanku, Pelangi Mizan 2019
2. Aku Bisa Bersyahadat, Pelangi Mizan 2019
3. Seri Dear Kind, 4 Judul, Pelangi Mizan, 2020
4. Seri Halo Balita, 30 Judul, Pelangi Mizan 2020
5. Belajar Membaca, Pelangi Mizan 2022
6. Belajar Berhitung, Pelangi Mizan 2022
7. Teman Jadi Musuh, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022
8. Kisah Hidup, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022
9. Burung Kecil di Pegunungan Besar, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022



Siti Wardiyah

Surel:

dunkisabri@gmail.com

Instansi:

SMP Islam Al Azhar 1

Alamat Instansi:

Jl. Sisingamangaraja,
RT.2/Rw.1 Selong,
Kebayoran Baru, Jakarta
Selatan, 12110

Bidang Keahlian:

Guru dan praktisi seni
rupa, ilustrasi, dan desain.

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. Guru Seni Budaya SMP Islam Al Azhar 1, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan.
2. *Owner & Creative Designer* Lucky Dunki Clothing.
3. Ilustrator dan Creative Designer di Happy2 Strategic Communication.
4. *Ilustrator freelance*.

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. Ilustrator Sashi Hatsyi (series Books), Tiga Serangkai 2018.
2. Ilustrator Perangkat Lunak dan Internet Keterampilan pilihan Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas IX SMPLB Kemdikbudristek 2020.
3. Ilustrator Buku Bahasa Indonesia SD Kelas II, Pusat Perbukuan Kemdikbudristek 2021.
4. Tim Evaluasi Desain dan Ilustrasi Buku Teks Utama Pusat Perbukuan Kemdikbudristek Tahun 2021–2022.
5. Editor Visual Buku Pendidikan Pancasila SD/MI Kelas I, II, III Perbukuan Kemdikbudristek 2023.
6. Editor Visual Buku Non Teks Jenjang D & E, Pusat Perbukuan Kemdikbudristek 2023.

Karya Pameran dan Workshop Tahun Pelaksanaan (10 Tahun Terakhir):

1. Pameran & Workshop Batik Day Fest, Podomoro University di Neo Soho Mall, 2019.
2. Pameran “The Myth Story of Nusantara With Gutta Tamarind Batik” Bandung Connex, 2020.



Imee Amiatun

Surel:

imeealma@gmail.com

Bidang Keahlian:

Layout

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. *Freelance* layout (2018 s/d sekarang)
2. Layouter PT Sarana Panca Karya Nusa (2004–2009, 2015)
3. Layouter PT Grafindo Media Pratama (2017, 2019)

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

Manajemen Informatika - D3 “STMIK AMIKBANDUNG” (2003)

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. Buku Siswa dan Buku Guru Pendidikan Pancasila Kelas VIII SMP, Pusbuk - Kemdikbudristek (2023)
2. Buku Siswa dan Buku Guru Dasar-Dasar Kimia Analisis Kelas X SMK, Pusbuk - Kemdikbudristek (2023)
4. Buku Siswa dan Buku Guru Dasar-Dasar Pemasaran Kelas X SMK, Pusbuk - Kemdikbudristek (2023)
5. Buku Siswa dan Buku Guru Bahasa Inggris: English for Change Kelas XI, Pusbuk - Kemdikbudristek (2022)
6. Buku Siswa Bahasa Inggris: Work in Progress Kelas X, Pusbuk - Kemdikbudristek (2022)
7. Buku Panduan Guru Matematika Kelas XII, Pusbuk - Kemdikbudristek (2021)
8. Buku Siswa dan Buku Guru Kimia Kelas XII (lisensi), Pusbuk - Kemdikbudristek (2021)
9. Buku Panduan Guru Matematika Kelas IV, Pusbuk Pusbuk - Kemdikbudristek (2020)
10. Kumpulan Soal dan Pembahasan UN Fisika SMA, Pusbuk - Kemdikbudristek (2021)
11. Buku Teks IPS Kelas VII & IX, As-Syifa Learning Center (2019)
12. Buku Teks IPS Kelas VII, PT Grafindo Media Pratama (2018)