



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

Panduan Guru

SENI RUPA

Edisi Revisi

Rizki Raindriati

SD/MI Kelas I

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 I (Edisi Revisi)

Penulis

Rizki Raindriati

Penelaah

Eko Hadi Prayitno

Rizki Taufik Rakhman

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno

Lenny Puspita Ekawaty

NPM Yuliarti Dewi

Ervina

Kontributor

Maya Lestari

Murayati

Ilustrator

Ade Prihatna

Imawan Rahadiano

Rizki Raindriati

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 978-623-118-516-7 (jil.1 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Sans 11/18 pt, SIL Open Font License & Apache License.
xiv, 154 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.

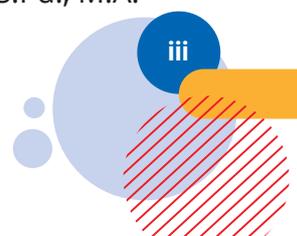
Buku teks utama, sebagai salah satu sarana membangun dan meningkatkan budaya literasi masyarakat Indonesia, perlu mendapatkan perhatian khusus. Pemerintah perlu menyiapkan buku teks utama yang mengikuti perkembangan zaman untuk semua mata pelajaran wajib dan mata pelajaran peminatan, termasuk Pendidikan 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

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

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

Harapan penulis, isi dan materi buku ini dapat memudahkan atau memberikan inspirasi bagi rekan-rekan guru sekalian dalam memfasilitasi pembelajaran seni rupa yang kontekstual, bermakna, dan menyenangkan. Penting untuk selalu diingat bahwa pembelajaran seni rupa menghargai dan merayakan keberagaman dan keunikan potensi pribadi setiap guru dan peserta didik. Buku ini hanyalah salah satu sumber inspirasi para guru. Kami mendorong rekan-rekan guru untuk belajar berani berkreasi dan berekspresi; menyesuaikan pembelajaran dengan hasil asesmen awal dan konteks lingkungan dan budaya setempat.

Kami mengajak rekan-rekan guru untuk turut belajar kembali bersama peserta didik dan menemukan kembali "sang seniman" dalam diri masing-masing. Mari masuk ke dalam dunia anak-anak yang kaya warna dan bentuk. Kami berterima kasih khususnya kepada rekan-rekan guru seni rupa karena telah bersedia terus belajar untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi anak-anak Indonesia. Selamat menikmati perjalanan artistik anda bersama para peserta didik.

Salam Hangat,

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vii
Daftar Tabel	ix
Petunjuk Penggunaan Buku	x

Panduan Umum	1
A. Pendahuluan	2
B. Capaian Pembelajaran	27
C. Strategi Pembelajaran	32
D. Asesmen	35

Bab



Eksplorasi Media Berkarya Seni Rupa	39
A. Pendahuluan	40
B. Skema Pembelajaran	42
C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran	43
D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	64
E. Asesmen	64
F. Pengayaan dan Remedial	65
G. Refleksi Guru	65
H. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	66
I. Bahan Bacaan	76

Bab



Menceritakan Hasil Pengamatan	77
A. Pendahuluan	78
B. Skema Pembelajaran	79
C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran	80
D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	96

- E. Asesmen 96
- F. Pengayaan dan Remedial 97
- G. Refleksi Guru 97
- H. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 98
- I. Bahan Bacaan 99

Bab



Menyimpulkan Karakteristik Alat dan Bahan 101

- A. Pendahuluan 102
- B. Skema Pembelajaran 103
- C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 104
- D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat 118
- E. Asesmen 118
- F. Pengayaan dan Remedial 118
- G. Refleksi Guru 118
- H. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 119
- I. Bahan Bacaan 120

Bab



Menyimpulkan Hasil Temuan Tiga Unsur Rupa di Sekitar 125

- A. Pendahuluan 126
- B. Skema Pembelajaran 127
- C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 129
- D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat 141
- E. Asesmen 141
- F. Pengayaan dan Remedial 141
- G. Refleksi Guru 141
- H. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 142
- I. Bahan Bacaan 143

Glosarium 144

Daftar Pustaka 145

Daftar Kredit Gambar 145

Indeks 146

Profil Pelaku Perbukuan 147

Daftar Gambar

Gambar 1	Jembatan Kemampuan Fondasi	7
Gambar 2	Suasana belajar menyenangkan tercipta jika peserta didik telah memiliki kemampuan fondasi.....	8
Gambar 3	Proses Mengenali Kemampuan Awal Peserta Didik.....	10
Gambar 4	Langkah Asesmen Awal	13
Gambar 5	Kematangan kognitif membuat peserta didik mampu berkomunikasi dengan baik.	15
Gambar 6	Kegiatan Asesmen Awal di Kelas.....	18
Gambar 7	Peserta didik memiliki ruang kreativitasnya sendiri.	19
Gambar 8	Peserta didik belajar melalui pengamatan budaya.....	19
Gambar 9	Seni Rupa bersifat menyenangkan.....	19
Gambar 10	Seni Rupa bersifat khas.....	19
Gambar 11	Seni Rupa mempunyai kaitan dengan ilmu lainnya.	20
Gambar 12	Seni Rupa memberi dampak tersendiri bagi tiap individu.	20
Gambar 13	Karakteristik Anak Kelas 1 SD	26
Gambar 14	Contoh ATP	30
Gambar 15	Contoh Alternatif ATP	31
Gambar 16	Contoh Diferensiasi Peserta Didik	32
Gambar 17	Tata Letak Kelas.....	33
Gambar 18	Contoh Mendukung Proses Artistik Peserta Didik.....	34
Gambar 19	Contoh Berkontribusi pada Narasi Peserta Didik	34
Gambar 20	Guru Memantik Pemikiran Otentik Anak	35
Gambar 21	Contoh bentuk asesmen	36
Gambar 22	Catatan Anekdotal	37
Gambar 1.1	Samarra Zhafira Prasetyo	44
Gambar 1.2	Fabian Makaio Anarghya	44
Gambar 1.3	Cara menggenggam pensil dengan aman dan sikap duduk yang baik saat bekerja dengan pensil.....	46
Gambar 1.4	LKPD 1 dan LKPD 2.....	47
Gambar 1.5	LKPD 3 dan LKPD 4.....	47
Gambar 1.6	Prosedur Menggunakan Gunting	48
Gambar 1.7	Kemampuan Fondasi dalam Menggunting	49

Gambar 1.8	LKPD 5 dan LKPD 6.....	50
Gambar 1.9	LKPD 7.....	51
Gambar 1.10	LKPD 8.....	52
Gambar 1.11	Contoh Kreasi	53
Gambar 1.12	Contoh Kreasi Daun Kering	54
Gambar 1.13	LKPD 9.....	55
Gambar 1.14	Kreasi Susunan Batu.....	57
Gambar 1.15	Kreasi Ranting Pohon	57
Gambar 1.16	Kreasi Sampah Plastik	58
Gambar 1.17	Penanganan Peserta Didik.....	62
Gambar 1.18	Guru perlu menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua ...	64
Gambar 2.1	Yunitennia Rahmawati Rohmadi, 6 tahun	84
Gambar 2.2	Samarra Zhafira Prasetyo	85
Gambar 2.3	Louis Prabu Djalusena.....	86
Gambar 2.4	Anderson Setiawan.....	87
Gambar 2.5	G. Bryan Susanto.....	88
Gambar 2.6	Contoh Gambar untuk Permainan Pengamatan Gambar	89
Gambar 2.7	Perkampungan Suku Bajo di Wakatobi, Sulawesi Tenggara	91
Gambar 2.8	Mod Aki Aksa - Rumah Adat suku Arfak di Manokwari, Papua	92
Gambar 3.1	Eksperimen sederhana untuk mencari persamaan dan perbedaan alat tulis yang digunakan.....	106
Gambar 3.2	Cara Melipat Kertas menjadi Bentuk Kapal	108
Gambar 3.3	Teknik rintang warna (1)	110
Gambar 3.4	Teknik rintang warna (2)	111
Gambar 3.5	Contoh lukisan menggunakan teknik rintang warna (3) karya Samsara Wiropranoto.....	111
Gambar 4.1	Contoh Garis pada Gambar	130
Gambar 4.2	Menerapkan unsur rupa dalam gambar.....	131
Gambar 4.3	Contoh menggambar komposisi aneka bentuk.	132
Gambar 4.4	Langkah-Langkah Menggambar Hewan	133
Gambar 4.5	Melipat dan memotong kertas lipat.	134
Gambar 4.6	Bentuk-Bentuk Geometris pada Beruang.....	136
Gambar 4.7	Quilt dari Kain Perca Karya Dita W. Yolashasanti.....	136
Gambar 4.8	Contoh Komposisi Aneka Bentuk.....	136
Gambar 4.9	Prosedur Menempel	136
Gambar 4.10	Contoh Bentuk Huruf.	138
Gambar 4.11	Pak Tino Sidin	143

Daftar Tabel

Tabel 1	Profil Pelajar Pancasila pada Proses Pembelajaran Seni Rupa	4
Tabel 2	Perilaku Berdasarkan Aspek Fondasi	14
Tabel 3	Contoh Hasil Asesmen Awal	16
Tabel 4	Strategi Pembelajaran Berdasarkan Karakteristik Peserta Didik	22
Tabel 5	Capaian Pembelajaran Fase A	27
Tabel 6	Distribusi Asesmen	38
Tabel 1.1	Skema Pembelajaran Bab I	42
Tabel 1.2	Rubrik Asesmen Sumatif	61
Tabel 1.3	Penanganan Peserta Didik	63
Tabel 2.1	Skema Pembelajaran Bab II	79
Tabel 2.2	Rubrik Asesmen Sumatif	95
Tabel 3.1	Skema Pembelajaran Bab III	103
Tabel 3.2	Rubrik Asesmen Formatif	117
Tabel 4.1	Skema Pembelajaran Bab IV	127
Tabel 4.2	Rubrik Asesmen Formatif/Sumatif	140

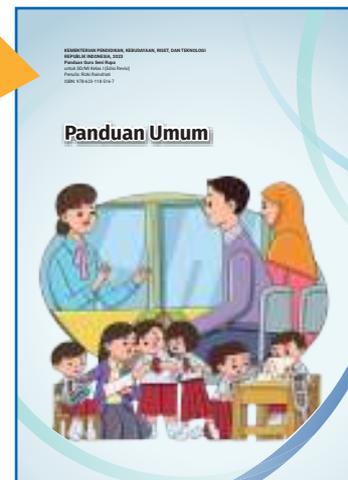


Petunjuk Penggunaan Buku

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 I.



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 A (Kelas I dan II SD/MI/Program Paket A)

Pada akhir fase A, peserta didik mampu membuat karya seni rupa dengan menggunakan hasil pengetahuan, pengalaman, perasaan, dan minat masing-masing. Dalam mewujudkan gagasannya menjadi sebuah karya seni, peserta didik mampu mengeksplorasi alat dan bahan dasar yang tersedia di sekitar, serta mampu membuat karya seni dan proses pencapaiannya dengan menggunakan bahasa sehari-hari.

Tabul 5 Capaian Pembelajaran Fase A

Elemen	Capaian Pembelajaran Setiap Elemen
Mengalami	Pada akhir fase A, peserta didik memahami unsur rupa di lingkungan sekitarnya dan menyimpulkan hasil pemahaman atas dua unsur rupa.
Merefleksiikan	Pada akhir fase A, peserta didik menilai karya dan pengalaman karya seni rupa dengan menggunakan kosa kata sehari-hari.
Berpikir dan Bekerja Artistik	Pada akhir fase A, peserta didik menggunakan pengalaman visualnya sebagai sumber gagasan dalam berkarya. Peserta didik mengeksplorasi alat dan bahan dasar yang tersedia di lingkungan sekitar.
Menciptakan	Pada akhir fase A, peserta didik membuat karya seni rupa menggunakan hasil pengalamannya terhadap lingkungan sekitar, menggunakan unsur garis, bentuk, dan (atau) warna.
Berdampak	Peserta didik memberikan respon terhadap kejadian sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi dirinya.

Pendidikan Dasar 27

Strategi Pembelajaran

Tidak ada strategi terbaik dalam pembelajaran seni rupa. Setiap peserta didik unik dan harus selalu menjadi pusat dari segala strategi pembelajaran di kelas. Mereka harus selalu dilibatkan sebagai subjek atau pelaku utama pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai fasilitator yang memotivasi peserta didik untuk mencapai capaian pembelajaran yang dituju di akhir fase.

Sebagaimana dijelaskan pada Panduan Pembelajaran dan Asesmen, rangkaian pembelajaran selalu bergeser dari pematian kemampuan awal peserta didik atau berdasarkan hasil pembelajaran sebelumnya.

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

Pada pelajaran seni rupa, dapat dilakukan diferensiasi sebagai berikut.

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

Guru tidak perlu selalu menggunakan ketiga diferensiasi di atas. Kerjanya hanya sebagai contoh diferensiasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Diferensiasi lainnya adalah peserta didik dapat bekerja secara individu, berpasangan, berkelompok kecil, atau berkelompok besar. Dalam pengelompokan peserta didik, penting untuk membagi mereka sama rata. Sebaliknya sebuah kelompok memiliki peserta didik yang mampu menggunakan atau meminimalkan temanya dan peserta yang paling memerlukan pendampingan.

Selain itu, strategi lain yang dapat digunakan adalah menggunakan tata letak kelas yang dinamis, fleksibel, dan 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

1. Pemetaan Asesmen

Kembali dikatakan bahwa rangkaian pembelajaran selalu bergeser dari pematian kemampuan awal peserta didik atau berdasarkan hasil pembelajaran sebelumnya. Pemetaan ini tidak harus selalu dilakukan melalui tes tertulis atau lisan, terlebih bagi peserta didik baru di fase A.

Pemetaan dapat dilakukan melalui berbagai cara, termasuk melalui permainan, dialog, diskusi, berbagi pengalaman atau cerita, demonstrasi (misalnya menggambar, mengarang, membuat, membuat, atau membuat dll), dan observasi perilaku atau respon peserta didik mengenai topik bahasan saat itu. 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, uraian kerja, dan portofolio.

Pembelajaran Seni Rupa terutama mendorong peningkatan kompetensi peserta didik melalui pemberian umpan balik yang efektif. Segala upaya perlu dilakukan agar peserta didik bergairah, semangat, menikmati, dan akhirnya mencapai capaian pembelajaran di akhir fase.

Asesmen bersifat netral dan dapat difungsikan sebagai formatif maupun sumatif. Suatu asesmen berlaku sebagai formatif saat difungsikan untuk membangun atau memperbaiki kompetensi dari pembelajaran sebelumnya terutama melalui kegiatan pemberian umpan balik dan kesempatan revisi. Asesmen berlaku sebagai sumatif jika difungsikan untuk mengukur ketercapaian sebuah tujuan pembelajaran di akhir rangkaian pembelajaran.

berikut beberapa teknik asesmen yang dapat digunakan untuk mencapai kompetensi pembelajaran.

Pendidikan Dasar 28

Bab Materi

Dalam 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 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).



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.



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.

umpun balik dan saran untuk mencoba saat mereka berlatih. Jika peserta didik belum menunjukkan penguasaan ke arah yang diharapkan, mereka dapat diminta untuk langsung melakukan revisi atau mencoba kembali dengan cara yang berbeda.

Kasus ini dapat dilakukan pada aktivitas 4 dengan tujuan mengukur keterampilan keterampilan menggunakan pensil, pensil warna, gunting, serta lain dengan cara membuat sebuah karya yang melibatkan keempat kemampuan tersebut.

5. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah menguasai penggunaan pensil dan gunting dengan cara yang aman. Peserta didik diberikan tantangan untuk menggunting kertas yang terpotong sehingga ia akan mendapatkan potongan yang simetris atau sama bentuknya. Misalnya peserta didik melipat kertas warna dengan cara memisahkan sisi kanan dan sisi kiri, lalu mereka akan memotong bagian yang terpotong ke dalam bentuk yang diinginkan, contohnya kotak. Maka hasil potongan tersebut akan membentuk persegi panjang. Dorong peserta didik untuk menggunakan kertas yang sama sehingga tidak membuang kertas secara percuma.

Remedial dapat dilakukan dengan mengajak peserta didik untuk melatih genggaman pensil dan gunting yang benar. Pengayaan dan remedial ini tidak wajib dilakukan.

6. 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.

- "Bagaimana kondisi fisik dan motorik peserta didik tercermin dalam caranya memegang pensil dan gunting?"
- "Bagaimana saya dapat menanamkan nilai kemandirian dan tanggung jawab melalui kegiatan memotong dan memotong?"
- "Bagaimana ide ctra diri peserta didik yang tercermin dalam gambar mereka mengenai diri sendiri?"

Bab 1 Eksplorasi Media Berbasis Sesi Rupa

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar kerja yang harus dikerjakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

10. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Bab 1: LKPD 1

Nama : _____
Kelas : _____

Ayo hubungkan semua angka menggunakan garis.
Hubungkan secara berurutan.
Mulai dari angka 1 hingga 23.
Hewan apa yang kalian lihat?



Petunjuk Guru Sesi Rupa untuk SD/MI Kelas 1 (Edisi Revisi)

11. Bahan Bacaan

Dana Bishop, seorang terapis okupasi pediatik berpengalaman dari Universitas Pittsburgh, Amerika Serikat, menekankan manfaat kegiatan memotong dengan gunting. Menurut Bishop dalam karyanya yang berjudul *Developmentally Delayed for Handwriting*, latihan memotong dengan gunting akan mengaktifkan otot tangan, koordinasi bilateral, keterampilan visual-motor, persepsi visual, keterampilan motorik halus, persepsi pada genggaman, fokus, dan perhatian.

Memotong dengan gunting melibatkan gerakan bebas pada setiap jari, memperkuat otot tangan, dan melibatkan koordinasi kedua tangan. Seringkali, anak-anak mungkin mengalami kesulitan dengan posisi gunting dan kertas, tetapi dengan bantuan sederhana, seperti memegang selembar kertas di antara lengan dan sisi tubuh, mereka dapat memperbaiki posisi dan memegang gunting dengan benar. Menggambar mata pada gunting juga dapat membantu mereka memahami posisi yang benar. Kegiatan memotong mengikuti garis dan mengubah arah media yang dipotong juga membantu pengembangan keterampilan motorik visual.

Posisi gunting dalam tangan anak juga membantu dalam pengembangan pola genggaman tripod, yang penting sebagai langkah awal untuk menulis. Kemampuan memotong dengan gunting di fase fondasi dan fase A merupakan langkah persiapan untuk kemampuan menulis. Selain itu, kegiatan memotong dan memotong dapat membantu anak yang sulit berkonsentrasi atau menenangkan diri sehingga lebih siap untuk aktivitas menulis.

Petunjuk Guru Sesi Rupa untuk SD/MI Kelas 1 (Edisi Revisi)

Bahan Bacaan

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

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

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

Penulis: Rizki Raindriati

ISBN: 978-623-118-516-7

Panduan Umum



A. Pendahuluan

1. Latar Belakang dan Tujuan

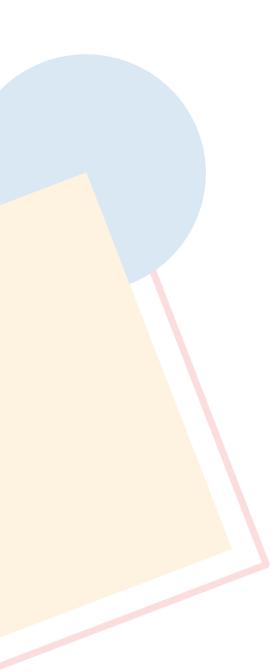
Pembelajaran seni rupa merupakan salah satu pelajaran wajib untuk seluruh fase. Melalui pembelajaran seni rupa, peserta didik membangun kemampuan untuk mengolah rasa dan mengembangkan nilai-nilai estetika, logika, dan etika dalam dirinya untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sesuai tujuan pendidikan 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. Hal ini merupakan peluang berkreasi sekaligus tantangan besar bagi para guru yang 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 bagi 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 apa yang mereka miliki di lingkungan sekitarnya untuk membantu peserta didik mencapai setiap 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 senang bermain (*playful*). 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 A yang meliputi kelas 1 dan 2 jenjang sekolah dasar, umumnya mata pelajaran seni diampu oleh guru kelas. Kondisi ini memungkinkan guru kelas sama sekali tidak memiliki latar belakang pendidikan seni rupa, sehingga guru tidak memiliki cukup 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 hanya dapat dicapai apabila peserta didik menghidupi keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila. Berikut adalah tabel distribusi pengembangan dimensi Profil Pelajar Pancasila dalam setiap tujuan pembelajaran.

Tabel 1 Profil Pelajar Pancasila pada Proses Pembelajaran Seni Rupa

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
I	Beriman, Bertakwa pada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	Akhlak Pribadi	Merawat diri secara fisik, mental, dan spiritual	Aktivitas 1.1
				Aktivitas 1.2
	Mandiri	Regulasi Diri	Regulasi Emosi	Aktivitas 1.3
	Berkebinnekaan Global	Berkeadilan Sosial	Aktif membangun masyarakat yang inklusif, adil, dan berkelanjutan	Aktivitas 1.4
II	Bernalar Kritis	Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan	Mengajukan pertanyaan	Aktivitas 2.1
				Aktivitas 2.2
				Aktivitas 2.3
III	Gotong Royong	Kolaborasi	Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama	Aktivitas 3.1
	Bernalar Kritis	Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan	Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan	Aktivitas 3.2
		Menganalisis dan Mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Aktivitas 3.3
		Menganalisis dan Mengevaluasi Penalaran dan Prosedurnya	Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri	Aktivitas 3.4

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
IV	Kreatif	Menghasilkan Gagasan yang Orisinal	Menggabungkan beberapa gagasan menjadi ide atau gagasan imajinatif yang bermakna untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya.	Aktivitas 4.1
	Beriman, Bertakwa Pada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	Akhlak kepada Alam	Memahami keterhubungan ekosistem bumi	Aktivitas 4.2
				Aktivitas 4.3
Kreatif	Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	Mengidentifikasi gagasan-gagasan kreatif untuk menghadapi situasi dan permasalahan.	Aktivitas 4.4	

3. Kemampuan Fondasi

a. Transisi Pendidikan Anan Usia Dini (PAUD) ke Sekolah Dasar (SD)

Gerakan Transisi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ke Sekolah Dasar (SD) yang menyenangkan adalah upaya untuk memastikan setiap anak mendapatkan haknya untuk memiliki kemampuan fondasi agar menjadi pembelajar sepanjang hayat di tingkatan kelas mana pun. Kemampuan fondasi dapat dibangun sejak PAUD dan dapat diteruskan hingga SD kelas awal, maka pembelajaran di PAUD dan SD kelas awal haruslah selaras. Artinya, transisi yang dialami oleh anak dari PAUD ke SD haruslah mulus, anak tidak perlu melakukan terlalu banyak penyesuaian sebagai akibat dari perpindahannya.

Buku teks merupakan salah satu faktor kunci untuk memastikan pembelajaran yang mendukung transisi PAUD ke SD. Terdapat tiga alasan utama, mengapa guru SD perlu mendukung transisi PAUD ke SD.

Pertama, konsensus internasional menyatakan bahwa periode anak usia dini meliputi usia nol hingga delapan tahun (UNESCO, World Conference, 2022). Maknanya, peserta didik sekolah dasar awal masih merupakan bagian dari anak usia dini, dengan demikian guru sekolah dasar tingkat awal perlu memastikan hak peserta didik kelas I dan II agar kemampuan fondasinya berkembang.

Kedua, periode usia dini merupakan periode yang penting untuk membangun ragam aspek kemampuan fondasi agar anak dapat berkembang secara utuh. Kemampuan-kemampuan yang perlu dibangun secara utuh pada anak usia dini, antara lain kemampuan mengelola emosi, kemandirian, kemampuan berinteraksi, kepemilikan karakter yang baik, pemaknaan terhadap belajar yang positif, dan berbagai kemampuan lain yang dapat mendukung anak dalam kegiatan sehari-harinya pada masa kini dan di masa depan.

Ketiga, setiap anak memiliki hak untuk dibangun kemampuan fondasinya secara utuh. Pembangunan kemampuan fondasi tersebut dapat dibangun pada jenjang PAUD dan dilanjutkan hingga jenjang SD/MI kelas awal. Guru memiliki peran penting untuk turut serta membangun kemampuan fondasi anak, karena tidak semua anak di Indonesia memiliki kesempatan mengikuti PAUD. Selain itu, anak yang sudah masuk PAUD pun mungkin masih membutuhkan penguatan pengembangan kemampuan fondasi di jenjang berikutnya.

Berdasarkan tiga alasan utama tersebut, maka guru memiliki peran penting dalam membangun kemampuan fondasi anak usia dini. Selanjutnya, para guru tersebut perlu memahami apa saja kemampuan fondasi yang perlu dibangun sejak pendidikan anak usia dini hingga sekolah dasar.

Kemampuan fondasi yang perlu dibangun pada anak PAUD dan SD/MI kelas awal pada dasarnya telah tercakup dalam capaian pembelajaran di Kurikulum Merdeka. Pada jenjang pendidikan usia dini, terdapat tiga elemen capaian pembelajaran fase fondasi. Sedangkan pada jenjang sekolah dasar kelas I dan II terdapat Capaian Pembelajaran fase A yang dibangun melalui tujuh mata pelajaran (agama dan budi pekerti, Pendidikan Pancasila, PJOK, Bahasa Indonesia, matematika, IPAS, dan seni Budaya). Untuk lebih jelasnya, mari kita perhatikan ilustrasi berikut.



Gambar 1 Jembatan Kemampuan Fondasi

Dari ilustrasi di atas, terlihat bahwa untuk memastikan keberlangsungan pembinaan fase fondasi, perlu sebuah alat bantu berupa jembatan untuk menghubungkan tiga elemen CP PAUD dengan CP fase A yang strukturnya terdiri atas tujuh mata pelajaran. Jembatan tersebut adalah enam kemampuan fondasi yang berfungsi untuk memastikan setiap anak telah memiliki kemampuan fondasi sebelum mereka melanjutkan ke capaian pembelajaran fase A. Jembatan yang berupa enam kemampuan fondasi tersebut merupakan alat bantu, bukan capaian pembelajaran baru yang terpisah.

Berikut ini adalah enam kemampuan fondasi yang perlu dibangun mulai PAUD hingga SD/MI kelas awal.

1. Mengenal nilai agama dan budi pekerti.
2. Kematangan emosi yang cukup untuk berkegiatan di lingkungan belajar.
3. Keterampilan sosial dan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lain.
4. Pemaknaan terhadap belajar yang positif.
5. Pengembangan keterampilan motorik dan perawatan diri yang memadai untuk dapat berpartisipasi di lingkungan sekolah secara mandiri.
6. Kematangan kognitif yang cukup untuk melakukan kegiatan belajar, seperti dasar literasi, numerasi, serta pemahaman tentang hal-hal mendasar yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 2 Suasana belajar menyenangkan tercipta jika peserta didik telah memiliki kemampuan fondasi.

Guru SD/MI kelas awal dapat menggunakan enam kemampuan fondasi sebagai alat bantu untuk melanjutkan pembinaan kemampuan fondasi yang seharusnya terjadi di PAUD dengan tetap mengikuti struktur kompetensi/mata pelajaran yang digunakan di SD/MI. Dengan mengembangkan keenam kemampuan fondasi, guru telah memastikan hak terbangunnya semua kemampuan fondasi peserta didik di mana pun titik awalnya.

Langkah selanjutnya adalah guru SD/MI perlu mengembangkan enam kemampuan fondasi tersebut melalui struktur mata pelajaran yang ada di SD/MI. Buku ini akan memberi inspirasi pada guru bagaimana mengembangkan keenam kemampuan fondasi pada anak melalui mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum SD/MI. Guru juga dapat membaca buku *Panduan Pemetaan Kemampuan Fondasi* untuk lebih mengenal lebih lanjut mengenai enam kemampuan fondasi melalui tautan <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/28787>.



PINDAI AKU!

Langkah umum yang perlu dilakukan guru SD/MI kelas awal untuk mendukung penguatan enam kemampuan fondasi, antara lain sebagai berikut.

1. Melakukan asesmen awal untuk mengetahui capaian enam kemampuan fondasi peserta didik di kelas.
2. Menganalisis hasil asesmen awal.

Jika pada hasil asesmen awal ditemukan adanya kemampuan fondasi yang belum terbangun, maka guru dapat mengembangkan kemampuan fondasi tersebut melalui kegiatan pembelajaran di kelas I dan II.

3. Merancang pembelajaran efektif yang membangun keenam fase fondasi bagi peserta didik kelas I dan II dengan menggunakan struktur mata pelajaran SD/MI.

b. Asesmen Awal

Dalam mendukung pengembangan enam fase fondasi pada peserta didik sekolah dasar kelas I dan II, guru kelas perlu merancang pembelajaran efektif yang dapat membangun keenam fase fondasi tersebut. Sebelum merancang pembelajaran, guru sebaiknya melakukan asesmen awal untuk mengetahui titik berangkat peserta didik di kelasnya, sehingga dapat memfasilitasi pembelajaran dengan lebih efektif.

Asesmen awal sebaiknya memetakan kemampuan prasyarat untuk pembelajaran selanjutnya. Dalam pembelajaran seni rupa, kegiatan asesmen awal dapat berupa kegiatan yang membantu guru mengenal peserta didik dan mengetahui kemampuan motorik halusnyanya dalam menggenggam dan menggunakan pensil, penghapus, rautan, alat pewarna, atau menggunakan gunting dan lem.

Perlu kita tanamkan dalam diri, asesmen awal tidak identik dengan tes. Pada saat memetakan kemampuan peserta didik, guru dapat melakukannya melalui berbagai kegiatan yang menyenangkan seperti bernyanyi dan bermain tebak-tebakan (untuk mengetahui tingkat pemahaman dan pengetahuannya mengenai sesuatu), bercerita dan berbagi pengalaman (untuk mengetahui pengalaman dan kemampuan mengobservasi dan komunikasi peserta didik), menggambar (untuk mengetahui kemampuan memvisualisasikan gagasan dan kemampuannya menggunakan alat tulis), menggunting dan menempel untuk membuat kolase atau melengkapi gambar (untuk mengetahui kemampuan motorik halusnyanya dalam memotong dan membubuhkan lem

mengikuti bentuk). Dengan mengenali kemampuan dan pengetahuan dasar yang dimiliki peserta didik, guru akan lebih mudah menyesuaikan pembelajaran agar menjadi lebih efektif.



Gambar 3 Proses Mengenali Kemampuan Awal Peserta Didik

1) Mengetahui Asesmen Awal

Pada pelaksanaannya, asesmen awal dapat dilakukan pada tiga konteks berikut.

a) Saat Kehadiran Peserta Didik Baru

Pada masa awal kehadiran peserta didik baru, kegiatan asesmen awal dilakukan dengan tujuan agar satuan pendidikan dan guru mengenal peserta didiknya dengan baik. Kegiatan ini membantu guru mendapatkan gambaran kemampuan fondasi yang sudah dicapai peserta didik maupun yang masih perlu dikuatkan. Dengan demikian, tujuan asesmen awal pada masa kehadiran peserta didik baru sebagai berikut.

- Untuk mengetahui variasi kemampuan fondasi peserta didik di kelas dalam menerima pembelajaran.
- Sebagai pijakan dalam penyusunan perencanaan pembelajaran untuk memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam.

Asesmen awal pada masa penerimaan peserta didik baru tidak ditujukan untuk menguji peserta didik baru. Asesmen awal tersebut dapat dilakukan pada saat atau setelah kegiatan masa pengenalan lingkungan sekolah (MPLS).

b) Saat Tahun Ajaran Baru

Pada konteks ini, asesmen awal bertujuan untuk melakukan penyesuaian tujuan pembelajaran pada satu tahun ajaran baru.

Umumnya, sebelum tahun ajaran baru dimulai, satuan pendidikan telah menyusun perencanaan alur tujuan pembelajaran. Melalui asesmen awal pada tahun ajaran baru, guru dapat melakukan modifikasi atau penyesuaian terhadap alur tujuan pembelajaran tersebut untuk membantu peserta didik mencapai capaian fase fondasi sesuai kemampuan awal peserta didik di kelasnya.

Penyesuaian tujuan pembelajaran berdasarkan asesmen awal di tahun ajaran baru dilakukan sebagai bentuk tanggapan yang dibuat guru terhadap kebutuhan peserta didik.

c) Sebelum Memulai Lingkup Materi Baru

Pada konteks ini, asesmen awal membantu guru merancang kegiatan pembelajaran terdiferensiasi sesuai kebutuhan peserta didik.

2) Penerapan Asesmen Awal

Pada konteks SD kelas I dan II, asesmen awal penting untuk diterapkan karena memiliki tujuan agar satuan pendidikan dapat mengenal peserta didiknya dan mengidentifikasi apabila ada peserta didik yang belum memiliki kemampuan fondasi yang optimal. Dengan demikian, satuan pendidikan dapat melanjutkan pembinaan kemampuan fondasi (yang seharusnya terjadi di PAUD) dengan tetap mengikuti struktur mata pelajaran yang digunakan di SD/MI.

Dalam menerapkan asesmen awal, ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan oleh guru SD/MI kelas awal, yaitu sebagai berikut ini.

a) Kegiatan asesmen awal berpusat pada peserta didik dan bersifat menyenangkan.

Untuk menciptakan asesmen awal yang berpusat pada peserta didik dan bersifat menyenangkan, asesmen awal dilakukan melalui kegiatan yang menarik minat peserta didik, seperti permainan, pembuatan

karya, mengeksplorasi lingkungan sekitar, dan berbagai kegiatan lain. Dengan demikian, teknik asesmen yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengumpulkan data peserta didik adalah observasi dan penilaian kinerja.

Asesmen awal tidak boleh menggunakan kegiatan yang bersifat *testing*, seperti memanggil anak satu persatu untuk melakukan kegiatan dan menginstruksikan pada peserta didik untuk melakukan serangkaian kegiatan dalam batas waktu tertentu. *Testing* perlu dihindari karena beberapa alasan berikut.

- Tes umumnya mensyaratkan peserta didik harus sudah dapat membaca dan menulis.
- Tes berpotensi menimbulkan stres pada peserta didik karena merasa sedang diuji dan berpotensi menimbulkan pemaknaan terhadap belajar yang kurang positif.
- Hasil tes umumnya berbentuk angka tanpa deskriptif, sehingga kurang memberi informasi untuk merancang kegiatan pembelajaran selanjutnya. Padahal, hasil asesmen awal seharusnya membantu guru untuk lebih mengenal peserta didiknya, sehingga dapat membantu menguatkan kemampuan fondasi peserta didik.

b) Sederhana dan realistis

Kegiatan asesmen awal tidak seharusnya menjadi tambahan pekerjaan yang membebani guru kelas. Asesmen awal dapat dilakukan sebagai kegiatan yang tidak terpisah dari kegiatan pembelajaran, sehingga tidak perlu menyediakan waktu tambahan secara khusus.

c) Bermakna

Hasil atau informasi yang diperoleh dari asesmen awal tidak sekadar menjadi kelengkapan administrasi belaka. Hasil dari asesmen awal harus digunakan untuk membantu guru merencanakan pembelajaran yang membantu peserta didik menguatkan kemampuan fondasinya.

Setelah memahami tiga hal penting dalam melakukan asesmen awal, selanjutnya guru SD/MI kelas awal dapat mengikuti lima langkah sederhana berikut dalam menerapkan asesmen awal

Langkah dalam Melakukan Asesmen Awal



Berikut adalah langkah dalam menyusun penerapan asesmen awal pada dua minggu pertama di awal tahun ajaran baru bagi peserta didik kelas 1 SD.



Gambar 4 Langkah Asesmen Awal

Untuk membantu mempermudah guru dalam melakukan langkah kedua dalam pelaksanaan asesmen awal, Kemendikbudristek telah menyusun contoh perilaku/kemampuan yang teramati dari keenam kemampuan fondasi. Satuan Pendidikan dapat menambahkan contoh lain yang dirasa relevan. Berikut ini adalah contoh perilaku/kemampuan yang teramati dari keenam kemampuan fondasi.

Tabel 2 Perilaku Berdasarkan Aspek Fondasi

Aspek Kemampuan Fondasi	Contoh Butir Perilaku dari Aspek Fondasi
Mengenal nilai agama dan budi pekerti.	<ul style="list-style-type: none">● Mengenal konsep Tuhan YME dan mengetahui kegiatan ibadah sesuai dengan agama atau kepercayaannya.● Bersedia menjalin interaksi dengan teman sebayanya.
Keterampilan sosial dan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya.	<ul style="list-style-type: none">● Dapat meminta tolong.● Dapat mengucapkan kata <i>maaf</i> dan <i>terima kasih</i>.
Kematangan emosi yang cukup untuk berkegiatan di lingkungan belajar.	<ul style="list-style-type: none">● Mampu menunggu.● Dapat mempertahankan perhatian untuk mengikuti kegiatan di kelas dalam rentang waktu yang sesuai dengan usianya.
Pemaknaan terhadap belajar yang positif.	<ul style="list-style-type: none">● Senang datang ke sekolah.● Mau mencoba kembali atau memperbaiki pekerjaan jika melakukan kesalahan.● Menunjukkan keingintahuan dengan mengajukan pertanyaan.
Pengembangan keterampilan motorik dan perawatan diri yang memadai untuk dapat berpartisipasi di lingkungan sekolah secara mandiri.	<ul style="list-style-type: none">● Mampu mengelola barang-barang milik pribadi yang dibawa ke sekolah (tahu mana barang miliknya, mampu membereskan tas sendiri).● Mampu secara bertahap menjaga kebersihan diri sendiri.

Aspek Kemampuan Fondasi	Contoh Butir Perilaku dari Aspek Fondasi
<p>Kematangan kognitif yang cukup untuk melakukan kegiatan belajar, seperti kepemilikan dasar literasi, numerasi, serta pemahaman dasar mengenai cara dunia bekerja.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menyimak dan menyampaikan gagasan sederhana. • Menyadari keterhubungan antara simbol angka/huruf dengan kata dan bilangan. • Mampu membilang jumlah benda atau objek dan menggunakan angka sebagai simbol jumlah objek atau benda. • Memahami kosakata konsep waktu (<i>sekarang, nanti, kemarin, hari ini, besok, lama, sebentar, pagi, siang, malam</i>)



Gambar 5 Kematangan kognitif membuat peserta didik mampu berkomunikasi dengan baik.

Untuk memberi gambaran yang lebih jelas, mari kita lihat penerapan lima langkah asesmen awal tersebut pada contoh berikut ini.

Jumlah peserta didik dalam kelas sebanyak 15 orang.

Tabel 3 Contoh Hasil Asesmen Awal

Langkah 1 Aspek Kemampuan Fase Fondasi Yang Akan Diamati	Langkah 2 Contoh Perilaku Kemampuan Fase Fondasi Yang Perlu Diamati	Langkah 3 Rancangan Kegiatan	Langkah 4 Catatan/Hasil dari Asesmen Awal <i>(Pertanyaan pemandu: Bagaimana kondisi capaian peserta didik secara umum? Apakah ada peserta didik yang perlu perhatian khusus?)</i>	Langkah 5 Rancangan Kegiatan Pembelajaran yang Perlu Dipertimbangkan
Keterampilan motorik dan perawatan diri yang memadai untuk dapat berpartisipasi di lingkungan sekolah secara mandiri.	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memiliki koordinasi gerak tubuh yang seimbang saat berkegiatan (memegang pensil, menarik garis, menggunakan gunting, memotong sesuai garis, menggunakan lem, mem-bubuhkan lem mengikuti garis, mewarnai mengikuti bentuk yang ada) • Anak mampu menyimak dan mengikuti instruksi sederhana • Anak mampu mengemukakan pemahamannya melalui media gambar 	<p>Kegiatan 1 Permainan "Ibu berkata!". Ketika guru mengucapkan "Ibu Berkata!" peserta didik diajak untuk melakukan aktivitas tertentu seperti mengambil benda, bergerak, atau apapun. Contohnya, "Ibu berkata, gambarkan sebuah lingkaran besar!" dan "Ibu berkata, gambarkan dua lingkaran kecil". Guru juga dapat memberikan instruksi yang lebih menantang, misalnya "Ibu berkata, warnai lingkaran dengan warna buah pisang!"</p>	<p>Semua peserta didik di kelas mampu mengikuti permainan dan telah memiliki koordinasi gerak tubuh yang seimbang.</p> <p>Ada beberapa peserta didik yang kesulitan dalam menyimak dan terus gagal dalam mengikuti instruksi walau sudah disampaikan tiga kali berturut-turut.</p>	<p>Lebih banyak permainan yang mengeluarkan kemampuan menyimak anak.</p>

Langkah 1 Aspek Kemampuan Fase Fondasi Yang Akan Diamati	Langkah 2 Contoh Perilaku Kemampuan Fase Fondasi Yang Perlu Diamati	Langkah 3 Rancangan Kegiatan	Langkah 4 Catatan/Hasil dari Asesmen Awal <i>(Pertanyaan pemandu: Bagaimana kondisi secara umum? Apakah ada peserta didik yang perlu perhatian khusus?)</i>	Langkah 5 Rancangan Kegiatan Pembelajaran yang Perlu Dipertimbangkan
<p>Kematangan kognitif yang cukup untuk melakukan kegiatan belajar, seperti kepemilikan dasar literasi, numerasi, serta pemahaman dasar mengenai cara dunia bekerja.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu mengenal konsep huruf dan mampu mengemukakan pemahamannya melalui tulisan. • Peserta didik mampu menyampaikan gagasannya secara verbal. 	<p>Kegiatan 2 Kegiatan berbagi cerita tentang sekolah dengan menggunakan media gambar. Peserta didik dipersilakan untuk menambahkan rincian ceritanya dengan tulisan (apabila sudah bisa). Peserta didik kemudian diajak untuk menjelaskan hasil kerjanya.</p>	<p>Hampir seluruh peserta didik mampu mengerjakan hasil karya dengan baik, kecuali ananda A yang memilih bermain di pojok balok saja.</p> <p>Ada 3 peserta didik yang sudah mengenai konsep huruf dan mampu menambahkan kata di hasil karya gambarnya. Peserta didik lainnya memilih untuk menggunakan media gambar saja, tidak ditambahkan kata-kata.</p> <p>Hanya sedikit peserta didik yang sudah mampu mengemukakan pemahamannya mengenai sekolah secara verbal dengan baik.</p>	<p>Harus lebih sering mendampingi ananda A agar ananda lebih nyaman dan lebih banyak kegiatan "Think-Pair-Share", yang mengajak peserta didik untuk berbagi dengan teman yang dipilihnya, agar ananda mau berinteraksi dengan aman.</p> <p>Kegiatan pembelajaran akan dimulai dengan kegiatan menggambar yang dikaitkan dengan penguatan keaksaraan, misalnya menggambar buah atau hewan pilihan peserta didik yang dimulai dari huruf tertentu. Peserta didik bebas memilih hewan yang disukai selama berawalan huruf yang diinstruksikan guru.</p>



Gambar 6 Kegiatan Asesmen Awal di Kelas

Dari contoh di atas, hal yang dapat dipelajari adalah sebagai berikut ini.

- Asesmen awal tidak harus merekam informasi per peserta didik pada saat yang bersamaan. Pencatatan informasi dapat dilakukan untuk sekelompok peserta didik dalam kelas.
- Satu kegiatan dapat digunakan untuk mengamati beberapa kemampuan fondasi.
- Pelaksanaan asesmen awal dapat dilakukan lebih dari satu hari.

4. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Rupa

Dalam pembelajaran seni rupa fase A, sangat disarankan untuk merancang pembelajaran dan asesmen yang membangun nilai-nilai, kebiasaan, cara pandang, dan jati diri yang positif. Pembelajaran seni rupa juga diharapkan dapat mendorong kemampuan literasi dan numerasi. Akan tetapi, bukan berarti pembelajaran seni rupa mewajibkan peserta didik mampu membaca, menulis, dan berhitung. Namun, pembelajaran perlu dirancang untuk menunjukkan pada peserta didik bahwa setiap bidang ilmu saling melengkapi dan mendukung. Contohnya, peserta didik belajar berpikir komputasional melalui kegiatan mengenal prosedur menggunakan alat dengan tepat dan aman atau peserta didik belajar mengenal tampilan atau warna suatu ekspresi dan emosi dari cerita yang dibacakan guru.

Adapun karakteristik dari mata pelajaran seni rupa adalah sebagai berikut ini.

- 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.



Gambar 7 Peserta didik memiliki ruang kreativitasnya sendiri.

- Pembelajaran dilakukan melalui pengalaman mengamati, bermain, menguji coba, merenungkan, bersimpati, berempati, mencipta, peduli, dan toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses dan karya.



Gambar 8 Peserta didik belajar melalui pengamatan budaya.

- Pembelajaran yang dilakukan bersifat menyenangkan, bermakna, relevan, dan mengembangkan keterampilan bekerja dan berpikir artistik bagi kehidupan sehari-hari.



Gambar 9 Seni Rupa bersifat menyenangkan.

- Pembelajaran seni rupa merayakan keunikan individu dan bersifat khas/kontekstual sesuai potensi yang dimiliki peserta didik, satuan pendidikan, dan daerahnya.



Gambar 10 Seni Rupa bersifat khas.

- Pembelajaran seni rupa terhubung erat dengan aspek seni maupun bidang ilmu lainnya dan mendorong kolaborasi interdisipliner.



Gambar 11 Seni Rupa mempunyai kaitan dengan ilmu lainnya.

- 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.



Gambar 12 Seni Rupa memberi dampak tersendiri bagi tiap individu.

Peserta didik kelas 1 umumnya berusia antara 6 atau 7 tahun. Mereka berada dalam masa peralihan dari PAUD ke jenjang SD. PAUD memiliki karakteristik pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan bermain. Peserta didik belum dikenalkan pada mata pelajaran.

Kemampuan fondasi setiap peserta didik kelas 1 (fase A) kemungkinan besar sangat berbeda-beda. hal ini dapat terjadi karena tidak semua anak pernah bersekolah di PAUD. Selain itu, tidak semua anak yang pernah bersekolah di PAUD juga terbangun kemampuannya. Dengan demikian, pembelajaran di fase A sebaiknya menjadi jembatan penghubung yang memastikan kelanjutan pembangunan kemampuan fondasi yang kuat sebelum melanjutkan capaian pembelajaran untuk SD/MI kelas awal, dengan tetap mengikuti struktur kompetensi/mata pelajaran yang digunakan di SD/MI.

Setiap tahapan usia memiliki karakteristiknya masing-masing, baik dari segi fisik, kognitif, motorik kasar dan halus, serta kemampuan sosial emosionalnya. Para psikolog pakar perkembangan seperti Kerchensteiner, Burton, Lowenfield, dan Kervalage, membagi tahapan umum kemampuan artistik anak ke dalam beberapa tingkat:

- **Rentang usia 2-4 tahun:** anak mengalami tahap yang disebut *Scribbling* atau coretan (Lowenfeld), tahap pra-representasional (Burton), dan pembentukan tanda (Kerlavage). Dalam tahap ini, seni merupakan hasil dari aktivitas kinestetik, di mana anak mulai mengendalikan krayon dan membuat coretan dengan gerakan yang beragam, menikmati momen melihat garis atau warna muncul dari hasil gerakan tangannya sendiri. Mereka menciptakan tanda garis miring atau torehan pendek dan kasar, titik pecah, dan bentuk terbuka, dengan transisi ke pembentukan bentuk yang lebih tertutup.
- **Rentang usia 4-7 tahun:** anak memasuki tahap yang disebut prabagan/ praskematik (Lowenfeld), simbol visual pertama (Burton), dan pembentukan simbol awal (Kerlavage). Pada tahap ini, anak mulai menggabungkan lingkaran dan garis; menciptakan gambar sederhana, mulai memahami simbol, mencakup unsur-unsur alam, mulai mengisi dan memenuhi bidang gambar seperti kertas, dan menggambar bentuk dalam keadaan mengapung atau tidak menggunakan garis pijak/garis tanah, dengan transisi ke gambar orang yang sering kali tanpa tubuh, dengan mata besar, tangan, dan kaki dihilangkan, sehingga digunakan istilah manusia kecebong (*tadpole figures*) oleh pakar.
- **Rentang usia 7-9 tahun:** anak memasuki yang disebut tahap bagan/ skematis (Lowenfeld), peristiwa visual (Burton), dan pembentukan simbol (Kerlavage). Seni pada tahap ini digunakan untuk berkomunikasi; di mana anak mulai mengembangkan kosakata gambar, menggunakan simbol atau skema yang unik untuk setiap objek. Simbol "orang/manusia" muncul dengan kepala, badan, dan anggota tubuh kasar proporsional dengan peningkatan representasi fitur wajah dan manusia, serta transisi ke penggunaan garis pijak/garis tanah baik secara nyata ataupun tersirat. Pada gambar akan mulai terlihat semua objek tidak lagi mengapung, melainkan berdiri tegak seolah berdiri pada sebuah dasar.
- **Rentang usia 9-11 tahun:** anak mulai memasuki tahap realisme yang muncul/ *emerging realism* (Lowenfeld), merepresentasikan keahlian (Burton), dan keahlian yang muncul (Kerlavage). Pada tahap ini seni dianggap bentuk ekspresi kreatif. Anak mulai memerhatikan detail, mulai mengidentifikasi diri melalui pakaian, ruang tinggal, dan penciptaan "dunia", ditandai dengan pemahaman yang lebih matang terhadap prinsip desain seperti keseimbangan, pola, penekanan dan kontras, serta ritme dan pergerakan.
- **Rentang usia 11-13 tahun:** anak mulai memasuki tahap "Usia Akal Budi" (Lowenfeld), ide yang mencari bentuk (Burton), dan tantangan artistik

(Kerlavage). Mereka mulai berupaya mencari bentuk-bentuk yang sesuai atau matang untuk mewujudkan ide-ide mereka. Dalam upaya tersebut, mereka mulai menerapkan proporsi, ruang tiga dimensi, dan penggunaan warna yang realistis, dengan transisi pemahaman alat dan bahan untuk berkarya seni.

- **Rentang usia 14–17 tahun:** anak mulai masuki "Periode Keputusan" (Lowenfeld), lebih banyak ide yang mencari bentuk (Burton), dan pemikiran artistik (Kerlavage). Seni pada tahap ini didorong oleh upaya memberi makna kehidupan, terinspirasi oleh emosi yang dirasakan, isu-isu sosial, dan peningkatan keterampilan, dengan transisi ke ekspresi diri dan menyuarakan pendapat atau pendirian pribadi.
- **Rentang usia 17 tahun ke atas:** mereka mencapai tahap dewasa sebagai seniman matang, dengan fokus pada tujuan pribadi dan terus meningkatkan suara pribadi mereka, ditandai dengan transisi berkelanjutan dari pengetahuan sebelumnya.

Pada buku ini kita akan fokus pada tahap pra-bagan/pra-skematik (Lowenfeld), simbol visual pertama (Burton), dan pembentukan simbol awal (Kerlavage) saja. Dalam penyelenggaraan pembelajaran seni rupa sehari-hari, guru dapat merancang strategi dengan mempertimbangkan karakteristik tahap pra bagan dan karakteristik peserta didik kelas 1 umumnya yang disarikan dari *Emphasis Art: A Qualitative Art Program for Elementary and Middle Schools* oleh Frank Wachowiak dan Robert D. Clements, dan *Yardsticks: Children in the Classroom Ages 4–14* oleh Chip Wood.

Tabel 4 Strategi Pembelajaran Berdasarkan Karakteristik Peserta Didik

Aspek Perkembangan	Karakteristik	Strategi Pembelajaran yang Dapat Digunakan
Fisik	Peserta didik cenderung terburu-buru sehingga sering jatuh. Rentang fokusnya umumnya pendek. Mereka umumnya senang berbicara, senang bermain yang banyak melibatkan fisik, sehingga mudah lelah	Kegiatan pembelajaran sebaiknya didominasi praktik langsung dan tidak perlu berteori. Penjelasan sebaiknya disampaikan dalam kalimat pendek, sederhana, dan diberikan waktu untuk melaksanakan instruksi satu per satu.

Aspek Perkembangan	Karakteristik	Strategi Pembelajaran yang Dapat Digunakan
	<p>dan mudah sakit. Suka menggigiti pensil, rambut, atau kuku. Peserta didik umumnya suka melihat mekanik seperti rautan dan gunting.</p>	<p>Guru sebaiknya membacakan instruksi karena tidak semua anak sudah mampu membaca. Jika harus menggunakan LKPD, gunakan font sans serif, seperti comic, Tahoma, arial, atau calibri berukuran besar (di atas 18) dengan instruksi singkat 3–4 kata.</p> <p>Peserta didik dilatih dan dibiasakan memegang alat tulis dengan cara yang benar. Mereka juga dibiasakan mengutamakan keamanan dirinya dan orang lain terutama saat bekerja dengan cairan, pemotong, dan perekat.</p>
Sosial Emosional	<p>Peserta didik umumnya selalu ingin menjadi yang pertama, kompetitif, dan antusias. Mereka juga gelisah, suka kejutan dan perhatian, suka memerintah, menggoda, bercanda, dan suka bermain tebak-tebakan. Peserta didik juga suka mengeluh dan mengkritik.</p>	<p>Meskipun anak dalam usia yang kompetitif, namun hindari mendorong mereka berkompetisi melawan orang lain. Poin yang perlu ditanamkan adalah budaya memberikan yang terbaik dalam bekerja.</p> <p>Beri pengertian bahwa dalam seni rupa, poin yang utama bukanlah kecepatan melainkan keunikan gagasan dan keindahan.</p> <p>Kegiatan pembelajaran dapat dimulai dengan tebak-tebakan yang berhubungan dengan materi.</p>

Aspek Perkembangan	Karakteristik	Strategi Pembelajaran yang Dapat Digunakan
		<p>Oleh karena peserta didik berada dalam usia senang mengkritik, maka saat ini adalah waktu yang tepat untuk mengajarkan adab sopan santun dalam menyampaikan pendapat. Peserta didik dibiasakan selalu mengangkat tangan untuk meminta waktu bicara dan menunggu giliran berbicara.</p>
Kognitif	<p>Peserta didik mulai suka mencoba kegiatan yang baru, suka belajar dan ambisius, serta menyukai proses daripada hasil.</p> <p>Peserta didik juga sangat suka komputer dan mulai tertarik dengan ketrampilan dan teknik. Mereka mulai mengerti konsep sekarang dan masa lalu, sudah mampu membuat perbandingan antara dua variabel.</p>	<p>Kelas 1 merupakan waktu yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai (<i>value</i>) kehidupan dan penanaman karakter pada anak. Perbanyak kegiatan yang berhubungan dengan pembentukan jati diri, seperti mencari keunikan diri dan orang lain, menerima keunikan diri sendiri dan orang lain, dan lain sebagainya.</p> <p>Peserta didik sudah mulai dapat membaca dan mengerti instruksi tertulis sederhana (kalimat dengan 3-4 kata) dengan kosa kata sesuai tahapan perkembangan mereka.</p> <p>Mereka mulai mengenal konsep waktu dan dapat mulai dilatih pengelolaan waktu kerja. Guru dapat menggunakan sinyal pengingat waktu yang tersisa untuk bekerja.</p>

Aspek Perkembangan	Karakteristik	Strategi Pembelajaran yang Dapat Digunakan
Motorik Halus	Peserta didik mulai dapat mencontoh tulisan dari papan tulis dan mulai membaca dari kiri ke kanan, namun masih kesulitan menulis dengan spasi dan di garis yang benar. Umumnya tulisan dan gambar mereka berukuran besar.	Peserta didik sudah mulai mampu untuk mengikuti contoh, baik secara langsung atau menyaksikan video tutorial singkat. Durasi video yang digunakan sebaiknya kurang dari 5 menit. Kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengasah kemampuan motorik halus antara lain menggunting, menempel, dan menarik garis tanpa alat bantu.
Motorik Kasar	Peserta didik suka bekerja dengan suasana yang ramai dan terkadang sambil berdiri. Mereka belajar sambil dan melalui bermain.	Kegiatan pembelajaran tidak harus selalu dilakukan dalam kelas, namun juga dapat dilakukan di luar kelas dalam bentuk permainan. Misalnya menemukan benda yang memiliki sebuah bentuk atau warna tertentu.



KARAKTERISTIK ANAK KELAS 1 SD

Saya ulang ya pak...

Tidak ada salah dan benar dalam seni...

Berikan mereka kebebasan dalam mencari gaya tersendiri

Tema:
Aku, keluargaku,
hobiku, sesuatu
yang disukai

Setiap kesalahan adalah kesempatan terbaik meningkatkan kualitas!

Rentang fokus pendek.

- Beri instruksi dalam kalimat singkat dan diulang 2-3 kali
- Kegiatan tidak terlalu panjang

Cara memegang pensilnya:

- Biasanya memegang bagian ujung
- Sudah bisa lebih menekan

Sering menggunakan rautan, sampai pensil pendek

5. Mulai mengukur menimbang dan membandingkan

simetris

geometris

Saat yang tepat untuk pengenalan alat, bahan, dan tanggung jawab terhadap yang dimiliki

Gambar 13 Karakteristik Anak Kelas 1 SD

B. Capaian Pembelajaran

1. Capaian Pembelajaran Fase A (Kelas I dan II Jenjang SD/MI/Program Paket A)

Pada akhir fase A, peserta didik mampu membuat karya seni rupa dengan menggunakan hasil pengamatan, pengalaman, perasaan, dan minat masing-masing. Dalam mewujudkan gagasannya menjadi sebuah karya seni, peserta didik mampu mengeksplorasi alat dan bahan dasar yang tersedia di sekitar, serta mampu menjelaskan karya seni dan proses penciptaannya dengan menggunakan bahasa sehari-hari.

Tabel 5 Capaian Pembelajaran Fase A

Elemen	Capaian Pembelajaran Setiap Elemen
Mengalami	Pada akhir fase A, peserta didik memahami unsur rupa di lingkungan sekitarnya dan menyimpulkan hasil pemahaman atas dua unsur rupa.
Merefleksikan	Pada akhir fase A, peserta didik menilai karya dan penciptaan karya seni rupa dengan menggunakan kosa kata sehari-hari.
Berpikir dan Bekerja Artistik	Pada akhir fase A, peserta didik menggunakan pengalaman visualnya sebagai sumber gagasan dalam berkarya. Peserta didik mengeksplorasi alat dan bahan dasar yang tersedia di lingkungan sekitar.
Menciptakan	Pada akhir fase A, peserta didik membuat karya seni rupa menggunakan hasil pengamatannya terhadap lingkungan sekitar, menggunakan unsur garis, bentuk, dan/atau warna.
Berdampak	Peserta didik memberikan respon terhadap kejadian sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi dirinya.

Setiap pembelajaran seni rupa melibatkan lebih dari satu elemen di atas. 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.

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.

Pembelajaran seni rupa untuk kelas 1 fokus pada pembiasaan anak untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan idenya, serta membiasakan mereka untuk bekerja menggunakan berbagai alat dan bahan yang tersedia di sekitar secara aman. Kemampuan menggunakan alat dan bahan diharapkan dapat mendukung peserta didik untuk mewujudkan gagasannya ke dalam bentuk karya seni rupa.

2. Alur Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran (TP) dalam seni rupa kelas 1 diturunkan dari Capaian Pembelajaran Fase A. Sebuah tujuan pembelajaran berisi dua hal sebagai berikut.

- 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.

Meskipun pemerintah menyediakan contoh-contoh tujuan pembelajaran, namun guru memiliki keleluasaan untuk merumuskan tujuan pembelajarannya sendiri. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran, guru dapat menggunakan Kata Kerja Operasional taksonomi Bloom revisi Anderson Krathwol (2001) level C4-C6, 6 facet pemahaman Wiggins and McTighe (2005), atau taksonomi Marzano (2000).

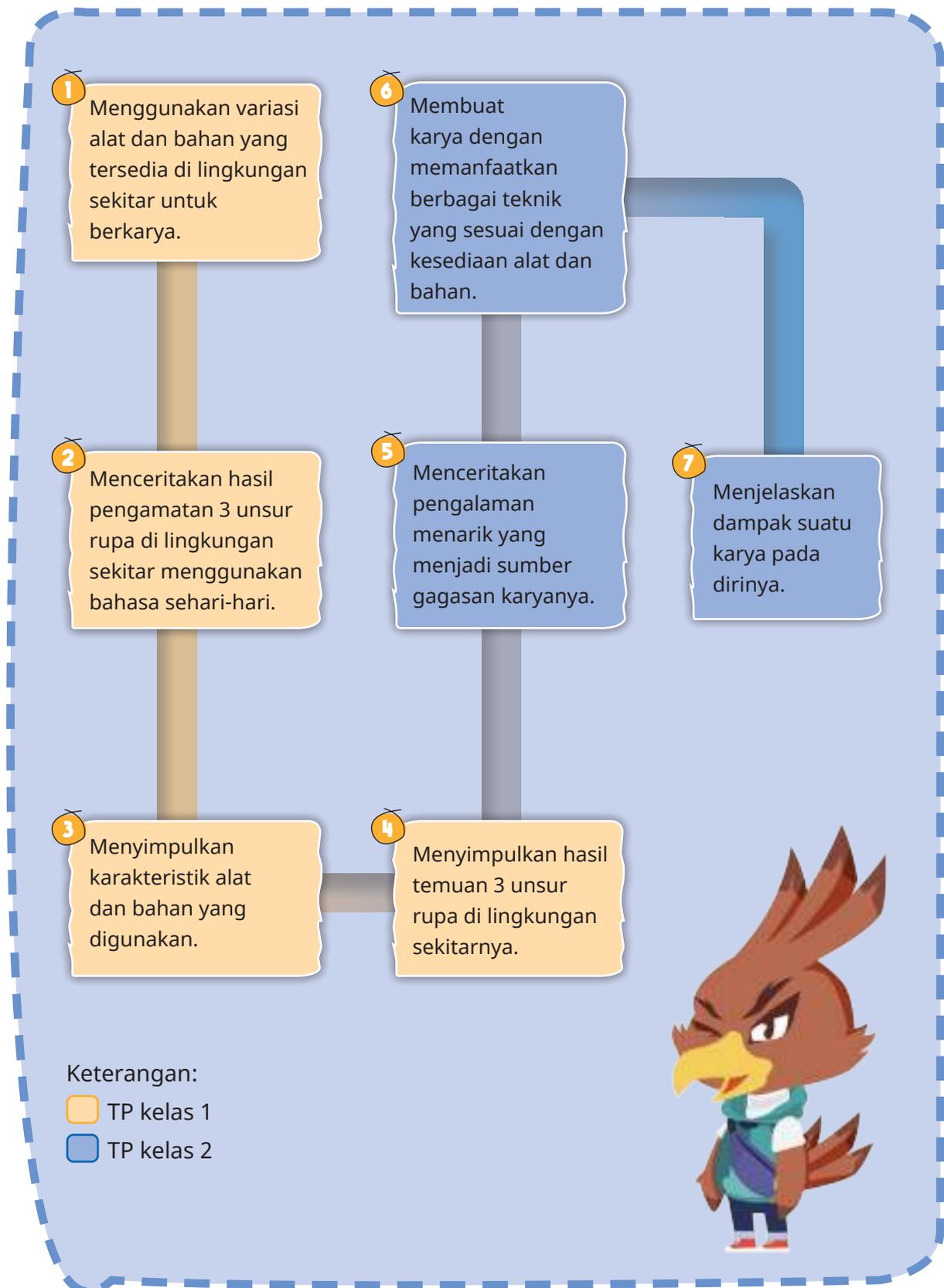
Setelah merumuskan tujuan pembelajaran, guru kemudian perlu menyusun tujuan-tujuan tersebut menjadi sebuah alur tujuan pembelajaran (ATP) yang logis dan sistematis. Seorang guru mungkin akan memiliki ATP yang berbeda dengan rekannya di sekolah lain atau bahkan di kelas lain pada sekolah yang sama. Ini 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 tujuh tujuan pembelajaran untuk dicapai di akhir fase A. Perlu diingat bahwa ATP harus disusun untuk satu fase utuh tanpa terputus. Ini berarti sebuah ATP berisi alur tujuan pembelajaran untuk kelas 1 dan 2.

Guru dipersilakan untuk berdialog dengan rekan guru lainnya untuk memutuskan pembagian TP untuk kelas 1 dan 2, bahkan guru juga dapat memutuskan pembagian TP per semester di kelasnya. Tidak ada rumusan baku untuk pembagian TP, namun guru perlu mempertimbangkan kompetensi awal peserta didik di kelas tersebut. Buku ini memberikan contoh bagaimana membagi ATP untuk kelas 1 dan 2. Sebagai contoh, buku ini hanya menggunakan TP 1 sampai 4, sehingga TP 5 sampai 7 akan digunakan di kelas 2. Untuk menjembatani perbedaan kemampuan peserta didik, guru dapat memperkuat suatu TP yang dirasa masih kurang di kelas sebelumnya, misalnya di kelas 2 kelak, yang digunakan adalah TP 3 sampai 7 atau 4 sampai 7.

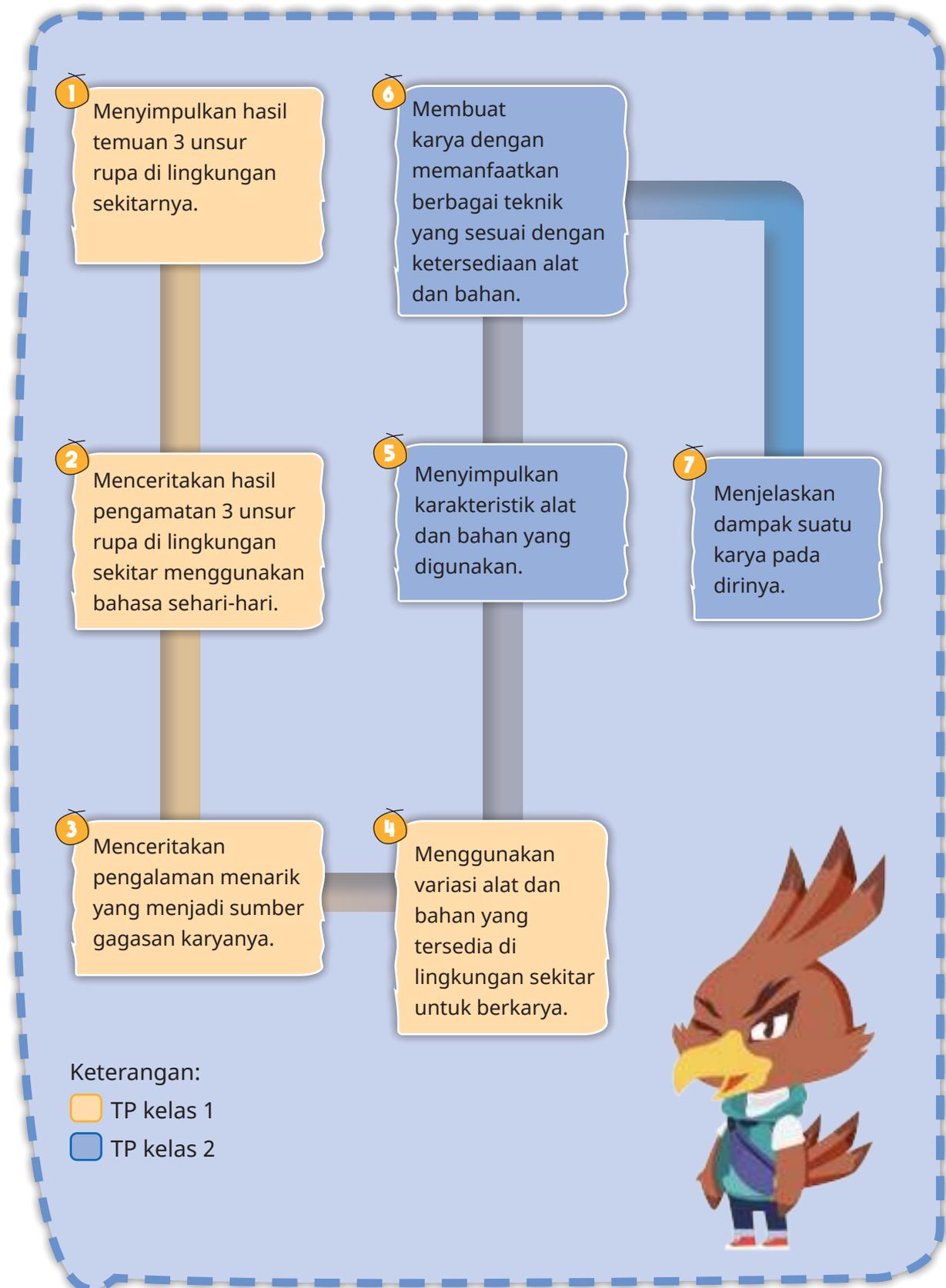
Sekali lagi perlu ditekankan bahwa ATP ini hanya merupakan contoh saja. Alur tujuan pembelajaran dan pembagian bab dalam buku ini hanya merupakan contoh. Guru dipersilakan, bahkan didorong untuk mengembangkan sendiri alur tujuan pembelajaran yang menurutnya lebih sistematis dan logis. Urutan pembelajaran dalam buku ini dapat disesuaikan dengan kondisi kemampuan peserta didik di sekolah masing-masing. Guru perlu bersikap fleksibel dan tanggap dengan kebutuhan serta kemajuan peserta didiknya.

Contoh ATP



Gambar 14 Contoh ATP

Contoh Alternatif ATP



Gambar 15 Contoh Alternatif ATP

C. Strategi Pembelajaran

Tidak ada strategi terbaik dalam pembelajaran seni rupa. Setiap peserta didik unik dan harus selalu menjadi pusat dari segala strategi pembelajaran di kelas. Mereka harus selalu diletakkan sebagai subjek atau pelaku utama pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai fasilitator yang memudahkan peserta didik untuk mencapai capaian pembelajaran yang dituju di akhir fase.

Sebagaimana dijelaskan pada Panduan Pembelajaran dan Asesmen, rangkaian pembelajaran selalu berpijak dari pemetaan kemampuan awal peserta didik atau berdasarkan hasil pembelajaran sebelumnya.

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.

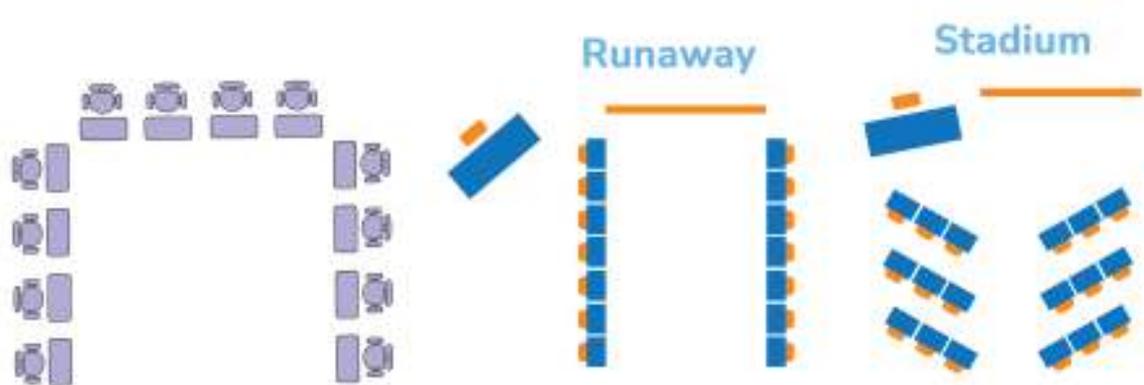
1. Produk: peserta didik dapat membuat bentuk karya yang berbeda-beda dengan menggunakan suatu teknik, alat, bahan, atau gaya seni rupa yang sama.
2. Proses: peserta didik dapat menggunakan teknik, alat, bahan, atau gaya yang berbeda-beda untuk menghasilkan suatu bentuk karya tertentu yang diminta.
3.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



Gambar 16 Contoh Diferensiasi Peserta Didik

Guru tidak perlu selalu menggunakan ketiga diferensiasi di atas. Ketiganya hanya sebagai contoh diferensiasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Diferensiasi lainnya adalah 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.

Selain itu, strategi lain yang dapat digunakan adalah menggunakan tata letak kelas yang dinamis, fleksibel, dan memungkinkan untuk memantau seluruh peserta didik.



Gambar 17 Tata Letak Kelas

Guru berperan penting dalam mendukung perkembangan seni peserta didik. Pandangan guru terhadap seni, keindahan, dan kreativitas turut menentukan pandangan peserta didik terhadap ketiga hal tersebut. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat membantu anak-anak menggunakan seni sebagai alat untuk belajar berpikir kreatif dan mandiri, serta terbiasa dengan keberagaman ide.

Untuk menunjang perkembangan peserta didik, guru perlu menciptakan lingkungan agar peserta didik dapat berbagi ide dan berdiskusi secara terbuka. Selain itu, guru perlu menghargai cara berkomunikasi peserta didik yang beragam, termasuk gerakan tubuh dan bahasa visual. Integrasi seni ke dalam mata pelajaran lainnya juga tidak kalah penting. Guru berperan sebagai sesama pembelajar dengan cara bersedia mendengarkan anak-anak, berbagi narasi dengan mereka, dan mengalami cara mereka membangun pengetahuan. Menggambar bersama peserta didik dapat membantu komunikasi dan pemahaman lebih baik tentang minat, ide, dan niat mereka.

- Mendukung proses artistik anak melalui dialog verbal dan tindakan bersama untuk menghargai karya anak.



Gambar 18 Contoh Mendukung Proses Artistik Peserta Didik

- Mendengarkan dan berkontribusi pada narasi anak saat mereka menggambar.



Gambar 19 Contoh Berkontribusi pada Narasi Peserta Didik

- Guru mengamati apa yang dikerjakan peserta didik dan belajar darinya. Ajak peserta didik berbagi dan bertukar pengetahuan mengenai alat atau cara kerja.
- Coba bekerja sama dengan peserta didik dalam menggambar tanpa mencoba mengendalikan karya mereka.

- Fokus pada warna dan penggunaan materi serta mendukung pemikiran dan ekspresi peserta didik, tanpa harus mencoba menginterpretasi makna karya mereka dari sudut pandang guru.



Gambar 20 Guru Memantik Pemikiran Otentik Anak

Guru harus selalu melakukan pengamatan mendalam, menggali informasi mengenai interpretasi peserta didik atas karyanya sendiri, dan mendokumentasikan pengalaman dan hasil karya seni peserta didik untuk mengembangkan strategi pengajaran yang sesuai. Guru juga perlu mempertimbangkan konteks yang memengaruhi pengalaman seni, termasuk pengetahuan peserta didik sebelumnya dan pengaruh budaya.

Komunikasi terbuka dengan orang tua diperlukan untuk memahami minat dan kondisi peserta didik, agar guru dapat mengambil pendekatan holistik dalam merencanakan pengalaman belajar seni yang berkelanjutan dan terhubung dengan kehidupan nyata.

D. Asesmen

1. Pemetaan Asesmen

Kembali ditekankan bahwa rangkaian pembelajaran selalu berpijak dari pemetaan kemampuan awal peserta didik atau berdasarkan hasil pembelajaran sebelumnya. Pemetaan ini tidak harus selalu dilakukan melalui tes tertulis atau lisan, terlebih bagi peserta didik baru di fase A.

Pemetaan dapat dilakukan melalui berbagai cara, termasuk melalui permainan, dialog, diskusi, berbagi pengalaman atau cerita, demonstrasi (misalnya menggambar, memotong, menempel, membentuk, atau melipat, dll.), dan observasi perilaku atau respon peserta didik mengenai topik bahasan saat itu. 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.



Gambar 21 Contoh bentuk asesmen

Pembelajaran Seni Rupa terutama mendorong peningkatan kompetensi peserta didik melalui pemberian umpan balik yang efektif. Segala upaya perlu dilakukan agar peserta didik bergerak semakin mendekat dan akhirnya mencapai capaian pembelajaran di akhir fase.

Asesmen bersifat netral dan dapat difungsikan sebagai formatif maupun sumatif. Suatu asesmen berlaku sebagai formatif saat difungsikan untuk membangun atau memperbaiki kompetensi dari pembelajaran sebelumnya terutama melalui kegiatan pemberian umpan balik dan kesempatan revisi. Asesmen berlaku sebagai sumatif jika digunakan untuk mengukur ketercapaian sebuah tujuan pembelajaran di akhir rangkaian pembelajaran.

berikut beberapa teknik asesmen yang dapat digunakan untuk mencapai kompetensi pembelajaran.

- 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 Projek: guru menilai hasil penugasan peserta didik yang meliputi kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan, yang harus diselesaikan dalam satu kurun waktu tertentu.

Adapun instrumen penilaian atau asesmen yang dapat dipilih, sebagai berikut.

- Daftar Centang: berisi pedoman daftar informasi, data, ciri-ciri, karakteristik, atau elemen yang dituju.
- Catatan Anekdotal: 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 pembelajaran peserta didik. Pada peserta didik fase A, dapat diisi menggunakan emotikon.



Gambar 22 Catatan Anekdotal

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.

Perhatikan contoh berikut.



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 A *kurang* mampu menyimpulkan karakteristik alat dan bahan yang digunakan. Ananda A sering tidak menunjukkan minat belajar.”

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

2. Distribusi Asesmen pada Setiap Bab

Tabel 6 Distribusi Asesmen

Bab	Asesmen	Keterangan
I	Unjuk kerja dan portofolio	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian awal: menggambar diri sendiri • Formatif: menggenggam pensil, memotong dan menempel • Sumatif: menggambar, mewarnai, menggunting, dan menempel gambar diri
II	Unjuk kerja dan portofolio	<ul style="list-style-type: none"> • Formatif: latihan menarik garis, menggambar bentuk geometris, dan mencampur warna • Sumatif: membuat komposisi sederhana menggunakan garis, bentuk, dan warna
III	Eksperimen, unjuk kerja	<ul style="list-style-type: none"> • Formatif: melakukan eksperimen alat dan bahan • Sumatif: <i>think-pair-share</i>, diskusi kelompok
IV	Unjuk kerja, Penilaian diri, penilaian sejawat/ peer	<ul style="list-style-type: none"> • Formatif: Membuat gambar dan melakukan penilaian diri sendiri dan sejawat • Sumatif: Membuat karya dengan media campuran

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023
Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas I (Edisi Revisi)
Penulis: Rizki Raindriati
ISBN: 978-623-118-516-7

Bab I

Eksplorasi Media Berkarya Seni Rupa



A. Pendahuluan

1. TP Kedudukannya dalam ATP

Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai bab ini ialah menggunakan variasi alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar untuk berkarya. Tujuan Pembelajaran ini diturunkan dari elemen berpikir dan bekerja artistik.

2. Pokok Materi

Pokok materi pada bab ini adalah membangun kemampuan peserta didik untuk menggunakan variasi alat dan bahan yang tersedia secara tepat dan aman di lingkungannya untuk berkarya. Materi ini dipelajari sebagai materi pertama karena berlatih menggunakan aneka alat tulis dengan benar dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan motorik untuk dapat bekerja dengan aman.

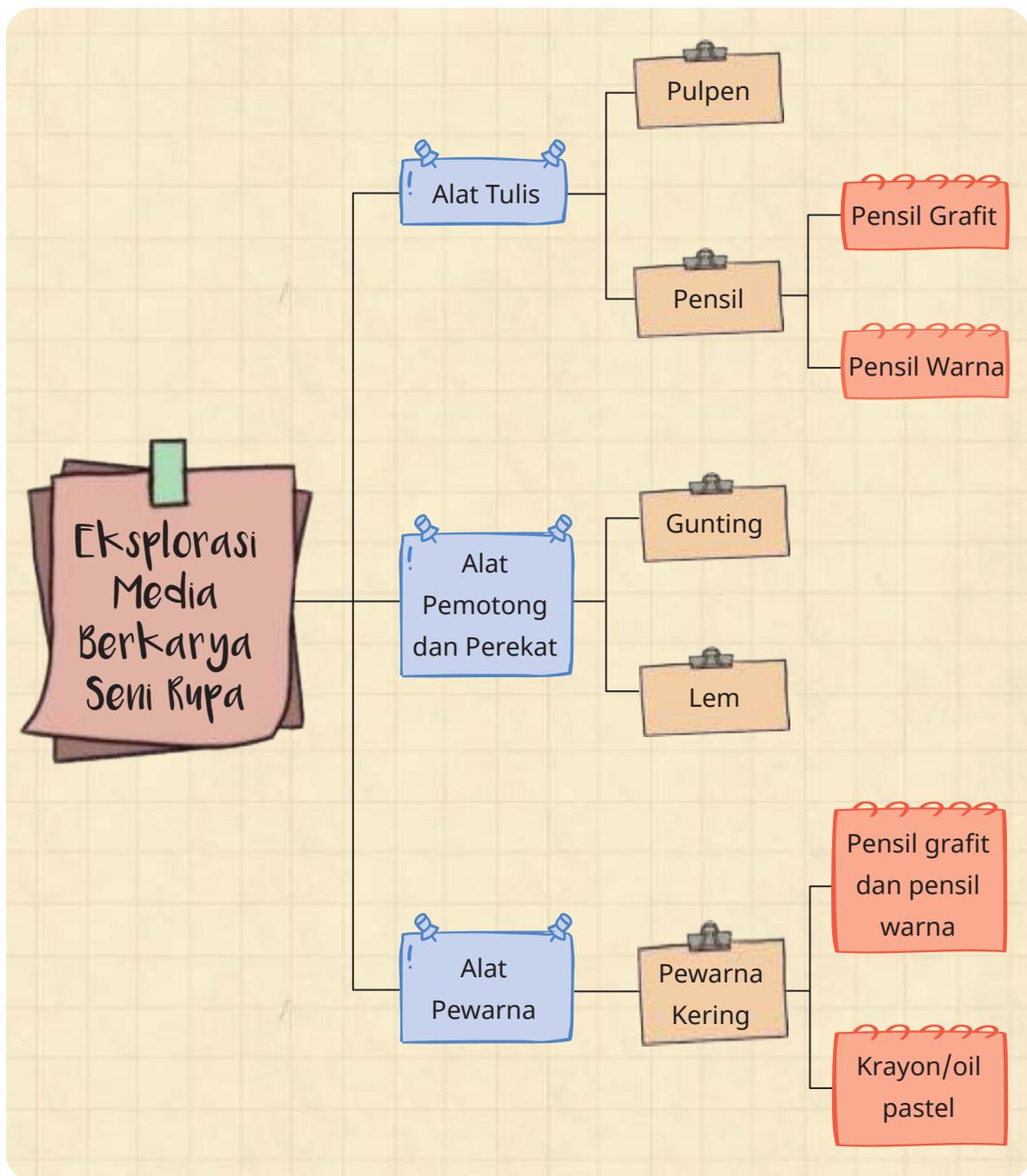
Skenario yang digunakan adalah merancang kegiatan pembelajaran dan asesmen menjadi 36 JP, dengan durasi setiap pembelajaran masing-masing 3 JP. Pembelajaran akan dimulai dengan peserta didik mengeksplorasi alat tulis yang mereka miliki.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lainnya

Kemampuan menggunakan alat dan bahan yang dimiliki merupakan salah satu keterampilan dasar yang perlu dikuasai peserta didik untuk dapat menunjang dirinya dalam memvisualisasikan atau mewujudkan gagasan kreatifnya ke dalam karya seni rupa dua dimensi, berupa coretan, gambar/sketsa, lukisan, karya tiga dimensi, dan karya media campuran. Selain itu kemampuan menggunakan alat tulis sangat mendukung kompetensi literasi numerasi dan kemampuan mengenal dan menggunakan variasi bahan dapat melatih kreativitas dan nalar kritis peserta didik.

Peserta didik perlu diajarkan untuk memegang alat tulis dengan benar untuk memastikan postur tubuhnya tetap baik dan mengurangi kemungkinan kecelakaan, seperti tertusuk pensil, penggaris, atau gunting. Aktivitas sensorik seperti menggenggam, menggunting, dan melipat dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik halus dan menguatkan otot-otot tangan melalui latihan mencengkeram, menjepit, dan menekan. Keterampilan memotong dan menempel juga meningkatkan kemampuan mengikuti prosedur, konsentrasi, koordinasi tangan, dan kemandirian.

4. Peta Materi



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Waktu yang diperlukan untuk penyelesaian materi bab ini yaitu 36 JP (@35 menit).

6. Materi Prasyarat

Tidak ada materi prasyarat untuk melanjutkan pembelajaran.

B. Skema Pembelajaran

Skema pembelajaran pada bab I ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Skema Pembelajaran Bab I

No.	Aspek	Keterangan
1.	Tujuan Pembelajaran	Menggunakan variasi alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar untuk berkarya.
2.	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Mampu menggenggam pensil dengan cara yang aman.• Mampu menggunakan gunting dengan prosedur yang aman.• Mampu menggunakan lem dengan efisien.
3.	Penilaian Awal	Peserta didik membuat sebuah gambar dengan menggunakan alat tulis yang dimilikinya.
4.	Alokasi Waktu	36 JP (@35 menit)
5.	Pokok Materi	Kemampuan menggunakan alat yang dimiliki dengan prosedur yang tepat dan aman.
6.	Kata Kunci	memotong, merekat/menempel, pewarna kering
7.	Aktivitas Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Latihan menggenggam pensil• Latihan memotong dan menempel
	Aktivitas Pembelajaran Alternatif	Latihan merobek kertas mengikuti lipatan.
8.	Sumber Belajar	Berikut buku yang dapat digunakan guru sebagai bahan bacaan pendukung materi. <i>West, Caroline, The Complete Guide to Art Materials and Technique.</i> Chartwell Books, 2016.
9.	Asesmen	Formatif: Menggambar mengenai diri sendiri (keluarga/hobi/kesukaan/cita-cita), menggunting dan menempel untuk melengkapi gambar. Sumatif: Menggambar, mewarnai, menggunting, dan menempel gambar.

C. **Prosedur Kegiatan Pembelajaran**

1. Persiapan Mengajar

Kegiatan ini merupakan pembelajaran paling awal dalam tahun ajaran. Guru mempersiapkan contoh gambar diri sendiri, misalnya guru menggambar versi kartun dirinya yang sedang melakukan hobinya atau sedang bersama keluarga dan melakukan hobinya. Buat gambar yang sederhana saja agar peserta didik terinspirasi bahwa menggambar tidak perlu sempurna. Guru juga mempersiapkan contoh-contoh alat tulis yang diperlukan di kelas seni rupa (pensil, penghapus, rautan, penggaris, dan pewarna kering, seperti pensil warna, krayon, *wax* atau pastel minyak). Jika kondisi perekonomian peserta didik tidak mendukung untuk menyediakan seluruh alat tulis tersebut, maka guru dapat menganjurkan untuk membawa pensil, penghapus, dan rautan saja.

Hal terpenting yang perlu dipersiapkan guru adalah kesediaan untuk mengenal peserta didiknya. Guru perlu benar-benar hadir sepenuhnya (*present*) dan melakukan pengamatan mendalam terhadap kemampuan awal, minat, dan respon peserta didik dalam pertemuan awal ini. Guru dapat menyiapkan musik yang ceria dan sesuai untuk anak, agar tercipta suasana belajar yang rileks dan menyenangkan.

2. Apersepsi

Peserta didik diajak untuk saling berkenalan. Ajak peserta didik untuk duduk melingkar dan menyebutkan nama secara bergantian. Pada kegiatan ini sangat mungkin ada peserta didik yang malu-malu, untuk itu guru perlu bersikap sensitif memperhatikan ekspresi dan gestur setiap peserta didik. Kegiatan dapat ditambahkan dengan berbagi mengenai hobi, cita-cita, atau hal-hal yang mereka sukai.

Terdapat beberapa aktivitas berbeda dalam bab ini untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Pada setiap aktivitas, guru dapat melakukan apersepsi yang berbeda, misalnya dengan kegiatan tebak-tebakan atau menyanyikan lagu yang bertemakan kegiatan yang akan dilakukan.

3. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, mereka diajak untuk menggambarkan dirinya. Kegiatan ini merupakan kelanjutan dari kegiatan perkenalan

di awal pembelajaran. Guru dapat menunjukkan contoh gambar mengenai diri sendiri yang sudah dibuat sebelumnya. Dengan sendirinya terdapat diferensiasi produk pada penilaian awal ini.



Gambar 1.1 Samarra Zhafira Prasetyo

Sumber: Rizki Raindriati/Kemendikbudristek (2023)



Gambar 1.2 Fabian Makaio Anarghya

Sumber: Rizki Raindriati/
Kemendikbudristek (2023)

Pada asesmen awal, penting sekali bagi guru memperhatikan cara peserta didik memegang alat tulis serta mengamati ide dan pilihan objek yang digambar. Hasil kegiatan ini tidak perlu dinilai, namun dapat digunakan sebagai informasi untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya. Selain itu, guru perlu memperhatikan bentuk-bentuk yang digambar oleh peserta didik dan kemampuan mereka dalam menarik garis dengan mengalir; tidak tersendat, dan percaya diri tanpa menggunakan alat bantu. Perhatikan juga kemampuan mereka dalam menggunakan bentuk-bentuk geometris seperti persegi, lingkaran, dan segitiga pada benda yang digambar. Guru juga perlu memperhatikan ketepatan bentuk geometris yang digambar peserta didik. Guru dapat menggunakan instrumen catatan anekdotal untuk mencatat hasil observasi kegiatan.

4. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam pembelajaran pada Bab I ini terdiri atas lima aktivitas utama, yaitu asesmen awal, cara aman menggunakan pensil dan berlatih menggunakannya, cara aman menggunakan gunting dan berlatih menggunakan gunting, memanfaatkan bahan yang ditemukan di sekitar, dan asesmen sumatif. Selain lima aktivitas tersebut, untuk mengadaptasi permasalahan diferensiasi peserta didik maka disediakan aktivitas alternatif.



Aktivitas 1

Kegiatan inti dalam pertemuan ini adalah asesmen awal untuk mengenal dan memetakan kemampuan peserta didik dalam menggunakan alat tulis, seperti pensil dan penghapus. Perhatikan bagaimana cara peserta didik menggunakan pensil. Guru perlu mencatat siapa saja yang menggenggam seluruh batang pensil dan menekan kuat pensil, siapa saja yang genggamannya lemah sehingga garis yang dihasilkan sangat tipis, dan siapa saja yang sudah dapat menggenggam pensil dengan tepat.

Peserta didik diminta untuk menggambar dan mewarnai gambar dengan pewarna kering yang mereka miliki. Kegiatan ini merupakan asesmen awal untuk memetakan kemampuan peserta didik dalam mengamati dan menyimpulkan unsur rupa pada benda-benda di sekitarnya. Pada kegiatan ini, ajak peserta didik untuk menceritakan alasan mereka memilih objek gambar dan warna yang mereka gunakan ketika mewarnai. Hargai setiap pendapat peserta didik. Sampaikan bahwa peserta didik diharapkan untuk selalu menunjukkan akhlak mulia pada sesama, yaitu menghargai pendapat dan karya orang lain.



Aktivitas 2

Aktivitas pembelajaran 2 dirancang berdasarkan hasil pemetaan kemampuan awal yang dilakukan pada pekan sebelumnya. Jika mayoritas peserta didik telah dapat menggenggam pensil dengan cara yang benar, maka pada aktivitas pembelajaran 2, peserta didik dapat langsung mengeksplor penggunaan alat pemotong dan perekat. Jika mayoritas peserta didik belum dapat menggenggam pensil dengan cara yang benar, maka peserta didik diajak berlatih kembali memegang pensil dengan benar melalui kegiatan menghubungkan titik-titik. Kegiatan tersebut dilakukan sebelum melanjutkan pada kegiatan eksplorasi penggunaan alat pemotong dan perekat.

Peserta didik akan menerima penjelasan singkat mengenai pentingnya menggenggam pensil dengan tepat dan posisi tubuh yang baik saat bekerja menggunakan pensil. Posisi tubuh yang salah dapat menimbulkan masalah

kesehatan di masa depan seperti sakit punggung, pinggang, dan leher. Jika terdapat peserta didik yang menggunakan pensil mekanik, mereka juga dapat diberikan penjelasan mengenai persamaan dan perbedaannya dengan pensil biasa.

Cara Menggenggam Pensil dengan Aman

Pensil dipegang dalam posisi stabil antara ibu jari, jari telunjuk, dan jari tengah. Jari manis dan kelingking ditekuk dan nyaman bersandar di atas meja. Jadi telunjuk dan ibu jari membentuk ruang terbuka. Pergelangan tangan sedikit ditekuk ke belakang, dan lengan bawah bersandar di atas meja. Pensil dipegang sekitar 1–2 cm dari ujungnya.



Posisi Tubuh yang Baik saat Bekerja dengan Pensil

Posisi tubuh yang salah dapat menimbulkan masalah kesehatan di masa depan seperti sakit punggung, pinggang, dan leher.

Gambar 1.3 Cara menggenggam pensil dengan aman dan sikap duduk yang baik saat bekerja dengan pensil

Untuk berlatih menggunakan pensil dengan benar, peserta didik dapat diajak untuk melakukan salah satu atau seluruh dari aktivitas berikut.

1. Berlatih menggenggam pensil melalui kegiatan membuat gambar dengan cara menghubungkan titik-titik sesuai urutan angka yang ada. Latihan ini sekaligus juga menguatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik yaitu mengurutkan abjad A–Z atau angka 1–20 hingga membentuk suatu gambar. Tersedia dua pilihan LKPD yang dapat digunakan guru untuk membantu peserta didik berlatih menggenggam pensil, koordinasi tangan, serta mengenal abjad dan angka (Lihat LKPD 1 dan LKPD 2). Guru perlu memperhatikan dan memberi umpan balik apakah peserta didik dapat menghubungkan sesuai dengan urutan abjad dan angka.

Bab I: LKPD 1

Nama : _____
Kelas : _____

Urutkan semua angka yang ada.
Hubungkan semua angka dengan garis.
Mulai dari angka 1 hingga 23.
Hewan apa yang kalian lihat?

Bab I: LKPD 2

Nama : _____
Kelas : _____

Urutkan semua angka yang ada.
Hubungkan semua angka dengan garis.
Mulai dari angka 1 hingga 23.
Hewan apa yang kalian lihat?

Gambar 1.4 LKPD 1 dan LKPD 2

- Berlatih menggenggam pensil melalui kegiatan membuat aneka garis dengan menghubungkan titik-titik yang ada. Pada latihan ini, peserta didik tidak lagi dipandu dengan abjad atau angka, melainkan langsung menghubungkan titik. Guru dapat memperhatikan dan memberi umpan balik apakah peserta didik mampu membuat garis dan bentuk sesuai titik atau keluar dari titik. Tersedia dua LKPD yang dapat digunakan guru untuk membantu peserta didik berlatih menggenggam pensil, koordinasi tangan, serta mengikuti garis dan bentuk bantu dengan tepat (Lihat LKPD 3 dan LKPD 4).

Bab I: LKPD 3

Nama : _____
Kelas : _____

Mari berlatih membuat garis.
Ikuti garis putus-putus yang ada ya!

Bab I: LKPD 4

Nama : _____
Kelas : _____

Mari berlatih membuat garis.
Ikuti garis putus-putus yang ada ya!

Gambar 1.5 LKPD 3 dan LKPD 4

3. Berlatih menggenggam pensil melalui kegiatan menjiplak bentuk (*tracing*). Pilihan bentuk yang dapat dijiplak antara lain telapak tangan/kakinya sendiri, bentuk kaleng (lingkaran atau kotak), atau benda keras lain yang ada di sekitarnya. Setelah mereka berhasil menjiplak, ajak peserta didik untuk menghias bentuk yang dijiplak dengan berbagai garis dan bentuk. Peserta didik dapat sekaligus mewarnainya.



Gambar 1.6 Prosedur Menggunakan Gunting

Sumber: Rizki Raindriati/Kemendikbudristek (2023)

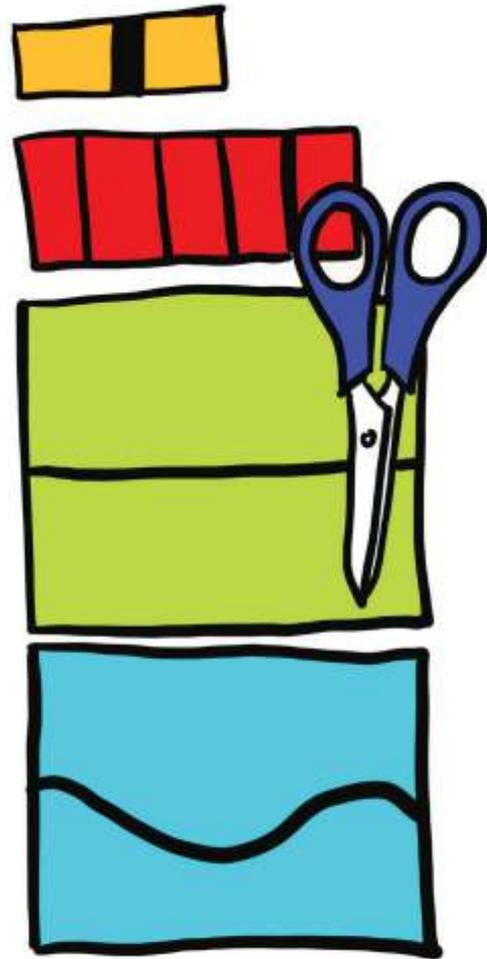


Aktivitas 3

Setelah peserta didik mampu dan mulai terbiasa menggenggam pensil dengan cara yang aman dan tepat bagi kesehatannya, selanjutnya mereka akan berlatih cara menggunakan gunting dan lem secara aman.

Kemampuan menggunting sudah dapat diperkenalkan sejak anak berusia 2 tahun. Tentu saja gunting yang digunakan adalah gunting khusus anak-anak yang ukurannya lebih kecil, lebih tumpul, dan dengan pegangan dari plastik yang lebih empuk agar nyaman digenggam. Pada peserta didik usia fondasi dan fase A, umumnya mereka sudah mulai mampu menggunting garis dan kotak. Meski mereka sudah mulai mampu menggunting dengan benar, namun pengawasan guru dan orang tua tetap mutlak diperlukan.

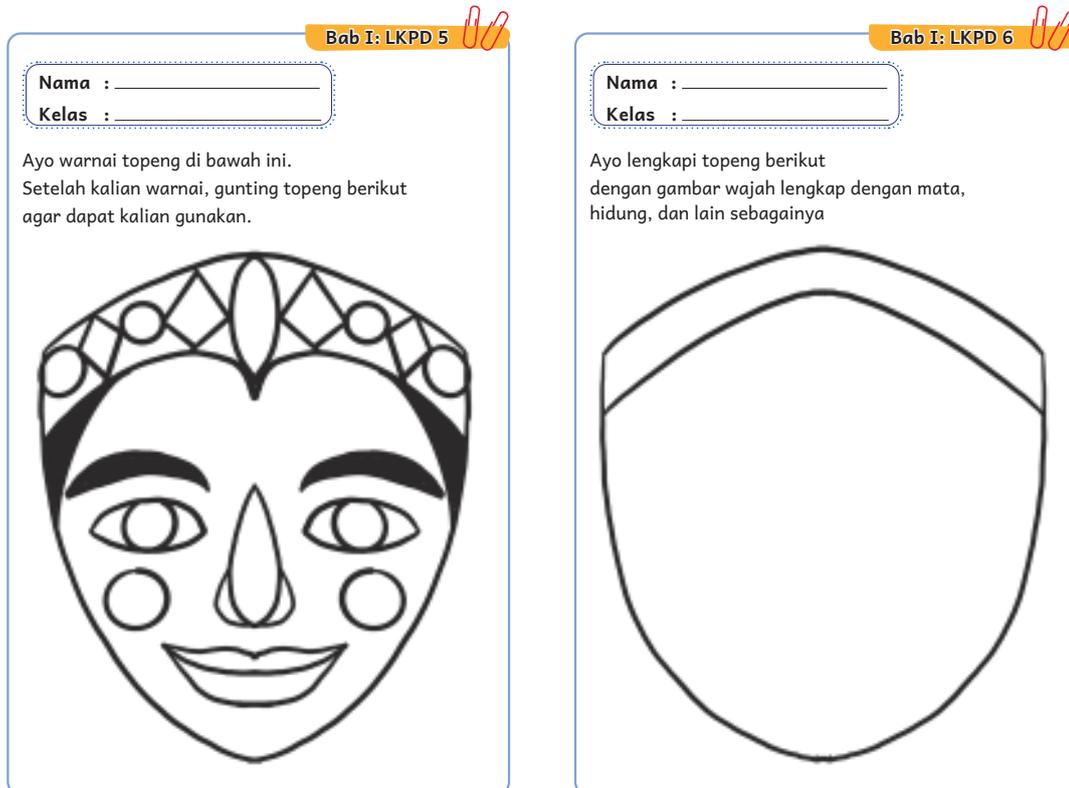
Kemampuan menggunting berperan penting membantu peserta didik mengembangkan kekuatan tangan, koordinasi mata-tangan, koordinasi bilateral, dan perhatian pada tugas. Selain itu, selama menggunakan gunting, anak meningkatkan keterampilan motorik visual dan persepsi visual. Penting juga ditekankan mengenai keselamatan dalam bekerja menggunakan gunting. Selain itu, Peserta didik akan mendapatkan penguatan mengenai akhlak mulia terhadap diri sendiri dan orang lain dengan cara bekerja secara aman dan menghindari bermain-main dengan menggunakan alat yang tajam dan berpotensi menimbulkan bahaya jika digunakan sembarangan.



Gambar 1.7 Kemampuan Fondasi dalam Menggunting

Peserta didik berlatih memotong menggunakan gunting melalui beberapa kegiatan yang dapat dipilih sesuai kebutuhan dan kondisi. Jika diperlukan, guru dapat mengalokasikan tambahan waktu hingga peserta didik terbiasa menggunakan gunting dengan cara yang aman. Berikut adalah contoh kegiatan berlatih menggunakan gunting yang dapat dipilih oleh guru (dapat pilih salah satu atau semuanya).

1. Peserta didik berlatih menggunting melalui memotong bentuk topeng yang tersedia dalam LKPD 5. Setelah menggunting topeng tersebut, peserta didik dapat melanjutkan dengan mewarnai topeng tersebut (atau dapat dibalik menjadi mewarnai terlebih dulu sebelum menggunting). Alternatif lainnya, peserta didik akan menggunting bentuk topeng tanpa detail wajah yang terdapat dalam LKPD 6. Setelah menggunting topeng tanpa wajah tersebut, peserta didik diminta untuk melengkapinya dengan mata, hidung, dan mulut. Guru juga dapat mengajak peserta didik mengamati topeng tradisional dari daerah mereka dan mengajak peserta didik untuk melengkapi topeng tersebut dengan gaya topeng tradisional setempat. Guru perlu memperhatikan dan memberi umpan balik mengenai kemampuan peserta didik untuk menggunting secara aman dan kemampuan mereka menggunting mengikuti garis.



Gambar 1.8 LKPD 5 dan 6

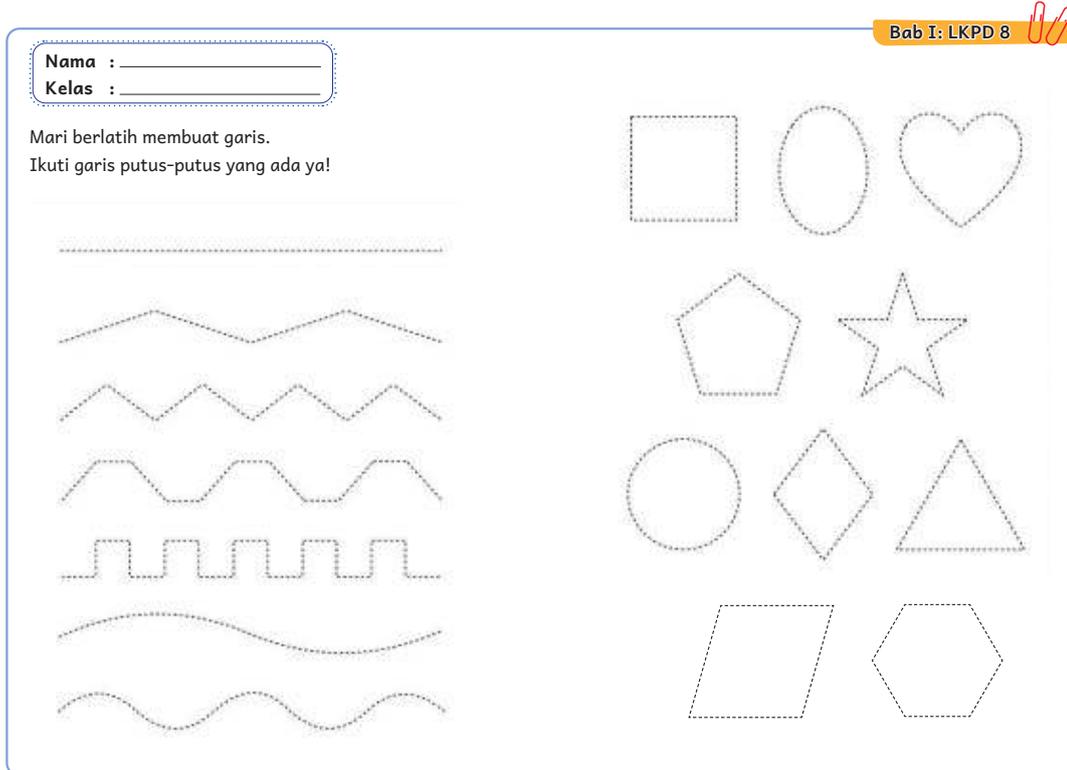
2. Peserta didik berlatih menggunting melalui kegiatan melengkapi gambar. Kegiatan ini juga melibatkan kegiatan menempel dengan lem. Untuk keperluan penempelan dengan lem, peserta didik dapat menggunakan lem stik untuk kertas. Berikan petunjuk terlebih dahulu cara menggunakan lem yang baik dan benar, yaitu dioleskan sedikit-sedikit mengikuti *outline* atau bentuk terluar di bagian belakang gambar.

Peserta berlatih menggunting dengan menggunakan LKPD 7 yang berisi gambar wajah manusia berbentuk bulat telur. Di bagian bawah bentuk tersebut terdapat bentuk-bentuk komponen wajah (mata, hidung, dan mulut yang disediakan untuk melengkapi gambar wajah tersebut). Peserta didik kemudian menambahkan sendiri rambut dengan model yang dikehendakinya. Mereka akan menggunting bentuk yang dipilih untuk kemudian ditempelkan pada bagian yang tepat. Diferensiasi pada kegiatan ini adalah produk yang dihasilkan. Peserta didik dapat memilih kombinasi komposisi komponen wajah yang sukainya. Guru perlu memperhatikan dan memberi umpan balik mengenai kemampuan peserta didik untuk menggunting secara aman dan kemampuan mereka menggunting mengikuti garis, serta kemampuan mereka menggunakan lem dengan efisien.



Gambar 1.9 LKPD 7

3. Peserta didik berlatih menggunting mengikuti variasi garis dan bentuk menggunakan LKPD 8. Hasil kegiatan ini dapat mereka tempelkan pada kertas berwarna sehingga terlihat kontras atau dapat mereka warnai dan tempelkan pada kertas yang memiliki warna berbeda. Guru perlu memperhatikan dan memberi umpan balik mengenai kemampuan peserta didik untuk menggunting secara aman dan kemampuan mereka menggunting mengikuti garis, serta kemampuan mereka menggunakan lem dengan efisien.



Gambar 1.10 LKPD 8

Aktivitas 4

Aktivitas 4 bertujuan untuk membangun kemampuan peserta didik dalam mengamati peluang di lingkungan sekitarnya dan keberanian mereka untuk mencoba dan memanfaatkan potensi bahan yang ada di lingkungan sekitar. Pada aktivitas ini, peserta didik diajak untuk berjalan-jalan di lingkungan sekolah. Peserta didik diminta untuk "memasang mata hebat" mereka dalam melihat-lihat pemandangan lingkungan sekolah.

Ajak peserta didik untuk menemukan benda apa saja yang tergeletak di tanah/ lantai dan bentuknya menarik bagi mereka. Misalnya daun kering, ranting, bunga, sampah plastik, tutup botol, kerikil, kulit kerang (bagi yang tinggal di daerah pantai), lidi, pelepah, batuan dalam variasi bentuk dan ukuran, dan lain-lain. Kata kuncinya adalah benda yang tergeletak di tanah atau lantai, sehingga peserta didik tidak diperbolehkan memetik daun, ranting, atau bunga yang masih segar dari pohonnya atau mencabut rumput segar. Ini merupakan bentuk akhlak mulia pada alam, yaitu turut menjaga keindahan dan kebersihan lingkungan sekitar.

Terdapat dua inspirasi kegiatan yang dapat dipilih guru untuk membantu peserta didik berlatih mengekspresikan gagasan kreatifnya melalui penggunaan bahan yang ditemukan di sekitar:

1. Ajak peserta didik untuk menyusun benda-benda yang ditemukannya menjadi sebuah bentuk baru yang diinginkan. Mintalah peserta didik untuk menceritakan idenya mengenai bentuk tersebut (misalnya "Ini kursi, ini sandarannya." atau "Ini orang. Ini matanya dari tutup botol, daun ini mulutnya." Dorong dan semangati peserta didik untuk berani berkreasi. Tidak perlu takut salah karena kita selalu belajar banyak dari kesalahan.



Gambar 1.11 Contoh Kreasi

Sumber: Rizki Raindriati/Kemendikbudristek (2023)

2. Ajak peserta didik menemukan daun kering, bunga, atau ranting yang tergeletak di tanah. Kemudian ajak mereka menempelkannya di kertas lalu menambahkan bentuk dengan menggunakan pensil atau pewarna. Berikan contoh untuk memantik kreativitas mereka.



Gambar 1.12 Contoh Kreasi Daun Kering

Sumber: Rizki Raindriati/Kemendikbudristek (2023)

Guru dapat menghubungkan kegiatan ini dengan pelajaran IPAS dengan cara mengajak peserta didik untuk mencari tahu nama daun atau bunga yang mereka gunakan dalam karya. Apakah peserta didik pernah mengetahui namanya. Guru dapat menjelaskan bagaimana daun dan pepohonan berperan penting dalam menjaga kualitas udara dan mencegah datangnya banjir. Selain itu guru dapat menekankan kembali pentingnya akhlak mulia pada alam.

Saat atau setelah mengerjakan kegiatan ini, ajak peserta didik untuk mendiskusikan atau berbagi mengenai perasaan mereka mengenai kegiatan ini, misalnya apa yang paling disukai dan apa yang peserta didik anggap paling sulit.

Tekankan juga pada peserta didik bahwa segala sesuatu yang ada di sekitar kita dapat digunakan sebagai bahan untuk membuat karya seni rupa.

Bab I: LKPD 9

Nama : _____
Kelas : _____

Tempelkan benda temuanmu di sini.
Tambahkan gambar pada benda itu.
Ceritakan tentang karyamu ya!

Gambar 1.13 LKPD 9

Aktivitas 5

Kegiatan inti dalam pertemuan ini adalah asesmen sumatif untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, yaitu apakah peserta didik telah mampu menggunakan variasi alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar untuk berkarya.

Guru akan menempelkan lukisan yang telah dibuatnya pada papan tulis atau dinding. Pastikan agar lukisan dibuat pada kertas tebal ukuran besar dan dapat dijangkau oleh peserta didik. Kemudian guru akan memberikan instruksi lisan sebagai berikut.

- Peserta didik diminta untuk menggambar dirinya sendiri di selembar kertas ukuran A5 (seukuran buku tulis regular). Mereka diminta untuk menggunakan pensil 2B untuk menggambar.
- Setelah gambar selesai, peserta didik mewarnai gambar tersebut, baik dengan pensil 2B (gambar berwarna hitam putih) dengan perbedaan ketebalan warna

hitam atau dengan menggunakan pewarna kering, seperti pensil warna dan krayon.

- Setelah selesai menggambar dan mewarnai, peserta didik kemudian menggunting gambar yang mereka buat mengikuti garis terluar gambar. Mereka kemudian akan menempelkan gambar diri mereka pada lukisan guru yang telah ditempel di dinding. Untuk menempel gambar, mereka perlu menggunakan lem kertas yang dibubuhkan di bagian belakang gambar, dengan mengikuti garis terluar gambar. Hasilnya dapat terus dipajang di kelas sebagai “foto kelas” mereka.



Aktivitas Alternatif

Beberapa sekolah mungkin jauh dari toko buku yang lengkap atau mungkin terdapat peserta didik yang tidak mampu membeli peralatan sekolah. Untuk menyasiasi kondisi ini, guru dapat menyesuaikan dengan alat dan bahan yang tersedia di sekitar atau yang terjangkau oleh peserta didik.

Beberapa alat tulis yang dapat digunakan selain pensil adalah pulpen, spidol, atau arang. Umumnya peserta didik kelas 1 jarang menggunakan pulpen atau spidol karena sulit dihapus. Sementara, jika peserta didik tidak memiliki atau sulit untuk memiliki gunting, maka aktivitas dapat disesuaikan menjadi latihan merobek kertas dengan menggunakan tangan, mengikuti garis pada lipatan kertas. Guru dapat mencontohkan terlebih dahulu atau melakukannya langkah demi langkah di samping peserta didik.

Untuk perekat, sebaiknya peserta didik menggunakan lem kertas atau PVA (lem putih). Hindari menggunakan lem kayu, lem besi, atau lem super. Jika peserta didik tidak mampu mendapatkan lem, maka mereka dapat menggunakan kanji atau bahkan sebutir nasi yang dihaluskan.

Sebagai kegiatan alternatif, guru dapat mengembangkan pembelajaran berdasarkan ketersediaan alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar sekolah. Guru sangat didorong untuk memberdayakan penggunaan sumber daya atau budaya lokal untuk membuat karya. Inspirasi yang dapat dipilih sebagai berikut (silakan menyesuaikan dengan lingkungan sekolah masing-masing):

1. Jika sekolah terletak di daerah pegunungan atau tempat yang kaya akan batuan, maka ajak peserta didik untuk mengumpulkan variasi jenis, warna, dan ukuran batu yang menarik bagi mereka. Kumpulkan batu tersebut dalam

sebuah wadah/kantung. Kemudian bersama-sama, ajak peserta didik untuk menumpuk atau menyusun batuan tersebut menjadi suatu susunan yang mereka inginkan.

Peserta didik dapat menyusun batu tersebut berdasarkan ukuran, warna, atau membentuk pola tertentu, misalnya besar-kecil-besar-kecil atau bertahap dari besar menjadi semakin kecil. Di sini, guru juga dapat memperkenalkan konsep pengelompokan dan ukuran.



Gambar 1.14 Kreasi Susunan Batu

Sumber: Megan Devine/www.mothing.com, Richard Shilling/richardshilling.co.uk

Peserta didik didorong untuk menggabungkan batuan dengan ranting atau daun kering/pelepah yang ditemukan di sekitar.



Gambar 1.15 Kreasi Ranting Pohon

Sumber: Julia Brooklyn/ IG: @landartforkids

Kegiatan ini juga dapat diterapkan di sekolah di daerah pantai dengan mengganti batuan menjadi potongan koral/karang atau kulit kerang yang sudah kosong dan menggabungkannya dengan kegiatan membentuk pasir.

2. Jika di lingkungan sekolah banyak terdapat sampah plastik seperti bekas kemasan makanan atau botol minuman dan sedotan, maka ajak peserta didik untuk memanfaatkan sampah plastik tersebut. Untuk itu, pastikan untuk terlebih dulu membersihkan plastik yang akan digunakan. Caranya dengan mencucinya menggunakan sabun dan mengelapnya hingga kering.

Setelah plastik kering, ajak peserta didik untuk menyusunnya menjadi bentuk yang diinginkan. Mereka juga dapat menyusunnya secara acak atau mengelompokkannya berdasarkan ukuran tertentu. Jika lem yang dimiliki tidak memadai untuk menempel plastik, maka peserta didik dapat hanya menyusun sampah tersebut menjadi suatu bentuk di atas papan kayu atau kertas bekas kardus tebal, dan guru membantu menempelkannya menggunakan lem uhu/lem tembak/lem super/lem kayu atau besi.



Gambar 1.16 Kreasi Sampah Plastik

Sumber: *Chris Jordan/teachheart.org*

Kesempatan ini sangat baik digunakan untuk mengajak peserta didik mendiskusikan pentingnya menjaga lingkungan dari sampah terutama plastik, karena kebanyakan plastik perlu waktu lama untuk hancur. Sampah plastik yang dibuang sembarangan di sungai atau laut dapat menyebabkan banjir yang merugikan kita.

Tekankan pada peserta didik bahwa segala sesuatu yang ada di sekitar kita dapat digunakan sebagai bahan untuk membuat karya seni rupa.

5. Miskonsepsi

Miskonsepsi yang sering terjadi adalah peserta didik mengira menggambar harus selalu mirip dengan aslinya, sehingga timbul anggapan “saya tidak bisa menggambar” ketika gambar peserta didik tidak sesuai dengan aslinya. Padahal semua orang yang dapat menggunakan alat tulis sudah pasti mampu membuat gambar. Kemampuan menggambar yang baik lahir dari latihan yang konsisten. Hal ini perlu dipahami guru dan ditekankan pada peserta didik agar tidak mudah memberikan label “bisa dan tidak bisa menggambar” kepada diri sendiri.

Selain itu miskonsepsi lain yang umum terjadi adalah peserta didik mengira semua pensil memiliki karakteristik yang sama. Untuk itu diperlukan penjelasan mengenai perbedaan karakteristik pensil dan cara menggunakannya secara aman.

6. Asesmen

Pada pertemuan pertama, asesmen yang dilakukan adalah pemetaan kemampuan awal peserta didik melalui kegiatan menggambar bebas bertema “Diriku”. Hasil kegiatan ini tidak perlu dinilai, namun dapat digunakan sebagai informasi untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya. Guru dapat membuat catatan anekdot mengenai temuan dari kegiatan ini. Isi hanya dengan hal yang menonjol dari peserta didik tersebut, misalnya “Sudah mampu menggambar dengan detail”, “Gambar terlihat mirip dirinya.”, atau “Selalu bertanya meminta ide pada orang lain dan takut berpendapat”

Nama	Catatan Anekdot

Asesmen formatif dilakukan di sepanjang pembelajaran melalui serangkaian latihan menggenggam pensil, memotong, dan menempel. Peserta didik menerima umpan balik dan saran untuk mencoba saat mereka berlatih. Jika peserta didik belum menunjukkan pergerakan ke arah yang diharapkan, mereka dapat diminta

untuk langsung melakukan revisi atau mencoba kembali dengan cara yang berbeda.

Kegiatan formatif untuk membangun pemahaman dan keterampilan peserta didik akan berlangsung sejak aktivitas 1–3. Setiap aktivitas berdurasi 1 kali pertemuan (3 JP) atau lebih, tergantung dari perkembangan dan kecepatan belajar peserta didik. Selama asesmen formatif berlangsung, guru perlu benar-benar mengamati setiap peserta didiknya agar dapat memberikan umpan balik yang jitu dan seketika saat itu juga. Tujuannya agar peserta didik dapat langsung memperbaiki hasil kerjanya dan mereka dapat langsung mengonfirmasi pemahamannya pada guru.

Terdapat tujuh contoh LKPD yang dapat digunakan guru untuk melakukan asesmen formatif. Guru dipersilakan untuk mengembangkan kegiatan dan LKPD berdasarkan tujuan pembelajaran bab ini, yaitu membuat peserta didik mampu menggunakan variasi alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar untuk berkarya.

Bacakan instruksi LKPD tersebut secara nyaring dan perlahan-lahan untuk peserta didik. Konfirmasi pemahaman mereka terlebih dahulu untuk memastikan peserta didik mengerti betul apa yang perlu dikerjakan. Pada saat dan setelah peserta didik bekerja, ajak peserta didik untuk mendiskusikan bagaimana perasaan mereka selama mengerjakan kegiatan ini.

Untuk kegiatan ini, teknik asesmen yang digunakan adalah observasi dan unjuk kerja. Instrumen asesmen yang dapat digunakan adalah daftar centang (*check list*) dan catatan anekdotal.

Guru dapat menggunakan borang berikut dalam asesmen. Isi dengan centang (✓) jika peserta didik telah menunjukkan kemampuan tersebut dan isi dengan setrip (-) jika peserta didik belum menunjukkan kemampuan tersebut. Isi catatan anekdotal dengan temuan penting seputar perkembangan kemampuan peserta didik (jika ada).

Nama	Mampu menggenggam pensil	Mampu menggunting dengan aman	Mampu menggunakan lem	Catatan Anekdotal

Asesmen sumatif dilakukan pada aktivitas 4 dengan tujuan mengukur ketercapaian keterampilan menggunakan pensil, pensil warna, gunting, serta lem dengan cara membuat sebuah karya yang melibatkan keempat kemampuan tersebut.

Untuk kegiatan ini teknik asesmen yang digunakan adalah penugasan dan unjuk kerja. Instrumen asesmen yang dapat digunakan adalah rubrik sebagai berikut.

Tabel 1.2 Rubrik Asesmen Sumatif

KKTP	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Mampu meng-genggam pensil dengan cara yang aman sesuai contoh.	Peserta didik secara konsisten meng-genggam pensil dengan cara yang aman sesuai contoh.	Peserta didik meng-genggam pensil dengan cara yang aman sesuai contoh.	Peserta didik sesekali masih diingatkan untuk meng-genggam pensil dengan cara yang aman sesuai contoh.	Peserta didik secara konsisten selalu diingatkan untuk meng-genggam pensil dengan cara yang aman sesuai contoh.
Mampu meng-gunakan gunting dengan prosedur yang aman.	Peserta didik secara konsisten menggunakan gunting dengan prosedur yang aman (nihil kecelakaan).	Peserta didik menggunakan gunting dengan prosedur yang aman (nihil kecelakaan).	Peserta didik sesekali masih diingatkan untuk menggunakan gunting dengan prosedur yang aman (nihil kecelakaan).	Peserta didik secara konsisten selalu diingatkan untuk menggunakan gunting dengan prosedur yang aman atau pernah kecelakaan kerja.

Mampu menggunakan lem dengan efisien.	Peserta didik secara konsisten menggunakan lem dengan efisien; mengikuti garis luar, tidak ada lem yang keluar saat penempelan, dan gambar menempel seluruhnya pada permukaan lain.	Peserta didik secara konsisten menggunakan lem dengan efisien; mengikuti garis luar, tidak ada lem yang keluar saat penempelan.	Peserta didik masih inkonsisten menggunakan lem dengan efisien; mengikuti garis luar, tidak ada lem yang keluar saat penempelan.	Peserta didik secara konsisten belum menggunakan lem dengan efisien; mengikuti garis luar dan ada lem yang keluar saat penempelan.
---------------------------------------	---	---	--	--

7. Penanganan Peserta Didik

Jika dalam suatu kelas terdapat peserta didik berkebutuhan khusus atau memiliki kemampuan berbeda (*difabel/different ability*), maka guru sebaiknya berdialog terlebih dulu dengan orang tua peserta didik untuk menggali informasi mengenai peserta didik tersebut. Berikut beberapa usulan penanganan yang dapat digunakan.



Gambar 1.17 Penanganan Peserta Didik

Tabel 1.3 Penanganan Peserta Didik

Kondisi	Penanganan
Tunanetra	Peserta didik yang sama sekali tidak dapat melihat, dapat diarahkan pada kegiatan seni nonvisual, seperti musik atau tari. Guru sebaiknya menghindari kata bernuansa visual seperti “lihat” atau “amati”. Mereka sangat mengandalkan rabaan dengan telapak tangan mereka, sehingga penting bagi guru untuk memberi pengertian bagi peserta didik lain untuk menyingkirkan atau menghindarkan benda-benda tajam bagi teman mereka yang tunanetra. Guru dapat menggunakan model yang bertekstur atau benda nyata.
Tunarungu/ tunawicara	Peserta didik tuli dan tunawicara harus selalu diberikan instruksi secara tertulis dengan jenis huruf sans serif (Comic Sans, Tahoma, Calibri, atau Arial) dengan ukuran setidaknya 18. Selain tertulis, dalam memberikan instruksi atau umpan balik, guru dapat memberikannya secara lisan dengan cara berhadapan/tatap muka langsung, sehingga peserta didik dapat membaca gerakan bibir guru dengan mudah. Berikan umpan balik dengan gerakan mulut total (pelafalan jelas) dan perlahan agar mudah diikuti. Dorong peserta didik lain untuk melakukan hal yang sama dengan guru. Bahkan seluruh kelas dapat bersama-sama mempelajari bahasa isyarat.
Tunadaksa	Peserta didik tunadaksa atau kecacatan anggota tubuh seperti tangan atau kaki dapat didorong untuk mencari cara yang nyaman baginya, dengan bantuan dan bimbingan guru. Ajak seluruh kelas untuk menyaksikan video mengenai pelukis-pelukis difabel dan mengamati bagaimana mereka berkarya. Kegiatan yang sebaiknya diberikan adalah menggambar dan melukis atau kegiatan lain yang tidak memerlukan penggunaan anggota tubuh untuk menekan benda (misalnya kegiatan memotong atau menempel).
Hambatan Intelektual	Peserta didik dengan hambatan intelektual dapat menggunakan capaian pembelajaran yang berbeda. Silakan konsultasikan dengan ahli terlebih dulu, kemudian cermati dan unduh capaian pembelajaran yang sesuai dari www.kurikulum.kemdikbud.go.id .

8. Refleksi Peserta Didik

Refleksi dilakukan oleh peserta didik di setiap akhir pembelajaran melalui kegiatan berbagi singkat atau memilih emotikon yang paling menunjukkan perasaannya setelah pembelajaran tersebut. berikut contoh pertanyaan pemantik yang dapat diajukan.

- “Mengapa kita harus bekerja dengan aman?”
- “Bagaimana caranya agar kita selalu aman dan terhindar dari kecelakaan kerja?”

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Dalam enam pekan pertama bersekolah, penting sekali bagi guru untuk membangun komunikasi yang sehat dan terbuka dengan orang tua/wali untuk menyamakan persepsi dan perlakuan di sekolah dan di rumah. Tujuannya untuk membentuk kebiasaan sehat dan positif, serta menghindari kebingungan mengenai nilai atau *value*, sehingga harapannya peserta didik tidak akan menguji batas-batas peraturan di rumah dan peraturan di sekolah karena keduanya sejalan dan tidak berbeda.



Gambar 1.18 Guru perlu menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua

Selain itu, guru juga perlu menggali informasi sebanyak-banyaknya dari orang tua/wali sebagai upaya mengenal peserta didiknya. Tujuannya tentu saja agar guru dapat merancang pembelajaran dan asesmen yang tepat dan sesuai dengan kondisi peserta didiknya masing-masing.

E. Asesmen

Asesmen awal yang dilakukan bersifat formatif karena memetakan kemampuan prasyarat yang diperlukan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran selanjutnya. Asesmen menggunakan teknik observasi dan hasilnya dicatat dengan menggunakan instrumen catatan anekdotal. Hasil pengamatan ini akan dijadikan dasar pijakan untuk merancang pembelajaran dan asesmen selanjutnya.

Asesmen formatif dilakukan di sepanjang pembelajaran melalui serangkaian latihan menggenggam pensil, memotong, dan menempel. Peserta didik menerima umpan balik dan saran untuk mencoba saat mereka berlatih. Jika peserta didik belum menunjukkan pergerakan ke arah yang diharapkan, mereka dapat diminta untuk langsung melakukan revisi atau mencoba kembali dengan cara yang berbeda.

Asesmen sumatif dilakukan pada aktivitas 4 dengan tujuan mengukur ketercapaian keterampilan menggunakan pensil, pensil warna, gunting, serta lem dengan cara membuat sebuah karya yang melibatkan keempat kemampuan tersebut.

F. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah menguasai penggunaan pensil dan gunting dengan cara yang aman. Peserta didik diberikan tantangan untuk menggunting kertas yang terlipat sehingga ia akan mendapatkan potongan yang simetris atau sama bentuknya. Misalnya peserta didik melipat kertas warna dengan cara mempertemukan sisi kanan dan sisi kiri, lalu mereka akan memotong bagian yang terlipat ke dalam bentuk yang diinginkan, contohnya kotak. Maka hasil potongan tersebut akan membentuk persegi panjang. Dorong peserta didik untuk menggunakan kertas yang sama, sehingga tidak membuang kertas secara percuma.

Remedial dapat dilakukan dengan mengajak peserta didik untuk melatih genggam pensil dan gunting yang benar. Pengayaan dan remedial ini tidak wajib dilakukan.

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.

- “Bagaimana kondisi fisik dan motorik peserta didik tercermin dalam caranya memegang pensil dan gunting?”
- “Bagaimana saya dapat menanamkan nilai kemandirian dan tanggung jawab melalui kegiatan memotong dan menempel?”
- “Bagaimana ide citra diri peserta didik yang tercermin dalam gambar mereka mengenai diri sendiri?”

H. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Bab I: LKPD 1

Nama : _____

Kelas : _____

Ayo hubungkan semua angka menggunakan garis.
Hubungkan secara berurutan.
Mulai dari angka 1 hingga 23.
Hewan apa yang kalian lihat?

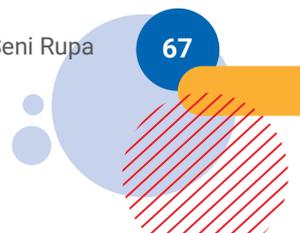




Nama : _____

Kelas : _____

Ayo hubungkan semua huruf menggunakan garis.
 Hubungkan secara berurutan, ya.
 Mulai dari huruf A hingga huruf Z.
 Hewan apa yang kalian lihat?



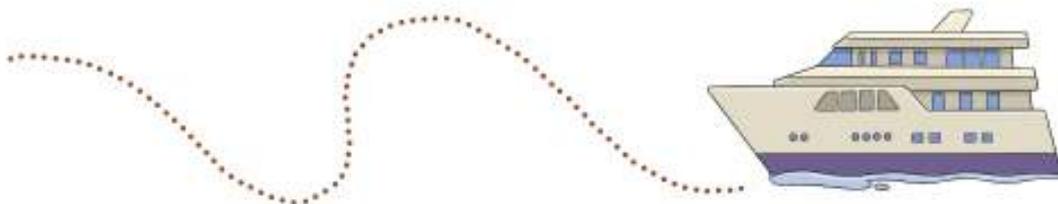
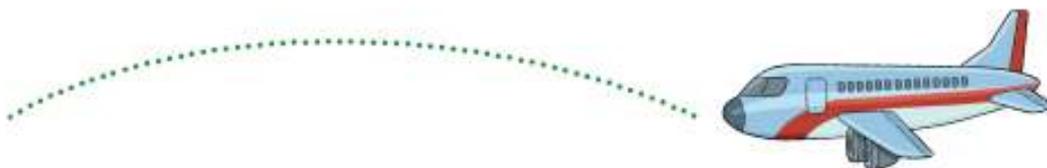
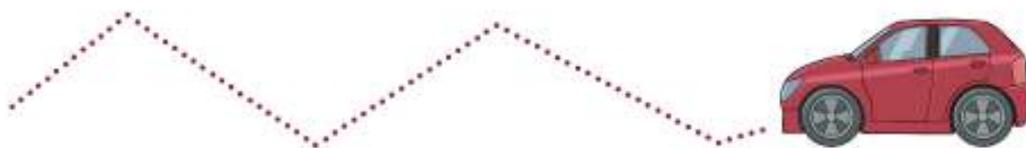


Nama : _____

Kelas : _____

Mari berlatih membuat garis.

Ikuti garis putus-putus yang ada ya!



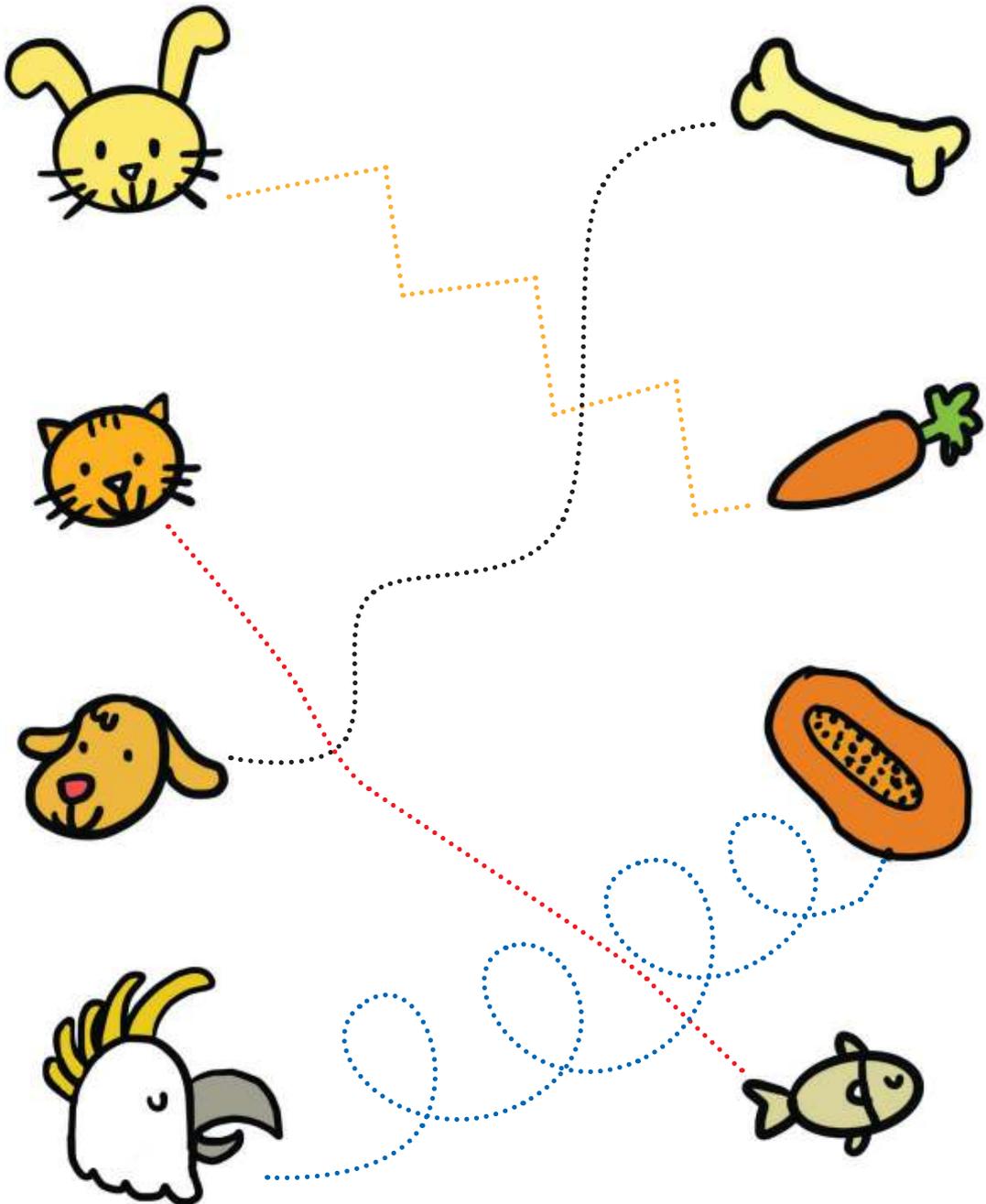


Nama : _____

Kelas : _____

Mari berlatih membuat garis.

Ikuti garis putus-putus yang ada ya!





Nama : _____

Kelas : _____

Ayo warnai topeng di bawah ini.

Setelah kalian warnai, gunting topeng berikut agar dapat kalian gunakan.

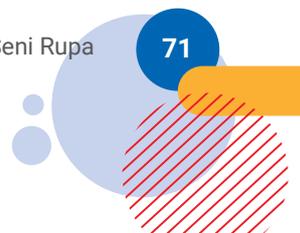
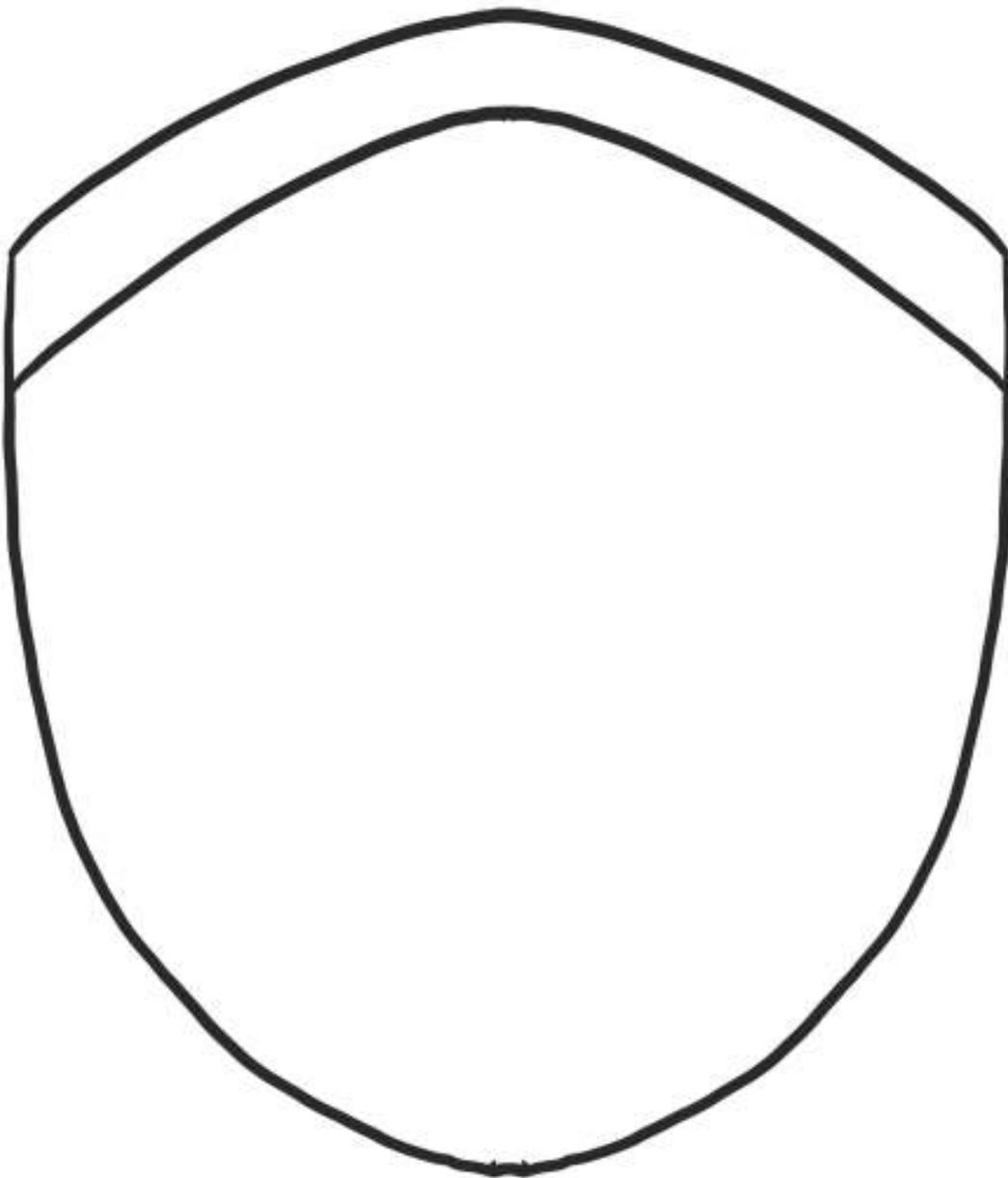




Nama : _____

Kelas : _____

Ayo lengkapi topeng berikut dengan gambar wajah lengkap dengan mata, hidung, dan lain sebagainya

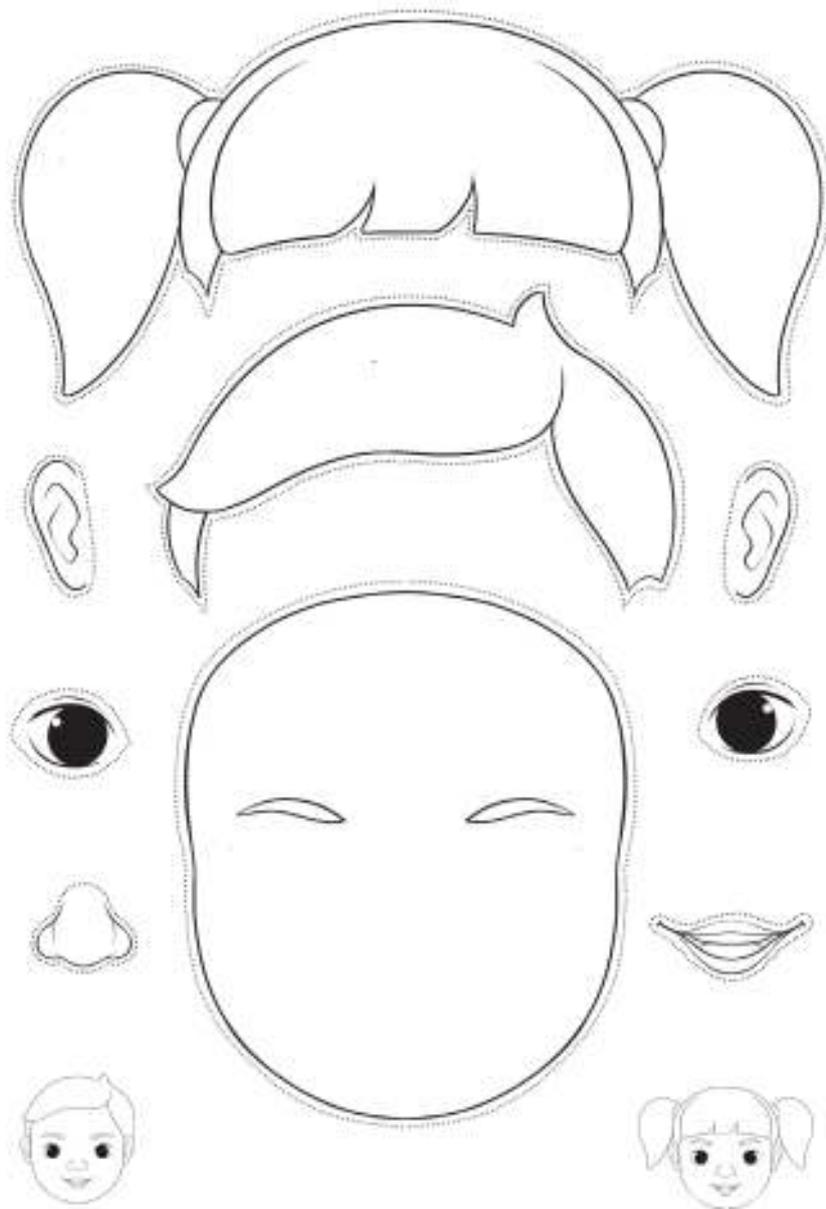


Nama : _____

Kelas : _____

Ayo gunting bagian dari bawah berikut.

Kemudian tempelkan pada gambar wajah yang telah tersedia. Lengkapi wajaah yang telah jadi dengan rambut yang kalian gambar sendiri.

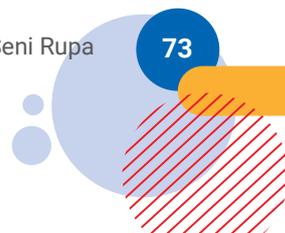




Nama : _____

Kelas : _____

Tempelkan benda temuanmu di sini.
Tambahkan gambar pada benda itu.
Ceritakan tentang karyamu ya!

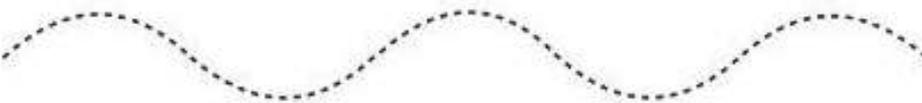
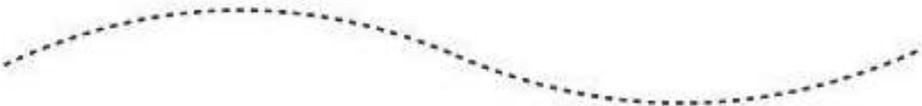
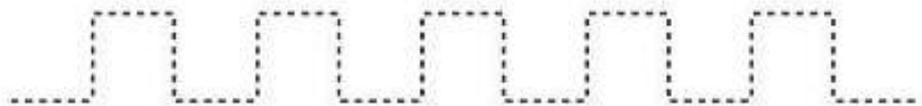
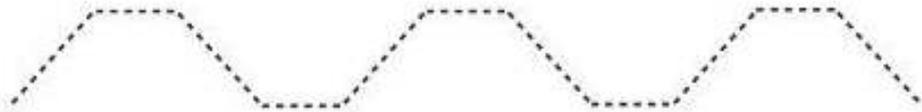
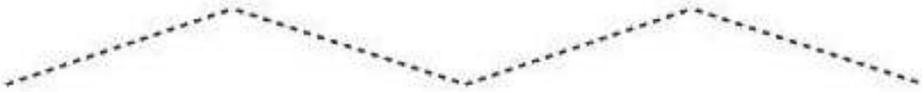


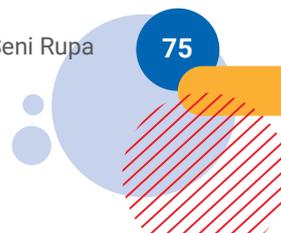
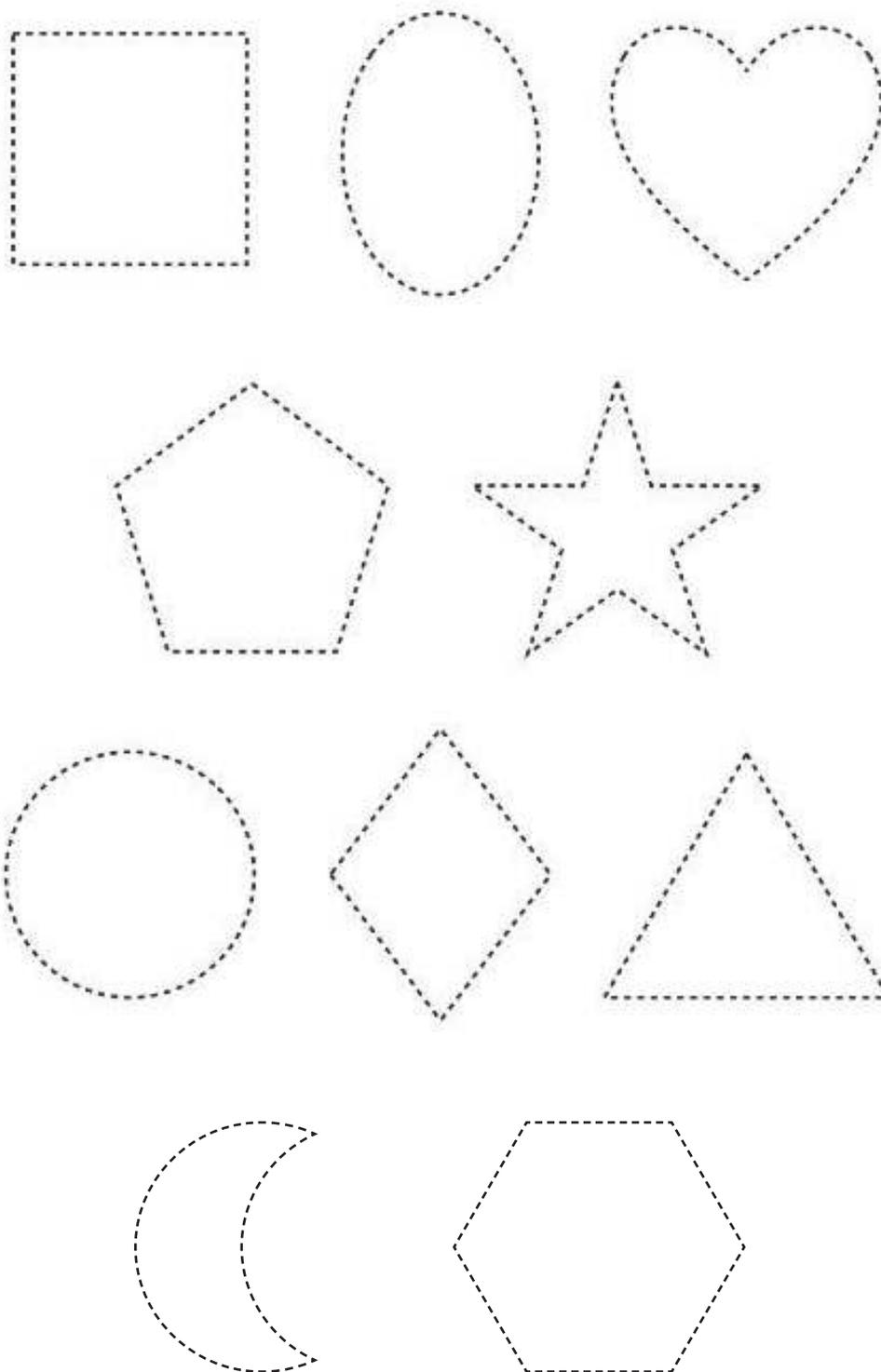
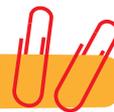
Nama : _____

Kelas : _____

Mari berlatih membuat garis.

Ikuti garis putus-putus yang ada ya!





I. Bahan Bacaan

Dena Bishop, seorang terapis okupasi pediatrik berpengalaman dari Universitas Pittsburg, Amerika Serikat, menekankan manfaat kegiatan memotong dengan gunting. Menurut Bishop dalam kursusnya yang berjudul *Developmental Skills for Handwriting*, latihan memotong dengan gunting akan menguatkan otot tangan, koordinasi bilateral, keterampilan visual-motor, persepsi visual, keterampilan motorik halus, promosi pola genggaman, fokus, dan perhatian.

Memotong dengan gunting melibatkan gerakan bebas pada setiap jari, memperkuat otot tangan, dan melibatkan koordinasi kedua tangan. Seringkali, anak-anak mungkin mengalami kesulitan dengan posisi gunting dan kertas, tetapi dengan bantuan sederhana, seperti memegang selebar kertas di antara lengan dan sisi tubuh, mereka dapat memperbaiki posisi dan memegang gunting dengan benar. Menggambar mata pada gunting juga dapat membantu mereka memahami posisi yang benar. Kegiatan memotong mengikuti garis dan mengubah arah media yang dipotong juga membantu pengembangan keterampilan motorik visual.

Posisi gunting dalam tangan anak juga membantu dalam pengembangan pola genggaman tripod, yang penting sebagai langkah awal untuk menulis. Kemampuan memotong dengan gunting di fase fondasi dan fase A merupakan langkah persiapan untuk kemampuan menulis. Selain itu, kegiatan memotong dan mewarnai dapat membantu anak yang sulit berkonsentrasi atau menenangkan diri sehingga lebih siap untuk aktivitas menulis.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023
Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas I (Edisi Revisi)
Penulis: Rizki Raindriati
ISBN: 978-623-118-516-7

Bab II

Menceritakan Hasil Pengamatan



A. Pendahuluan

1. TP dan Kedudukannya dalam ATP

Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai pada bab ini ialah menceritakan hasil pengamatan tiga unsur rupa di lingkungan sekitar dengan menggunakan bahasa sehari-hari. TP ini diturunkan dari elemen mengalami.

2. Pokok Materi

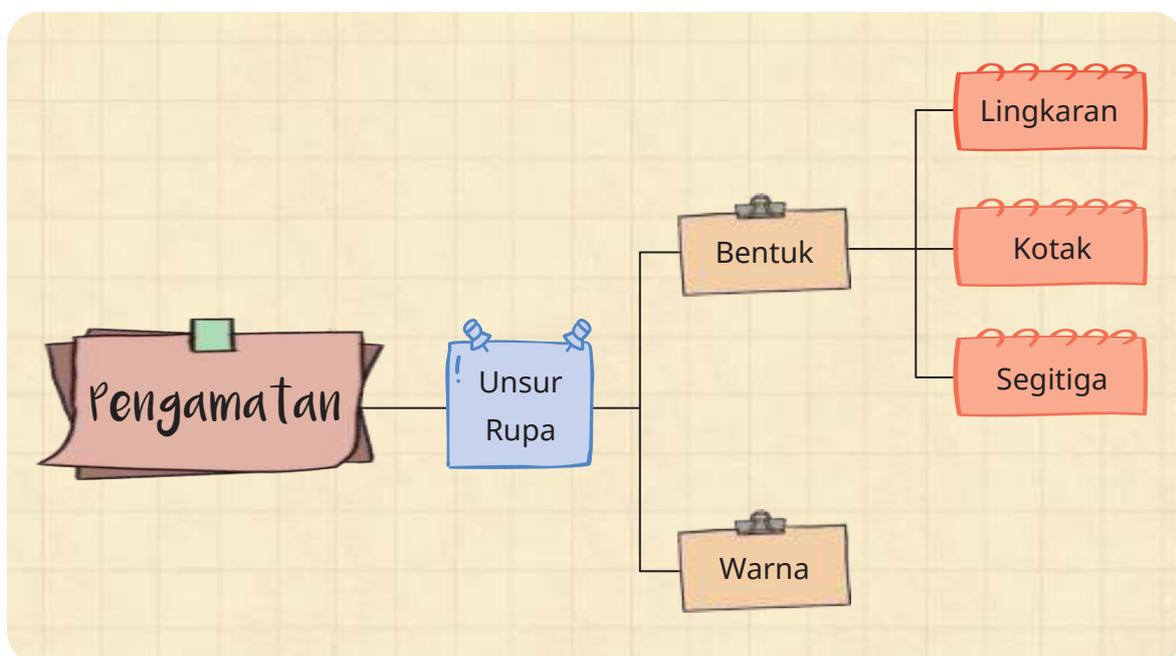
Pokok materi pada bab ini adalah kemampuan mengamati dan menceritakan kembali hasil pengamatannya mengenai unsur-unsur rupa, berupa bentuk dan warna di lingkungan sekitarnya, dengan menggunakan bahasa sehari-hari.

Materi bab ini mendorong peserta didik untuk terbiasa melakukan pengamatan yang mendalam untuk menemukan keunikan, tantangan, atau peluang yang ada di sekelilingnya, serta membangun kesadaran peserta didik untuk selalu terhubung dan peduli dengan lingkungan sekitarnya.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lainnya

Materi dalam bab ini terhubung erat dengan kompetensi literasi numerasi (menggunakan penalaran spasial) dan bahasa Indonesia (pengenalan dan penggunaan kosa kata).

4. Peta Materi



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Waktu yang diperlukan untuk penyelesaian materi bab ini yaitu 18 JP (@35 menit).

6. Materi Prasyarat

Peserta didik sudah mengenal 3 bentuk dasar, yaitu lingkaran, kotak, dan segitiga, serta telah mengenal 5 warna dasar; merah, kuning, biru, serta hitam dan putih.

B. Skema Pembelajaran

Skema pembelajaran pada bab II ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Skema Pembelajaran Bab II

No.	Aspek	Keterangan
1.	Tujuan Pembelajaran	Menceritakan hasil pengamatan tiga unsur rupa di lingkungan sekitar dengan menggunakan bahasa sehari-hari.
2.	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Menceritakan bentuk-bentuk geometris yang diamati dengan tepat.• Menceritakan garis yang diamati dengan tepat.• Menceritakan warna yang diamati dengan tepat.
3.	Alokasi Waktu	18 JP (@35 menit)
4.	Penilaian Awal	Peserta didik bermain “Berburu Bentuk”.
5.	Pokok Materi	Mengamati dan menceritakan kembali hasil pengamatannya dengan menggunakan bahasa sehari-hari.
6.	Kata Kunci	Mengamati
7.	Aktivitas Pembelajaran	Latihan mendeskripsikan benda di lingkungan sekitar berdasarkan warna dan bentuknya.
	Aktivitas Pembelajaran Alternatif	Mengenal warna dan bentuk yang lebih spesifik.
8.	Sumber Belajar	https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr1b
9.	Asesmen	Formatif: Bermain “Berburu Bentuk dan Warna” dan penguatan mengenai bentuk dan warna. Sumatif: Menggambar dan mewarnai.



C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Persiapan Mengajar

Guru menyiapkan contoh-contoh bentuk dasar, seperti lingkaran, kotak, dan segitiga dalam ukuran A3 agar mudah terlihat walau dari jauh. Guru dapat membuatnya dari kardus kemasan bekas. Jika di sekolah terdapat LCD, guru dapat menyiapkan contoh di salindia atau menayangkan video pendidikan yang membahas bentuk dan warna.

2. Apersepsi

Peserta didik diajak untuk bernyanyi lagu mengenai bentuk, Topi Saya Bundar ciptaan Pak Kasur.



Topi Saya Bundar

Ciptaan Pak Kasur

| 0 . 5 | 5 . 3 | 1̇ . 5 | 4 . . |

To pi sa ya bundar

| 0 . 4 | 4 . 6 | 5 . 4 | 3 . . |

Bundar to pi sa ya

| 0 . 5 | 5 . 3 | 1̇ . 5 | 4 . . |

Ka lau ti dak bundar

| 0 . 1̇ | 7 . 5 | 6 . 7 | 1̇ . . |

Bu kan to pi sa ya



3. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik mengenai warna, peserta didik diajak untuk bermain “Berburu Bentuk dan Warna”. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah anggota yang sama. Guru menjelaskan tata cara dan aturan dasar permainan. Guru akan menyebutkan ciri-ciri sebuah benda yang ada di kelas dan peserta didik harus menemukan benda yang dimaksud. Kelompok yang paling pertama menyentuh/menunjuk dan menyebutkan benda sesuai deskripsi guru, akan mendapatkan skor 10. Kelompok yang mendapat skor tertinggi akan memenangkan permainan.

Contoh deskripsi yang dapat digunakan dalam permainan.

- “Siapakah aku? Aku berbentuk persegi panjang berwarna coklat. Aku menempel di dinding. Kalian harus melewati aku jika ingin keluar masuk ruangan.”
- “Siapakah aku? Aku berbentuk lingkaran. Ada angka 1-12 menempel di badanku. Aku berada di dinding kelasmu.”

4. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam pembelajaran Bab II ini terdiri atas tiga aktivitas, yaitu mengamati bentuk, garis, dan warna di lingkungan sekolah, menceritakan lingkungan sekitarnya masing-masing, dan asesmen sumatif. Selain ketiga aktivitas tersebut, untuk mengadaptasi permasalahan diferensiasi peserta didik, maka disediakan aktivitas alternatif.



Kegiatan inti dalam pertemuan ini melatih peserta didik untuk mengamati lingkungan sekitarnya. Peserta didik diingatkan kembali pada kegiatan di pembelajaran sebelumnya. Peserta didik diajak untuk berkeliling sekolah dan menemukan benda-benda yang tergeletak di tanah dan dianggap menarik. Pada kegiatan tersebut, peserta didik juga memanfaatkan benda-benda tersebut menjadi bagian dari karya seni rupa mereka.

Jelaskan pada peserta didik, kali ini peserta didik akan kembali berlatih untuk mengamati atau melihat-lihat lingkungan sekitarnya. Bedanya, kali ini peserta didik

diajak untuk melihat bentuk, garis, dan warna dari berbagai tempat atau benda di lingkungan sekolah yang menarik perhatian mereka. Peserta didik diperbolehkan memilih bagian sekolah yang paling disukai. Peserta didik dan guru berkeliling sekolah selama 5–10 menit. Selama berkeliling, peserta didik diminta untuk benar-benar memperhatikan lingkungan sekitarnya, karena setelah kembali ke kelas, peserta didik akan menceritakan kembali hasil pengamatannya secara bergantian.

Dalam kegiatan ini, peserta didik sekaligus belajar menyimak cerita orang lain dan menanggapi cerita tersebut dengan santun. Selain itu, peserta didik juga mengasah nalar kritis mereka saat mengamati lingkungan sekitar. Kegiatan ini juga dapat dikemas dalam bentuk tebak-tebakan. Berikan contoh bagaimana cara mengajukan pertanyaan tebakan, misalnya “Aku melihat benda yang bentuknya garis, dia ada di depan lapangan. Siapakah aku?” Jawabannya tentu saja tiang bendera.



Kegiatan inti dalam pertemuan ini adalah peserta didik menceritakan lingkungan sekitarnya masing-masing, seperti kamar, rumah, sekolah, atau tempat di sekitar tempat tinggalnya yang menurutnya menarik. Ajak mereka menceritakan dengan detail seperti apa warna tempat tersebut, benda apa yang paling menarik dan paling peserta didik ingat dari tempat tersebut. Kemudian ajak peserta didik menggambar dengan versi mereka sendiri dan mewarnainya dengan warna-warna yang dilihatnya di tempat tersebut. Mereka juga dapat menggambarkan sosok manusia seperti dirinya dan keluarga atau sahabat yang paling berarti baginya. Minta peserta didik untuk menggambarkan sosok manusia tersebut sesuai dengan karakteristik yang diingat, misalnya bagaimana warna kulit dan rambut mereka, apa ciri khusus lainnya yang ada pada mereka (misal model dan jenis rambut mereka yang lurus, ikal, atau keriting, tahi lalat, pakaian yang sering mereka kenakan.)

Peserta didik kelas 1 atau fase A, masih berada dalam tahap peralihan antara prabagan atau praskematis ke masa bagan/skematis (Lowenfeld). Ini ditandai dengan dorongan naratif yang kuat dan timbulnya kesadaran peserta didik bahwa ia adalah bagian dari sebuah lingkungan yang memiliki kekhasan. Umpan balik yang dapat diberikan pada peserta didik adalah tingkat detail gambar mereka yang menunjukkan bahwa mereka sangat memerhatikan lingkungan sekitarnya.

Pada tahap ini, peserta didik mulai mampu menggambar manusia yang bentuknya lebih mudah dikenali, termasuk penambahan leher untuk membedakan kepala dari tubuh dan penempatan anggota tubuh yang benar. Peserta didik mulai berusaha menggunakan warna yang menyerupai warna aslinya dalam mewarnai. Misalnya warna kuning untuk matahari dan coklat oker atau coklat gelap untuk warna kulit manusia (tergantung warna kulit dirinya dan orang sekitarnya).

Peserta didik juga mulai menggunakan simbol-simbol kompleks dan mulai menerapkan garis pijak/garis tanah/garis dasar pada gambar.

Garis pijak/garis dasar (*base line*) ini mencegah objek mengapung di ruang karena tertahan gravitasi.

Selama kegiatan menggambar, peserta didik memahami perbedaan antara "saya" dan "dunia saya." Gambar dimulai dengan ide sederhana dan berkembang seiring dengan peningkatan kesadaran terhadap lingkungan sekitar. Selain itu kemampuan untuk berpikir logis juga mulai meningkat. Selama periode ini, tema dan simbol seringkali menjadi lebih spesifik gender, misalnya anak laki-laki lebih suka menggambar kendaraan, gedung, atau suasana suatu tempat dengan warna-warna cerah dan tegas. Sementara anak perempuan lebih menyukai menggambar sosok dengan detail pakaian dan asesoris, taman bunga, dan hewan-hewan peliharaan dengan warna pastel yang lembut. Pada tahap ini, seringkali peserta didik masih menggambar dengan pendekatan tembus pandang (*x-ray drawing*) yaitu sebuah rumah atau sosok dapat terlihat tembus pandang.

Di tahap ini, anak-anak mulai mampu berkomunikasi secara visual. Gambar menjadi lebih naratif atau bercerita. Pada kegiatan ini, kelas mungkin akan terdengar ribut karena peserta didik umumnya akan menggambar sambil menceritakan maksud gambar mereka. Guru dapat menggunakan peluang ini untuk berdialog agar lebih mengenal peserta didiknya. Peserta didik juga dapat diajak menggali apa yang membuat tempat atau benda yang digambarnya menarik bagi dirinya. Guru perlu memerhatikan bagaimana cara peserta didik mengomunikasikan gagasan atau perasaannya dan menunjukkan apresiasi atas kesediaan mereka berbagi.

Beberapa karakteristik gambar peserta didik kelas 1/fase A

1. Gambar mulai menunjukkan pembeda antara kepala dan badan dan upaya menunjukkan kesamaan dengan aslinya.



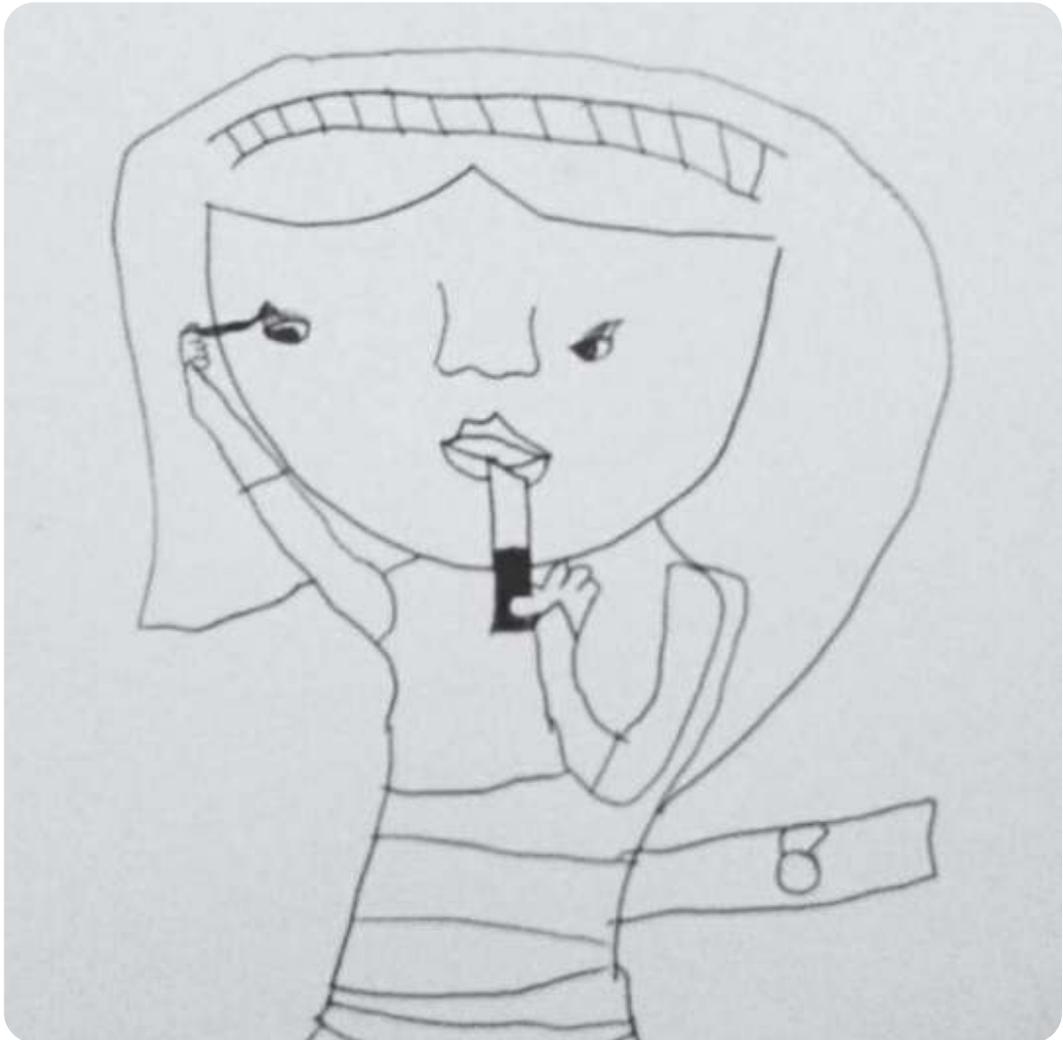
Gambar 2.1 Yunitennia Rahmawati Rohmadi, 6 tahun

Sumber: Sumber: Rizki Raindriati/Kemendikbudristek (2023)

Perhatikan pada gambar karya Tennia telah nampak leher untuk membedakan kepala dengan badan. Perhatikan pula perbedaan warna kulit dan rambut setiap sosok dalam gambarnya serta perbedaan ekspresi antara keempatnya. Sosok ibu digambarkan tersenyum dan Tennia bersama ketiga kakaknya nampak tertawa.



2. Gambar menunjukkan ada bagian yang hilang dan ada proporsi yang lebih besar untuk menunjukkan pentingnya bagian tersebut.



Gambar 2.2 Samarra Zhafira Prasetyo

Sumber: Sumber: Rizki Raindriati/Kemendikbudristek (2023)

Leher pada gambar menghilang dan bagian kepala tampak jauh lebih besar dari badan. Ini karena fokus Samarra pada gambar ini adalah bagian kepala ibunya yang sedang menggunakan riasan wajah.

3. Gambar x-ray (bagian luar dan dalam terlihat bersamaan), lebih memperhatikan masalah ruang, dan menggunakan simbol-simbol.



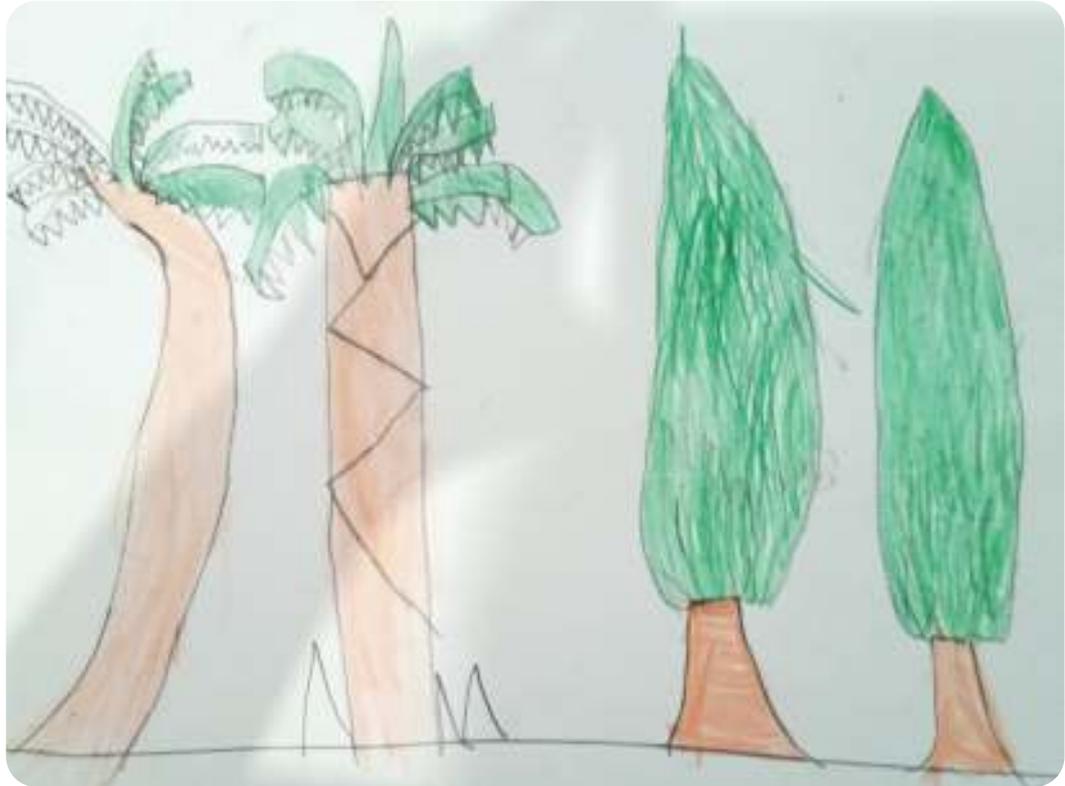
Gambar 2.3 Louis Prabu Djalusena

Sumber: Rizki Raindriati/Kemendikbudristek (2023)

Perhatikan bagaimana Louis menggambar beberapa garis dasar/tingkatan untuk menunjukkan berbagai ruang. Dalam gambar ini terlihat bagian dalam dan luar gedung. Di dalam gedung terlihat satu figur tengah berbicara ditandai dengan simbol balon wicara bertuliskan "Wow". Dua figur lainnya terlihat di luar gedung, satu di bawah dan satu di lantai atas, ditunjukkan dengan tulisan "Jump" yang artinya loncat. Louis menggunakan simbol balon wicara, papan penunjuk, sebuah lingkaran, dan tangga yang anak tangganya berbentuk renda setengah lingkaran.



4. Mulai menggunakan garis pijak/garis dasar sehingga gambar tidak lagi tampak mengapung.



Gambar 2.4 Anderson Setiawan

Sumber: Rizki Raindriati/Kemendikbudristek (2023)



Pada gambar Anderson ini tampak seluruh pohon semua berada pada suatu garis pijak/garis dasar yang sama. Perhatikan pula bagaimana Anderson mulai menunjukkan detail dan variasi bentuk pohon.

5. Gambar sudah mulai menggunakan garis pijak namun belum menunjukkan perbedaan tampilan perspektif jauh dan dekat. Matahari selalu diletakkan di ujung atas kertas.



Gambar 2.5 G. Bryan Susanto

Sumber: Rizki Raindriati/Kemendikbudristek (2023)

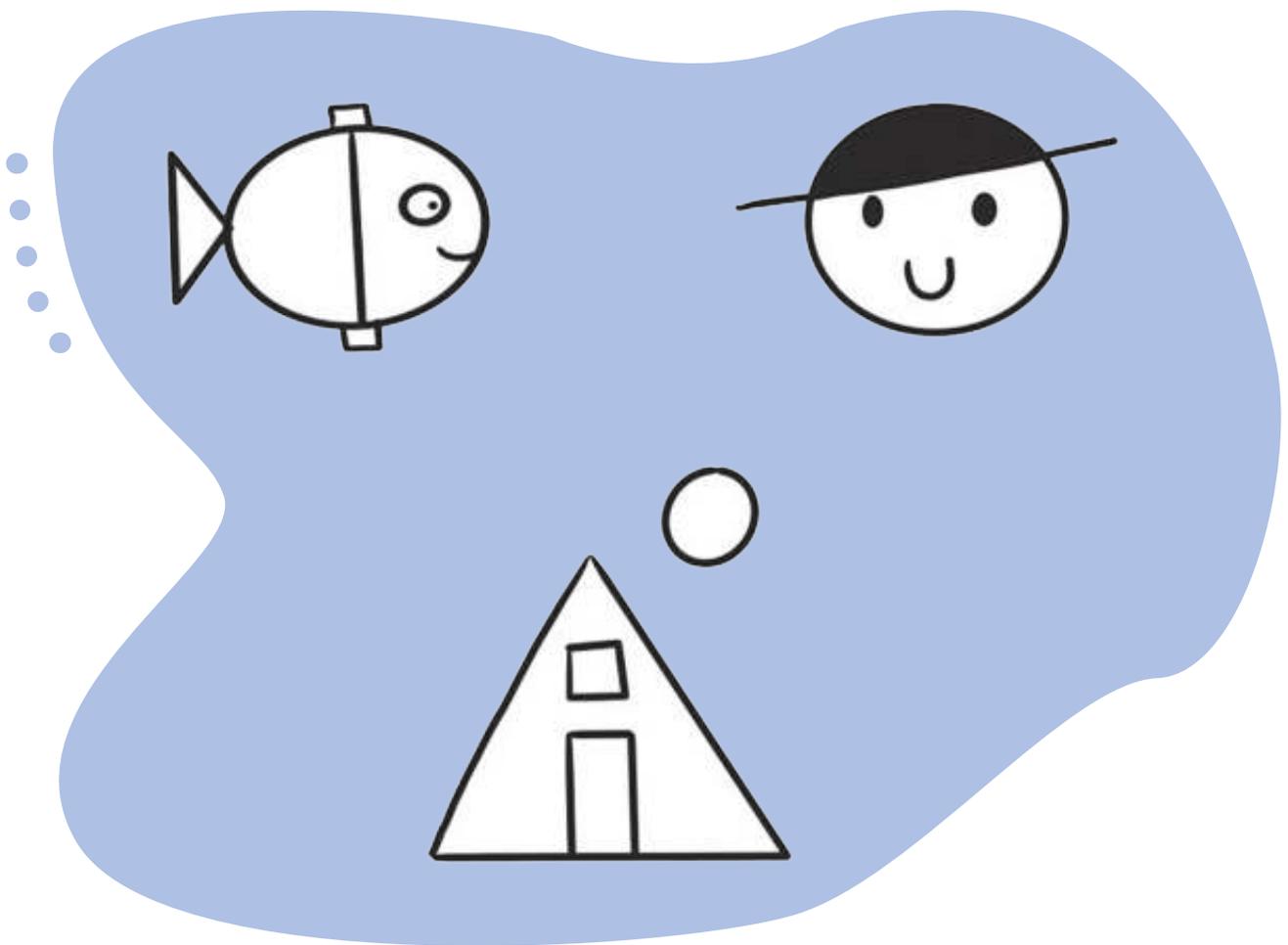
Perhatikan bagaimana Bryan menggambarkan seluruh objek berpijak pada garis pijak berupa rumput hijau. Matahari diletakkan hanya seperempat bagian di ujung kanan atas kertas. Bunga matahari digambarkan jauh lebih besar dari rumah meskipun mereka berada di garis pijak yang sama. Bryan menggunakan simbol senyum pada bunga matahari yang mekar penuh.

Aktivitas 3

Aktivitas 3 merupakan kegiatan asesmen sumatif yang bertujuan mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Peserta didik akan bekerja berpasangan untuk melakukan permainan menggambar berdasarkan informasi yang diterima. Di

sini, peserta didik akan berlatih untuk mengamati dengan saksama agar dapat menceritakannya lagi kepada pasangan kerjanya. Tujuannya, agar pasangan kerjanya dapat membuat gambar dengan tepat sesuai instruksi atau hasil pengamatan yang diberikan. Guru terlebih dulu menjelaskan aturan permainan kali ini.

- Peserta didik diminta untuk mencari pasangan kerja. Satu orang peserta didik menjadi pihak A dan satu peserta didik lainnya menjadi pihak B.
- Seluruh peserta didik yang bertindak sebagai pihak A berkumpul di meja guru untuk mengamati sebuah gambar sederhana yang telah disediakan. Tersedia tiga pilihan gambar. Guru dipersilakan memilih dua gambar yang akan dipergunakan dalam kegiatan.



Gambar 2.6 Contoh Gambar untuk Permainan Pengamatan Gambar

Peserta didik diminta mengamati gambar selama 2–3 menit. Kemudian peserta didik A menceritakan hasil pengamatannya pada pasangan kerjanya (peserta didik B).

- Setelah itu peserta didik B akan menggambar berdasarkan cerita pihak A. Berikut contoh bagaimana cara menceritakan pengamatan yang efektif, “Saya tadi melihat gambar rumah. Atapnya segitiga biru. Bangunannya berbentuk kotak putih, ada pintu berbentuk persegi kuning di tengahnya, dan ada jendela berbentuk lingkaran di atas pintu.”
- Pada putaran pertama peserta didik A akan bertindak sebagai orang yang menceritakan hasil pengamatannya dan peserta didik B sebagai juru gambar.
- Setelah selesai putaran pertama, permainan akan dilanjutkan kepada putaran kedua. Kali ini peserta didik B akan bertindak sebagai orang yang menceritakan hasil pengamatannya dan peserta didik A sebagai juru gambar.
- Gambar yang digunakan untuk pengamatan harus dibuat sesederhana mungkin dan menggunakan maksimal empat unsur rupa, contohnya gambar rumah, gambar ayam, atau gambar balon bermotif. Guru dapat menggunakan gambar contoh yang disediakan dalam buku ini.



Aktivitas Alternatif

Dalam kegiatan menceritakan hasil pengamatan ini, guru dapat bekerja sama dengan guru mata pelajaran lain seperti bahasa Indonesia (untuk menilai kemampuan berbicara/presentasi) dan/atau guru IPAS (jika kegiatan melibatkan mendeskripsikan lingkungan sekitar). Terlebih dulu, mereka diberikan panduan cara menceritakan hasil pengamatannya, misalnya, “Saya melihat atap rumah ini seperti atap kerbau. Warnanya hitam. Pintunya berwarna merah dan berbentuk persegi.”

Kegiatan ini dapat digabungkan dengan kegiatan mengenalkan mengenai rumah adat. Peserta didik diajak untuk melihat/ditunjukkan rumah adat yang ada di sekitar lingkungannya atau dibacakan sebuah teks mengenai rumah adat dari sebuah suku untuk menjembatani mereka menceritakan garis, bentuk, atau warna dari rumah mereka sendiri



Gambar 2.7 Perkampungan Suku Bajo di Wakatobi, Sulawesi Tenggara

Sumber: Mohamad Lukman Saputra/Telisik (2020)

Namaku Nusa. Umurku 6 tahun

Aku tinggal di Kampung Bajo.

Kampungku ada di Wakatobi, Sulawesi Tenggara.

Rumahku berbentuk panggung.

Ada laut di kolong rumahku.

Banyak ikan berenang di situ.

Aku dan keluargaku selalu menjaga kebersihannya.

Kata orangtuaku, rumah di setiap daerah

di Indonesia berbeda-beda.

Ceritakan padaku, kamu tinggal di mana?

Seperti apa bentuk rumahmu?



Gambar 2.8 Mod Aki Aksa - Rumah Adat suku Arfak di Manokwari, Papua

Sumber: RaiyaniM/Wikimedia Commons (2021)

Namaku Ibo. Umurku 6 tahun
Aku tinggal di kaki gunung Arfak, Manokwari.
Desaku ada di Papua Barat.

Rumahku berbentuk panggung.
Namanya rumah kaki seribu.
Kami menyebutnya Mod Aki Aksa.

Disebut kaki seribu,
karena kakinya ada banyak.
Dibuat dari batang kayu kecil.
Seperti apa bentuk rumahmu?

Alternatif lainnya adalah mengenalkan karya seniman anak Indonesia, seperti Sri Jago Asoka Rama, Ace Alexon, dan karya semasa kecil dari Aqil Prabowo. Kisah mengenai ketiganya dapat dilihat melalui tautan berikut.



Setelah mendengarkan kisah mengenai seniman anak Indonesia, peserta didik bersama-sama dengan guru akan mencari keterangan lebih lanjut mengenai karya lukisan mereka. Peserta didik kemudian bergantian menceritakan apa saja garis, bentuk, dan warna yang mereka lihat pada lukisan-lukisan karya Sri Jago, Ace, dan Aqil. Mereka kemudian diajak untuk membuat karya gambar atau lukis yang terinspirasi dari gaya ketiga seniman tersebut.

5. Miskonsepsi

Miskonsepsi yang kemungkinan akan terjadi pada pembelajaran bab ini adalah sebagai berikut.

- a. Adanya pemahaman bahwa seni rupa sama sekali tidak berhubungan dengan pelajaran lain terutama pelajaran eksakta seperti matematika. Seni, khususnya seni rupa memiliki hubungan yang erat dengan berbagai disiplin ilmu lainnya termasuk matematika. Pembahasan mengenai aneka bentuk-bentuk dasar dalam matematika termasuk ke dalam elemen geometri atau bangun datar. Selain itu miskonsepsi yang mungkin terjadi adalah mengenai penyebutan nama bentuk yang tidak tepat, misalnya persegi dan bujur sangkar seringkali disebut sebagai “kotak” atau oval/bulat telur seringkali disebut “bulat/lingkaran”.
- b. Peserta didik beranggapan bahwa warna tertentu hanya dapat digunakan oleh jenis kelamin tertentu saja. Misalnya warna merah jambu (*pink*), ungu, dan fuchsia sering dianggap sebagai warna feminin.

Warna bersifat netral dan tidak eksklusif hanya untuk kalangan terbatas. Guru dapat membantu peserta didik untuk memaknai kembali setiap warna

secara netral. Tidak ada warna yang lebih baik atau buruk, seluruh warna yang ada di dunia ini saling melengkapi. Sebagai contoh kenetralan warna, guru dapat mengajak peserta didik untuk menemukan dan menyimak karya-karya seniman Indonesia yang sangat kaya dengan warna cerah dan pastel. Guru dapat terlebih dulu mencari contoh karya Hendra HeHe atau Ronald Apriyan sebagai inspirasi bagi peserta didik.



6. Asesmen

Asesmen yang dilakukan dapat bersifat formatif jika difungsikan sebagai pemetaan kemampuan awal peserta didik melalui kegiatan permainan berburu bentuk dan warna. Hasil kegiatan ini tidak perlu dinilai, namun dapat digunakan sebagai informasi untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya terutama di bab IV. Guru dapat membuat daftar centang dan/atau catatan anekdot mengenai temuan dari kegiatan ini.

Guru dapat menggunakan borang berikut dalam asesmen. Isi dengan centang (✓) jika peserta didik telah menunjukkan kemampuan tersebut dan isi dengan setrip (-) jika peserta didik belum menunjukkan kemampuan tersebut. Isi catatan anekdot dengan temuan penting seputar perkembangan kemampuan peserta didik (jika ada).

Nama	Menceritakan hasil pengamatan dengan tepat	Catatan Anekdot

Asesmen yang sama juga dapat difungsikan sebagai sumatif apabila digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Berikut rubrik yang dapat digunakan untuk asesmen sumatif.

Tabel 2.2 Rubrik Asesmen Sumatif

KKTP	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Menceritakan bentuk geometris yang diamati dengan tepat.	Menceritakan empat atau lebih bentuk geometris yang diamati dengan tepat.	Menceritakan tiga bentuk geometris yang diamati dengan tepat.	Menceritakan dua bentuk geometris yang diamati dengan tepat.	Menceritakan satu bentuk geometris yang diamati dengan tepat.
Menceritakan garis yang diamati dengan tepat.	Menceritakan empat atau lebih garis yang diamati dengan tepat.	Menceritakan tiga garis yang diamati dengan tepat.	Menceritakan dua garis yang diamati dengan tepat.	Menceritakan satu garis yang diamati dengan tepat.
Menceritakan warna yang diamati dengan tepat.	Menceritakan empat atau lebih warna yang diamati dengan tepat.	Menceritakan tiga warna yang diamati dengan tepat.	Menceritakan dua warna yang diamati dengan tepat.	Menceritakan satu warna yang diamati dengan tepat.

7. Penanganan Peserta Didik

Peserta didik tunanetra atau peserta didik dengan gangguan penglihatan rendah (*low vision*) sebaiknya diberikan latihan yang berbeda, misalnya diperkenalkan pada bentuk-bentuk geometris dengan cara memberikan benda di sekitarnya

yang memiliki bentuk tersebut. Setelah mereka mampu mengidentifikasi bentuk dari rabaan tangan, baru kemudian mereka berlatih menceritakan hasil rabaan terhadap benda tersebut.

Jika di kelas terdapat peserta didik tunarungu, maka guru harus memberikan instruksi dengan posisi wajah menghadap dan sejajar dengan peserta didik tersebut. Hal tersebut dapat membantu mereka untuk mengikuti instruksi. Selain itu, mereka hanya perlu menunjuk benda yang dimaksud dan tidak perlu menceritakan secara lisan.

Peserta didik tunadaksa dapat menyebutkan benda yang dimaksud dan tidak perlu menunjuk atau menghampiri benda tersebut.

8. Refleksi Peserta Didik

Refleksi dilakukan oleh peserta didik di setiap akhir pembelajaran. Refleksi dapat dilakukan dengan cara berbagi jawaban secara singkat dalam menjawab pertanyaan pertanyaan pemantik, “Menurut kalian, mengapa kita harus menjaga kesehatan dan keselamatan mata kita?”

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Orang tua/wali dapat membantu peserta didik berlatih mendeskripsikan atau menceritakan kembali hasil pengamatan atau mengajak anaknya rutin berdialog mengenai pengalaman mereka sehari-hari.

E. Asesmen

Asesmen formatif dilakukan melalui kegiatan menceritakan hasil pengamatan dengan maksud memetakan kemampuan prasyarat yang diperlukan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran selanjutnya. Asesmen menggunakan teknik observasi dan hasilnya dicatat dengan menggunakan instrumen catatan anekdot. Hasil pengamatan ini akan dijadikan dasar pijakan untuk merancang pembelajaran dan asesmen selanjutnya. Selain itu kegiatan ini dapat membantu mendeteksi kemungkinan gangguan penglihatan seperti buta warna.

Asesmen sumatif dilakukan melalui kegiatan permainan berpasangan. Peserta didik akan diukur kemampuannya dalam menceritakan hasil pengamatan dengan tepat. Instrumen yang akan digunakan adalah rubrik.

F. Pengayaan dan Remedial

Tidak ada kegiatan pengayaan dan remedial yang dilakukan dalam kegiatan ini

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 adalah, "Mengapa kemampuan mengamati menjadi modal belajar yang sangat penting?"

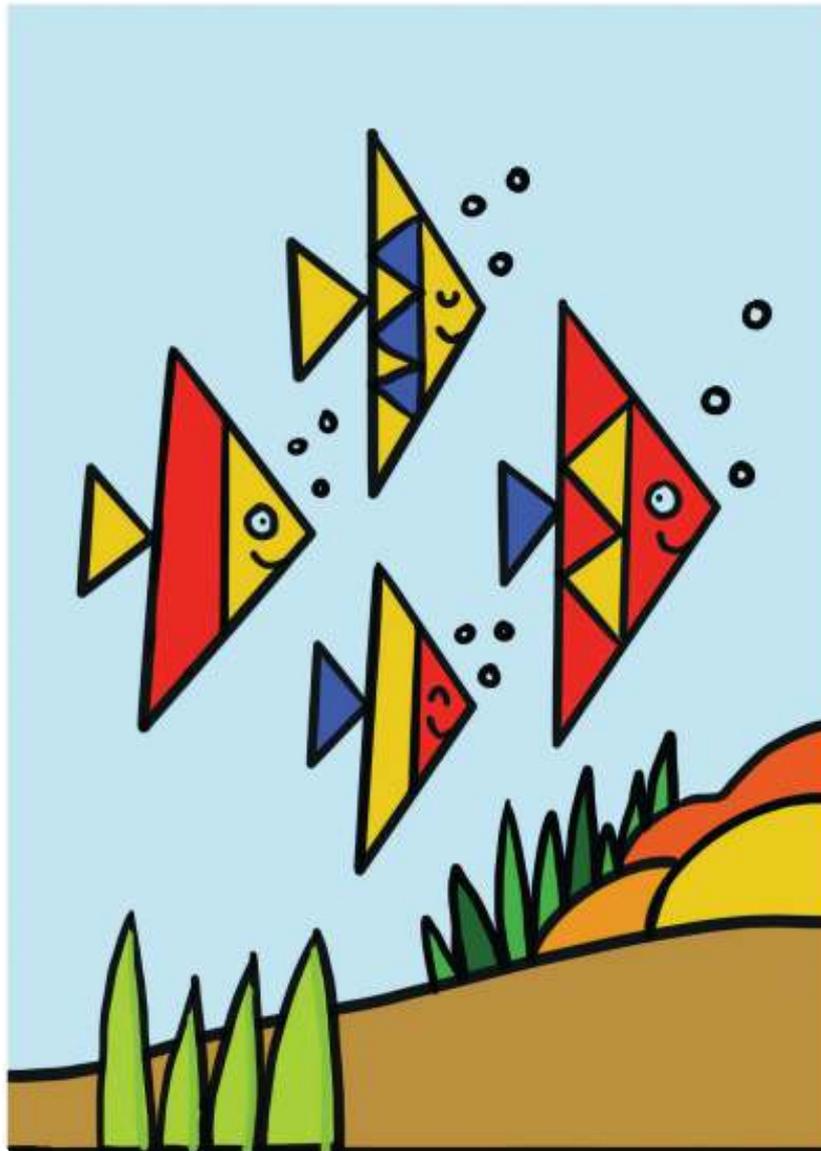
H. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Bab II: LKPD 1

Nama : _____

Kelas : _____

Ceritakan apa yang kalian lihat pada gambar berikut. Sebutkan bentuk-bentuk yang kalian temukan pada gambar.



I. Bahan Bacaan

Pembelajaran observasional merupakan suatu proses belajar bagi seseorang dari orang lain dengan mengamati perilaku mereka dan menyesuaikan perilaku tersebut sebagai miliknya sendiri. Proses ini melibatkan empat langkah, yaitu perhatian, retensi, reproduksi, dan motivasi. Ada empat jenis observasi, termasuk observasi partisipan, observasi nonpartisipan, observasi terstruktur, dan observasi tidak terstruktur.

Dalam pembelajaran observasional, terdapat beberapa contoh yang dapat diilustrasikan. Sebagai contoh, ketika peserta didik melihat orang tuanya bersikap sopan kepada orang lain, mereka cenderung belajar untuk bersikap sopan juga. Jika tujuan orang tua adalah mengajarkan anaknya untuk bersikap baik kepada hewan, maka orang tua perlu menunjukkan perilaku baik tersebut. Begitu pula, untuk mengajarkan peserta didik senang membantu, orang tua harus menunjukkan empati terhadap orang lain dan bersikap membantu. Dengan demikian, pembelajaran observasional tidak hanya menjadi proses pasif melihat, tetapi juga melibatkan penghayatan dan penyesuaian perilaku berdasarkan apa yang diamati.

Dalam Kurikulum Merdeka, kemampuan observasi guru akan sangat membantu dalam menentukan tindak lanjut dan pendekatan yang tepat. Pengembangan keterampilan observasi membutuhkan waktu dan latihan.

Beberapa cara untuk mengembangkan keterampilan observasi antara lain berinteraksi dengan orang lain, membaca, bermain permainan yang melibatkan observasi, mengajukan pertanyaan, dan tentunya dengan melakukan praktik pengamatan langsung. Keterampilan observasi diketahui juga dapat meningkatkan daya ingat, kemampuan beradaptasi, dan kemampuan berkomunikasi.

Selamat bersenang-senang belajar dan berkarya bersama-sama.

Berani berkreasi,
berani mencoba,
berani gagal,
dan coba lagi.



Kreativitas
membutuhkan
keberanian.

- Henri Matisse



Sumber: Rizki Raindriati/Kemendikbudristek (2023)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023
Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas I (Edisi Revisi)
Penulis: Rizki Raindriati
ISBN: 978-623-118-516-7

Bab III

Menyimpulkan Karakteristik Alat dan Bahan



A. Pendahuluan

1. TP dan Kedudukannya dalam ATP

Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai pada bab ini ialah menyimpulkan karakteristik alat dan bahan yang digunakan. TP ini diturunkan dari elemen berpikir dan bekerja artistik.

2. Pokok Materi

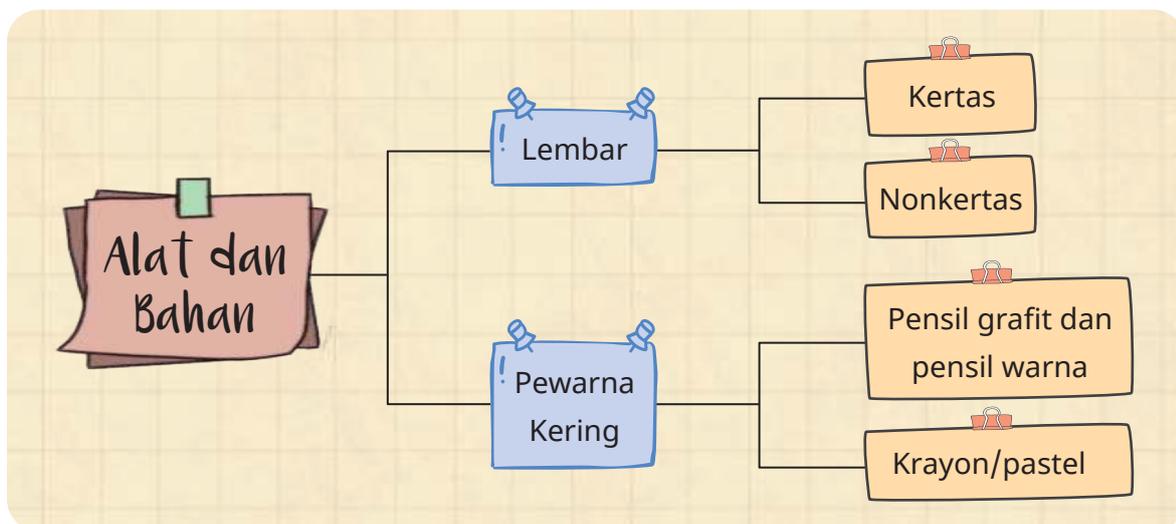
Pokok materi pada bab ini adalah membangun kemampuan peserta didik untuk menyimpulkan karakteristik variasi alat dan bahan yang tersedia di lingkungannya untuk berkarya secara tepat dan aman. Dengan mempelajari materi ini, peserta didik diarahkan terbiasa untuk menguji coba alat atau bahan yang akan digunakan sehingga mereka dapat memilih alat yang tepat untuk bekerja dengan media yang tersedia.

Skenario yang digunakan adalah merancang kegiatan pembelajaran dan asesmen sebanyak 18 JP, dengan durasi setiap pembelajaran masing-masing 3 JP. Pembelajaran akan dimulai dengan peserta didik bereksperimen sederhana dengan alat tulis yang mereka miliki.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lainnya

Kemampuan untuk menyimpulkan karakteristik ini merupakan salah satu keterampilan literasi dan berpikir komputasional yang perlu dikuasai peserta didik untuk dapat melihat dan menjelaskan hubungan sebab akibat.

4. Peta Materi



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Waktu yang diperlukan untuk penyelesaian materi bab ini yaitu 18 JP (@35 menit).

6. Materi Prasyarat

Tidak ada materi prasyarat untuk melanjutkan pembelajaran.

B. Skema Pembelajaran

Skema pembelajaran pada bab III ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Skema Pembelajaran Bab III

No.	Aspek	Keterangan
1.	Tujuan Pembelajaran	Menyimpulkan karakteristik alat dan bahan yang digunakan.
2.	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">Menemukan persamaan dan perbedaan antara 2 alat atau bahan yang digunakan.Menemukan karakteristik alat dan bahan yang digunakan.
3.	Alokasi Waktu	18 JP (@35 menit)
4.	Penilaian Awal	Tidak ada penilaian awal dalam kegiatan ini, namun guru perlu memeriksa kembali catatan anekdotal mengenai performa peserta didik saat menceritakan hasil pengamatan terhadap unsur rupa di lingkungan sekitar.
5.	Pokok Materi	Kemampuan menyimpulkan hasil pengamatan/hasil uji coba.
6.	Kata Kunci	eksperimen, uji coba, kesimpulan
7.	Aktivitas Pembelajaran	Bereksperimen dengan pensil dan pensil warna, bereksperimen dengan bahan berbentuk lembaran, dan bereksperimen dengan teknik rintang warna.
	Aktivitas Pembelajaran Alternatif	Bereksperimen membentuk dengan menggunakan bahan lunak.

No.	Aspek	Keterangan
8.	Sumber Belajar	Kreasi kartu pop up: https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr1h 
9.	Asesmen	<p>Formatif: bereksperimen dengan pensil, pensil warna, bahan lembaran, dan rintang warna.</p> <p>Sumatif: membuat karya dengan menggunakan alat dan bahan yang telah dipelajari sebelumnya.</p>

C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Persiapan Mengajar

Guru mempersiapkan diri dengan melihat kembali catatan anekdot hasil pengamatan pada pembelajaran sebelumnya. Guru menyiapkan peserta didik untuk membawa pensil, pensil warna, penghapus, lilin/krayon/pastel, dan pewarna cair seperti cat air atau larutan pewarna baik alam maupun buatan.

2. Apersepsi

Peserta didik diajak berbagi pengalaman mengenai penggunaan pensil dan pensil warna dalam kegiatan menggambar. Peserta didik kemudian diminta untuk menjawab pertanyaan pemantik, "Apa persamaan dan perbedaan pensil dan pensil warna yang kalian ketahui?"

3. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Perhatikan jawaban peserta didik mengenai persamaan dan perbedaan pensil dan pensil warna yang diketahuinya. Dari jawaban tersebut, guru dapat melihat kemampuan pengamatan dan kemampuan analisis peserta didik. Peserta didik dianggap telah menguasai pengetahuan dasar apabila jawabannya menunjukkan hal berikut.

- Pensil biasa mudah dihapus sementara pensil warna sulit dihapus.
- Pensil biasa memiliki nomor dan huruf seperti 6B, HB, 2B, 4B, H, sementara pensil warna tidak.
- Pensil warna ada yang akuarel atau dapat difungsikan sebagai cat air, pensil biasa tidak bisa.

4. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam pembelajaran bab III ini terdiri atas empat aktivitas, yaitu mencari persamaan dan perbedaan antara dua alat tulis yang serupa, yaitu pensil dan pensil warna, bereksperimen dengan bahan berbentuk lembaran yang dapat dilipat, bereksperimen dengan teknik rintang warna, dan asesmen sumatif. Selain keempat aktivitas tersebut, juga disediakan aktivitas alternatif bekerja dengan bahan lunak.



Kegiatan ini kemungkinan akan dilakukan di semester 2, ketika peserta didik telah memiliki pengalaman berlatih menggunakan pensil, gunting, dan lem, serta telah mengalami bagaimana melakukan pengamatan dan menceritakan hasil pengamatannya.

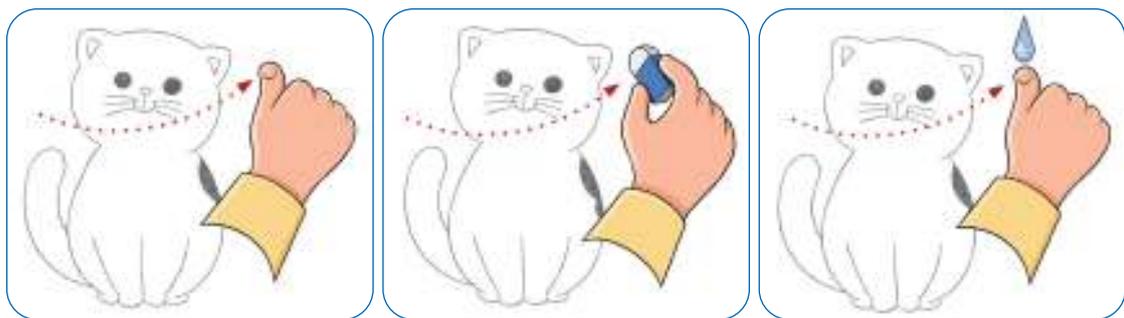
Kegiatan inti aktivitas 1 bertujuan untuk melatih kembali peserta didik mengamati suatu objek dan merefleksikan pengalaman tersebut agar tumbuh kemampuan berpikir dan bekerja artistik dirinya. Dari pengalaman tersebut, peserta didik akan berlatih untuk menarik kesimpulan.

Kali ini, peserta didik akan berlatih melakukan eksperimen sederhana mencari persamaan dan perbedaan alat tulis yang biasa digunakannya, yaitu pensil dan pensil warna. Pada awal pembelajaran, peserta didik diajak berbagi pengalaman ketika menggunakan pensil dan pensil warna selama 5-10 menit. Selanjutnya, peserta didik diajak untuk bermain peran sebagai peneliti, ilmuwan, atau detektif yang sedang dalam misi mencari persamaan dan perbedaan pensil dan pensil warna.

Eksperimen dimulai dengan meminta peserta didik untuk mewarnai tiga lingkaran pada LKPD 11 yang diberikan, dengan menggunakan pensil 2B.

Selanjutnya bimbing peserta didik untuk melakukan hal-hal berikut.

- Minta peserta didik untuk mengusap warna pensil di lingkaran pertama baris pertama dengan ibu jari mereka dan minta peserta didik menceritakan apa yang terjadi (beri kesempatan 5–10 menit untuk berbagi). Minta mereka untuk memperhatikan apakah warna pensil menjadi luntur/keluar garis lingkaran ketika diusap atau digosok dengan ibu jari? Apakah ibu jari peserta didik jadi menghitam?
- Hapus warna pensil di lingkaran kedua baris pertama dengan menggunakan penghapus karet biasa dan minta peserta didik menceritakan apa yang terjadi (beri kesempatan 5–10 menit untuk berbagi). Mintalah peserta didik untuk memperhatikan apakah warna pensil menghilang atau mudah dihapus? Apakah penghapus mereka menghitam?
- Usap warna pensil di lingkaran ketiga baris pertama dengan ibu jari yang basah dan minta peserta didik menceritakan apa yang terjadi (beri kesempatan 5–10 menit untuk berbagi). Apakah saat diusap dengan ibu jari yang basah warna pensil meluntur/keluar dari garis? Apakah ibu jari peserta didik menghitam?



Gambar 3.1 Eksperimen sederhana untuk mencari persamaan dan perbedaan alat tulis yang digunakan.

Setelah selesai dengan kegiatan pertama, peserta didik diminta untuk mewarnai ketiga lingkaran yang ada di baris kedua LKPD dengan menggunakan pensil warna (peserta didik bebas memilih warna).

Selanjutnya bimbing peserta didik untuk melakukan hal-hal berikut.

- Usap warna pensil di lingkaran pertama dengan ibu jari mereka dan minta peserta didik menceritakan apa yang terjadi (beri kesempatan 5–10 menit untuk berbagi). Ajak peserta didik untuk memperhatikan, apakah warna pensil menjadi luntur/keluar garis lingkaran ketika diusap atau digosok dengan ibu jari? Apakah ibu jari berubah warna seperti warna pensil yang digunakan?

- Hapus warna pensil di lingkaran kedua dengan menggunakan penghapus karet biasa dan minta peserta didik menceritakan apa yang terjadi (beri kesempatan 5–10 menit untuk berbagi). Apakah warna pensil menghilang atau mudah dihapus? Apakah penghapus berubah warna seperti warna pensil yang digunakan?
- Usap warna pensil di lingkaran ketiga dengan ibu jari yang basah dan minta peserta didik menceritakan apa yang terjadi (beri kesempatan 5–10 menit untuk berbagi). Apakah warna pensil meluntur/keluar dari garis? Apakah ibu jari berubah warna seperti warna pensil yang digunakan?

Pada akhir kegiatan ajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil eksperimen tersebut dengan cara menceritakan persamaan dan perbedaan pensil dan pensil warna yang mereka temukan. Ajak juga peserta didik untuk berbagi perasaan mengenai bekerja dengan pensil dan pensil warna.

Eksperimen sederhana ini juga dapat digunakan untuk pewarna kering lain yang mungkin dimiliki peserta didik. Misalnya mereka dapat membandingkan pensil dengan krayon, pastel minyak, spidol, atau pulpen. Lakukan dengan prosedur yang sama.



Pada aktivitas 2, peserta didik akan kembali berlatih untuk menarik kesimpulan dari eksperimen yang dilakukannya. Kali ini, peserta didik akan bereksperimen dengan bahan yang dapat dilipat seperti kertas, kain, atau plastik. Kegiatan ini sekaligus juga melatih kemampuan motorik dan koordinasi antara mata dan tangan, serta menguji kesabaran peserta didik. Peserta didik juga dapat diajak dan didorong secara mandiri untuk mencari beragam jenis kertas atau bahan berbentuk lembaran yang tersedia di sekitarnya, lalu bereksperimen dengan bahan tersebut. Berikut beberapa eksperimen yang dapat diuji cobakan.

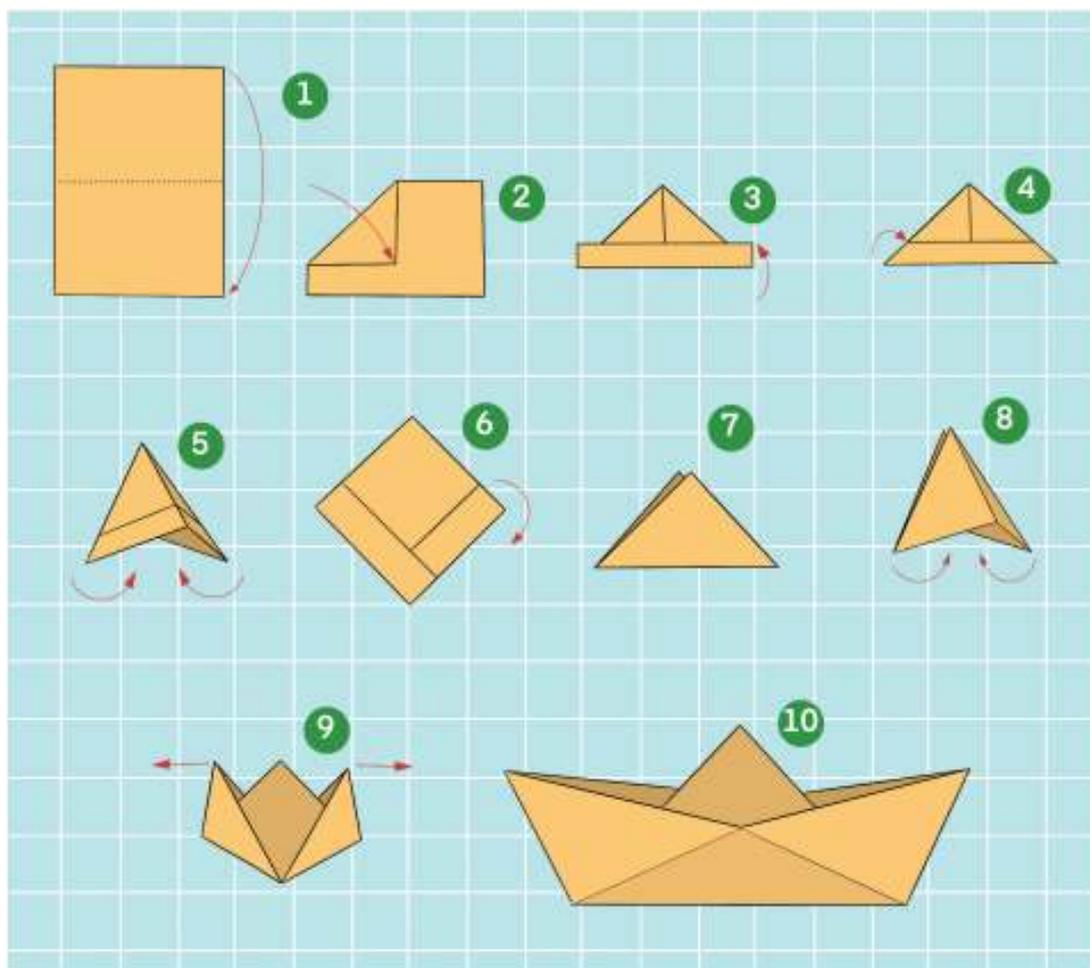
- Kelenturan bahan saat dilipat. Umumnya semakin tebal kertas, semakin kaku dan sulit dilipat.
- Kelenturan saat diremas dan dibentuk (misalnya menjadi bola).
- Kemudahan untuk dipotong dengan cara digunting atau disobek.

Untuk aktivitas melipat ini, guru perlu menyiapkan kertas lipat (origami) atau menyiapkan sendiri kertas lipatnya dengan cara memotong bentuk bujur sangkar

dari majalah bekas. Ukuran kertas lipat setidaknya 15×15 cm agar mudah digunakan peserta didik kelas 1. Jika memungkinkan, minta peserta didik untuk membawa karton kemasan bekas atau plastik kemasan bekas berukuran kecil (dicuci dan dikeringkan terlebih dulu).

Sebagai pemanasan, peserta didik diajak berbagi pengalaman melipat yang pernah dilakukan sebelumnya. Mungkin sebagian peserta didik pernah melipat baju atau peralatan ibadah seperti sajadah, sarung, dan mukena bagi peserta didik yang beragama Islam. Diskusikan keseruan pengalaman mereka saat belajar melipat.

Kemudian peserta didik diajak untuk melipat kertas menjadi lipatan yang rapi mengikuti instruksi guru, yaitu dengan mempertemukan setiap ujung/sudut kertas dengan ujung/sudut lainnya. Jika mayoritas peserta didik belum dapat mengikuti guru, maka kegiatan akan dimulai dari latihan melipat dengan rapi untuk membuat bentuk kapal atau katak. Jika mayoritas peserta didik sudah terampil melipat, maka kegiatan akan dimulai dari mencoba melipat karton kemasan bekas atau plastik kemasan bekas.



Gambar 3.2 Cara Melipat Kertas menjadi Bentuk Kapal

Salah satu yang dapat dicoba misalnya mengajak peserta didik melipat kertas menjadi suatu bentuk (bentuk kapal atau ikan seperti pada contoh di atas). Setelah berhasil, berikutnya peserta didik akan mencoba melipat dengan menggunakan karton kemasan bekas atau plastik kemasan bekas. Akan sulit bagi peserta didik untuk melipat karton karena tebal dan keras, sementara melipat plastik mungkin lebih mudah meskipun licin. Berikan waktu sekitar lima menit bagi peserta didik melipat karton. Guru kemudian menghentikan percobaan tersebut untuk berdiskusi dengan peserta didik. Ajukan pertanyaan mengapa sulit atau tidak dapat melipat karton tebal.

Setelah selesai, ajak peserta untuk menarik kesimpulan hasil eksperimen mereka dengan cara menceritakan temuan mereka. Apa yang terjadi ketika lembaran yang dilipat terlalu tipis, terlalu tebal, atau terlalu licin? Ajak mereka berbagi, bahan apa yang lebih mereka sukai untuk kegiatan melipat ini.

Kegiatan ini juga dapat dilanjutkan dengan pembuatan kartu *pop up* sederhana. Peserta didik diajak untuk menyaksikan video tutorial membuat kartu *pop up* terlebih dulu. Untuk membuat bagian “mulut” pada kartu *pop up* tersebut, peserta didik dapat menggunakan gunting atau merobeknya perlahan dengan bantuan penggaris.



Tautan: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr1h>

Aktivitas 3

Pada aktivitas 3, peserta akan bereksperimen membuat karya menggunakan teknik rintang warna dengan alat pewarna berupa lilin/krayon/pastel minyak dan pewarna basah seperti cat air atau larutan teh/kopi/kunyit/air secang. Melalui eksperimen ini, peserta didik diajak untuk menerapkan prinsip sains dalam karya seni mereka dan sekaligus diperkenalkan dengan salah satu warisan budaya Indonesia yaitu batik.

Teknik rintang warna merupakan teknik pewarnaan bahan lembaran (umumnya kain dan kertas) dengan cara merintang atau menghalangi bahan pewarna agar tidak mewarnai bagian yang dikehendaki. Teknik rintang warna biasa digunakan dalam pembuatan batik dan ikat celup. Pada batik, bagian motif digambar dengan menggunakan lilin/malam/wax dengan tujuan merintang pewarna cair yang dipakai untuk mewarnai kain. Setelah diwarnai, bagian gambar pada kain akan dibersihkan dengan cairan khusus (*dilorod*). Bagian gambar tersebut tetap berwarna putih karena telah dirintang sebelumnya dengan lilin. Sementara pada teknik ikat celup, warna dirintang dengan menggunakan karet atau tali rafia.



Gambar 3.3 Teknik rintang warna (1)

Sumber: Rizki Raindriati/Kemendikbudristek (2023)

Kali ini peserta didik akan menerapkan teknik rintang warna di kertas dengan menggunakan krayon/pastel minyak atau lilin batangan untuk membuat gambar. Ajak peserta didik untuk memilih warna putih atau warna muda seperti kuning dan krem atau menggunakan lilin batangan untuk membuat gambar yang dikehendaki. Guru dapat sekaligus mengenalkan motif-motif batik atau motif tradisional sederhana di daerah masing-masing. Setelah selesai menggambar dengan krayon, pastel, atau lilin, mereka akan mewarnai kertas menggunakan cat air dan kuas.

Jika peserta didik tidak memiliki cat air, mereka dapat menggunakan larutan pewarna makanan, teh, atau kopi yang pekat (biasanya berwarna coklat), air suji (hijau), air kunyit (kuning), atau air secang (merah). Larutan ini dapat disiapkan sebelumnya oleh guru. Ajak peserta didik memperhatikan bagian yang digambar dengan krayon/pastel/lilin tidak dapat diwarnai oleh larutan pewarna. Di akhir aktivitas, ajak peserta didik untuk menarik kesimpulan eksperimen. Ajak mereka berbagi pengalaman mereka menerapkan teknik rintang warna ini.



Gambar 3. Teknik rintang warna (2)

Sumber: Rizki Raindriati/Kemendikbudristek (2023)



Gambar 3.5 Contoh lukisan menggunakan teknik rintang warna (3) karya Samsara Wiropranoto

Sumber: Rizki Raindriati/Kemendikbudristek (2023)



Aktivitas 4

Kegiatan inti keempat adalah asesmen sumatif, yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah mampu menyimpulkan karakteristik alat dan bahan yang pernah dicobanya, ditandai dengan memilih alat dan bahan yang sesuai dengan karya yang ingin dibuatnya.

Pada kegiatan ini, peserta didik diminta untuk membuat sebuah karya seni rupa dengan menggunakan alat atau bahan yang pernah dipelajari sebelumnya. Beberapa jenis karya yang dapat dipilih peserta didik adalah sebagai berikut.

- Gambar atau lukisan menggunakan pensil dan pewarna kering lainnya.
- Membuat kolase menggunakan potongan kertas origami.
- Membuat karya menggunakan bahan temuan di sekitar seperti plastik, daun, dan ranting.
- Melukis menggunakan teknik rintang warna.

Guru dapat berkeliling dan secara santai menghampiri peserta didik untuk meminta peserta didik menceritakan mengenai karyanya. Beberapa pertanyaan yang dapat dipilih dan digunakan untuk menggali peserta didik, sebagai berikut.

- Apa yang membuatmu memilih membuat karya ini?
- Dari mana kamu mendapatkan ide/gagasan ini?
- Apa alat dan bahan yang paling kamu sukai?
- Bagian apa yang menurutmu paling mudah/paling sulit?
- Bagaimana perasaanmu saat membuat karya ini?
- Tolong ceritakan bagaimana cara pembuatan karya ini?



Aktivitas Alternatif

Sebagai alternatif, peserta didik mengeksplorasi bahan lunak yang ada di sekitar mereka, seperti tanah liat, plastisin, *playdough*, adonan tepung dll.). Aktivitas ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan koordinasi tangan dan mata dengan cara meremas, menepuk, dan menekan. Selain itu, melalui aktivitas menarik

dan mencubit (*pinch and pull*) tanah liat, peserta didik juga mengembangkan otot jari dan tangan sambil berkreasi dan belajar tentang tekstur dan bentuk. Aktivitas manipulasi, seperti menggulung, memotong, dan membentuk, memberikan pengalaman dalam membuat objek tiga dimensi.

Sebagai penunjang, sediakan juga lidi atau tusuk gigi, karton kardus bekas (potong ukuran 10 × 10 cm atau 20 × 20 cm) untuk alas, dan celemek atau kaos usang untuk menutup seragam/pakaian.

Jelaskan kepada peserta didik bahwa kegiatan kali ini adalah mencoba menggunakan bahan yang lunak seperti tanah liat/lempung; jenis tanah yang biasanya digunakan untuk membuat patung atau gerabah seperti gentong, pot atau kendi minum. Tanah liat telah digunakan sejak zaman kuno.

Tunjukkanlah bagaimana tanah liat biasanya digunakan. Untuk memotong tanah liat yang masih berupa gumpalan besar, guru dapat menggunakan kawat atau benang. Berikan kesempatan peserta didik untuk merasakan tekstur tanah liat yang dingin, lembek, dan mudah dibentuk. Ajak peserta didik mengamati bagaimana sentuhan dapat memengaruhi kelembaban tanah liat. Tunjukkan contoh patung yang terdapat di sekitar sekolah atau gambar pada buku ini.

Peragakan bagaimana membuat bola atau telur, gilingan panjang atau kubus/kotak dari tanah liat. Kemudian sambungkan bentuk-bentuk ini menjadi sebuah kesatuan dengan menggunakan lidi atau tusuk gigi untuk menopang berat tanah liat. Berikan detail dengan cara mencubit, menggiling, memilin, atau menyatukan antarsambungan dengan usapan.

Untuk kegiatan ini, guru disarankan mempersiapkan ruang untuk menyimpan karya di dalam kelas. Disarankan untuk menyimpan di tempat yang hangat atau terkena sinar matahari langsung agar bentuk tersebut cepat kering.

Bagikan tanah liat dan kardus alas pada peserta didik dan mintalah mereka untuk memilih bentuk yang diinginkan. Peserta didik dipersilahkan untuk mengeksplorasi cara yang dapat menghasilkan bentuk yang solid dan stabil. Minta peserta didik untuk membentuk karya di atas kardus alas yang telah disediakan. Ketika karya hampir selesai, ajak peserta didik untuk meninjau karya dari berbagai sudut dan menghaluskan bagian yang tidak rata atau tidak seimbang. Peserta didik lalu menuliskan nama mereka pada kardus alas dan membersihkan tempat kerja.

Bekerja dengan Bahan Lunak

Ada beberapa bahan lunak yang dapat digunakan untuk membuat karya seni. Misalnya tanah liat, plastisin, *playdough*, atau adonan tepung.

Tanah liat mudah dibentuk dalam keadaan lembab. Tanah liat yang kering akan mengeras dan perlu diberikan air agar melunak dan dapat digunakan.



Sumber: Rizki Raindriati/Kemendikbudristek (2023)

Beberapa teknik yang umum digunakan adalah tarik dan cubit (*pinch and pull*), membuat lempengan (*slab*), dan putar ulir (*coil*).

Hasil pengolahan benda lunak seperti tanah liat dapat difungsikan sebagai karya seni, misalnya dalam bentuk patung atau sebagai karya desain yang fungsional, misalnya sebagai wadah, piranti makan dan minum, celengan, lonceng, dan plot.

Beberapa seniman tembikar/keramik dari Indonesia yang terkenal adalah FX Widayanto, Ayu Iarasati, dan Endang Lestari.



Sumber: Rizki Raindriati/Kemendikbudristek (2023)

5. Miskonsepsi

Beberapa miskonsepsi mengenai pewarna kering.

1. Oleh karena pensil dan pensil warna memiliki bentuk yang sama, masih banyak miskonsepsi bahwa pensil warna memiliki sifat yang sama dengan pensil biasa. Namun sesungguhnya keduanya berbeda. Pensil yang bernomor (contohnya pensil 6H, HB, 2B, 6B) adalah pensil yang terbuat dari grafit, sementara pensil warna terbuat dari pigmen warna yang diikat oleh lilin atau campuran minyak agar dapat mengeluarkan warna. Pensil warna juga tersedia dalam versi akuarel. Ini berarti pensil tersebut juga dapat difungsikan seperti cat air dengan cara membasahi hasil pewarnaan.

Berdasarkan perbedaan material ini pula, pensil grafit lebih mudah dihapus, sementara pensil warna lebih sulit dihapus dan dapat bertahan lama. Namun demikian, keduanya sama-sama tidak dapat digunakan pada permukaan yang licin dan tidak dapat menyerap air seperti plastik.

2. Adanya anggapan bahwa krayon dan pastel adalah dua hal yang sama. Anggapan ini salah karena keduanya memiliki ciri yang berbeda. Krayon terbuat dari *wax*/lilin keras. Ciri ini dapat dikenali dari tampilannya yang mengilap seperti lilin dan tekstur licin saat disentuh. Sementara pastel minyak memiliki tampilan yang tidak mengilap, berbekas, dan terasa berminyak di tangan saat disentuh. Pastel minyak mengandung unsur minyak yang tinggi. Keduanya sama-sama menolak air, sehingga dapat digunakan untuk eksperimen membuat batik di atas kertas.
3. Adanya anggapan bahwa pulpen dan spidol adalah sama. Ini juga anggapan yang salah, karena keduanya memiliki ciri yang berbeda. Pulpen mengeluarkan tinta berbentuk gel melalui ujung logam/polimer. Keluarnya tinta dikendalikan oleh sejenis bola kecil di dalam batang pulpen. Sementara meskipun tampilannya mirip, tapi tinta spidol dikeluarkan melalui ujung lunak yang terbuat dari serat berpori. Spidol umumnya mudah luntur terkena air, kecuali jika ia spidol permanen.
4. Media berbentuk lembaran memiliki berbagai jenis dan karakteristiknya masing-masing. Tidak semua media berbentuk lembaran memiliki sifat lentur dan mudah dibentuk, tergantung dari jenis serat dan berat gramasinya.

6. Asesmen

Asesmen formatif dilakukan dengan cara mengobservasi peserta didik saat mereka mengikuti instruksi untuk melaksanakan eksperimen sederhana mengenai persamaan dan perbedaan 2 alat dan bahan yang digunakan. Instrumen yang digunakan adalah daftar centang, catatan anekdot, dan rubrik.

Nama	Menemukan persamaan dan perbedaan antara 2 alat atau bahan yang digunakan	Menemukan karakteristik alat dan bahan yang digunakan	Catatan Anekdot

Tabel 3.2 Rubrik Asesmen Formatif

KKTP	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Menemukan persamaan dan perbedaan antara dua alat atau bahan yang digunakan.	Menjelaskan tiga persamaan dan perbedaan antara dua alat atau bahan yang digunakan.	Menjelaskan dua persamaan dan perbedaan antara dua alat atau bahan yang digunakan.	Menjelaskan satu persamaan dan perbedaan antara dua alat atau bahan yang digunakan.	Belum dapat menjelaskan persamaan dan perbedaan antara dua alat atau bahan yang digunakan.
Menemukan karakteristik alat dan bahan yang digunakan.	Menemukan tiga karakteristik alat dan bahan yang digunakan.	Menemukan dua karakteristik alat dan bahan yang digunakan.	Menemukan satu karakteristik alat dan bahan yang digunakan.	Belum dapat menemukan karakteristik alat dan bahan yang digunakan.

7. Penanganan peserta didik

Peserta didik dengan hambatan intelektual dapat dibimbing untuk mengenal perbedaan fisik pensil dan pensil warna. Peserta didik kemudian dipandu satu per satu untuk menjalani langkah eksperimen. Gunakan instruksi yang sangat singkat dan tunggu sampai mereka selesai melakukan suatu instruksi sebelum berpindah ke instruksi selanjutnya.

8. Refleksi Peserta Didik

Refleksi baik dilakukan oleh peserta didik di setiap akhir pembelajaran. Mereka mendiskusikan jawaban pertanyaan pemantik, "Apa hal yang paling menarik dari pelajaran menggambar, menggunting, dan menempel?"

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Orang tua/wali perlu diajak untuk menguatkan peserta didik agar selalu bekerja dengan bersih dan aman untuk diri sendiri maupun orang lain.

E. Asesmen

Asesmen formatif dilakukan melalui kegiatan eksperimen sederhana dan terbimbing untuk mengetahui sifat-sifat alat dan bahan yang umum digunakan peserta didik.

Asesmen sumatif dilakukan dengan cara membuat atau mewarnai sebuah karya dengan menggunakan alat dan bahan yang telah dipelajarinya.

F. Pengayaan dan Remedial

Jika peserta didik memiliki pewarna kering lain seperti, krayon lilin (*wax crayon*) atau pastel minyak (*oil pastel*), maka pada pertemuan berikutnya dapat dilakukan eksperimen yang sama dengan menggunakan krayon dan pastel tersebut.

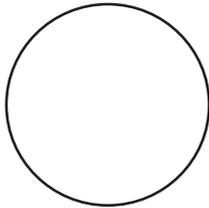
G. Refleksi Guru

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, "Apa kaitan pembelajaran ini dengan Profil Pelajar Pancasila?"

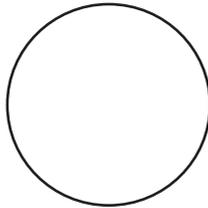
Nama : _____

Kelas : _____

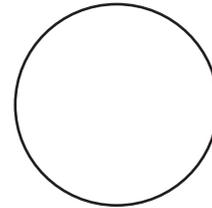
Warnailah ketiga lingkaran ini dengan pensil.



Usap lingkaran dengan ibu jarimu.



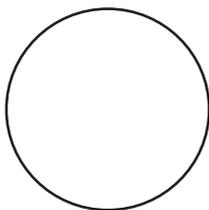
Hapus lingkaran menggunakan penghapus.



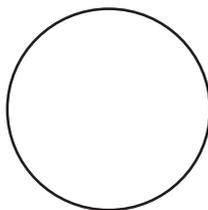
Basahi ibu jarimu. Usap lingkaran dengan ibu jarimu.

Apakah yang terjadi?

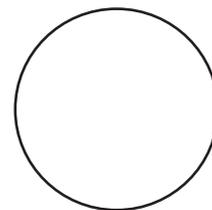
Warnailah ketiga lingkaran ini dengan pensil warna.



Usap lingkaran dengan ibu jarimu.



Hapus lingkaran menggunakan penghapus.



Basahi ibu jarimu. Usap lingkaran dengan ibu jarimu.

Apakah yang terjadi?

Serupa Tapi Tak Sama

Pensil dan pensil warna sekilas tampak sama saja. Banyak orang mengira pensil warna memiliki sifat yang sama dengan pensil biasa. Namun sesungguhnya keduanya berbeda. Pensil yang bernomor (contohnya pensil 6H, HB, 2B, 6B) adalah pensil yang terbuat dari grafit, sementara pensil warna terbuat dari pigmen warna yang diikat oleh lilin atau campuran minyak agar dapat mengeluarkan warna. Pensil warna juga tersedia dalam versi akuarel. Ini berarti pensil tersebut juga dapat difungsikan seperti cat air dengan cara membasahi hasil pewarnaan.

Berdasarkan perbedaan material ini, pensil grafit lebih mudah dihapus, sementara pensil warna lebih sulit dihapus dan dapat bertahan lama. Namun demikian, keduanya sama-sama tidak dapat digunakan di permukaan yang licin dan tidak dapat menyerap air seperti plastik.

Selain pensil dan pensil warna, banyak juga orang yang mengira krayon dan pastel sama saja. Padahal keduanya memiliki ciri yang berbeda. Krayon terbuat dari *wax*/lilin keras. Ciri ini dapat dikenali dari tampilannya yang mengilap seperti lilin dan tekstur licin saat disentuh. Sementara pastel minyak memiliki tampilan yang tidak mengilap, berbekas, dan terasa berminyak di tangan saat disentuh. Sesuai dengan namanya, pastel minyak mengandung unsur minyak yang tinggi. Krayon dan pastel sama-sama menolak air, sehingga dapat digunakan untuk eksperimen membuat batik di atas kertas.

Begitu pula dengan pulpen dan spidol. Kedua benda ini juga sering disangka sama. Padahal keduanya memiliki ciri yang berbeda. Pulpen mengeluarkan tinta berbentuk gel melalui ujung logam/polimer. Keluarnya tinta dikendalikan oleh sejenis bola kecil di dalam batang pulpen. Sementara tinta spidol dikeluarkan melalui ujung lunak yang terbuat dari serat berpori. Spidol umumnya mudah luntur terkena air, kecuali jika ia spidol permanen.

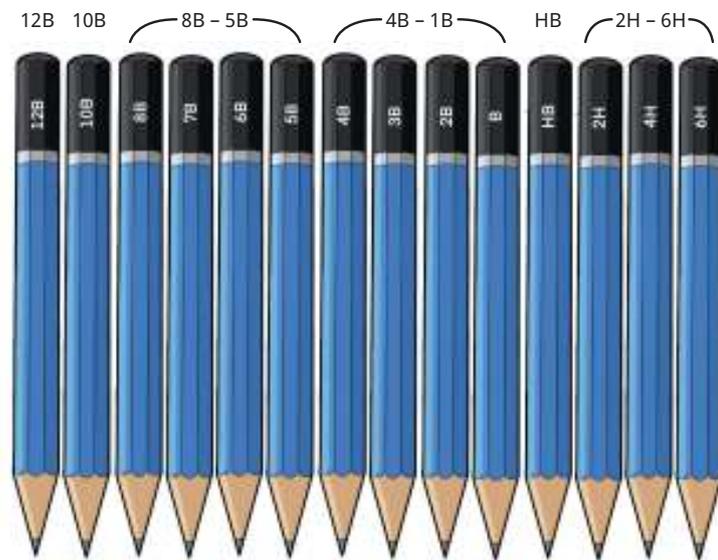
Pengetahuan Alat dan Bahan

1 Pensil

Terbuat dari grafit murni.

B menginformasikan ketebalan (*boldness*). Yang berarti kandungan grafitnya lebih banyak. H menginformasikan kekerasan komposisi LCAD-nya, yang berarti kandungan tanah liatnya lebih banyak.

Kesalahan bekerja dengan pensil dapat dihapus menggunakan penghapus.

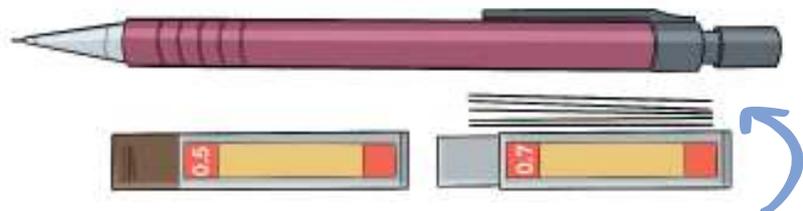


Angka di depan huruf memperlihatkan tingkat ketebalan/kekerasan komposisi suatu pensil.

- 2H : lebih keras dari H/HB
- 2B : lebih lembut dan tebal dibandingkan B
- HB : berarti pensil memiliki kedua sifat keras dan tebal

2 Pensil Mekanik

Memiliki rongga selongsong yang dapat diisi dengan sebatang grafit murni yang akan keluar dari lubang pensil.



Besaran batang grafit/lubang pensil yang umum digunakan adalah 0,5 mm dan 0,7 mm.

3 Pewarna Kering

Pewarna yang tidak memerlukan air untuk penggunaannya.

Terdiri dari:

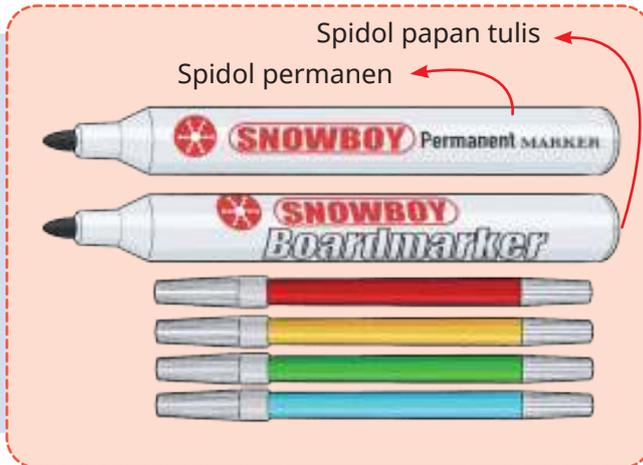
a Pensil Warna

Terbuat dari campuran lilin/oil dengan pigmen warna dan agen pengikat goresan pensil warna tidak bisa dihapus.



b Spidol

Sejenis pena yang memiliki sumber tinta sendiri dan ujungnya terbuat dari serat berpori dan ditekan seperti kain. Biasanya tinta spidol berbahan dasar alkohol, sehingga membutuhkan tutup agar tidak mengering.



c Krayon

Krayon dibuat dari lilin dan berbentuk batangan mengkilap.

d Oil Pastel

Pastel minyak terbuat dari lilin dan minyak berbentuk batangan seperti krayon. Oil pastel juga merintang warna namun sifatnya lebih berminyak. Lengket dan mudah luntur sehingga mudah untuk dicampur dengan gosokan tangan.



4 Pewarna Basah

Pewarna yang memerlukan air untuk dapat digunakan. Umumnya berupa cat, seperti di samping.



5 Pewarna Kering dan Basah

Pewarna yang dapat digunakan kering atau basah.



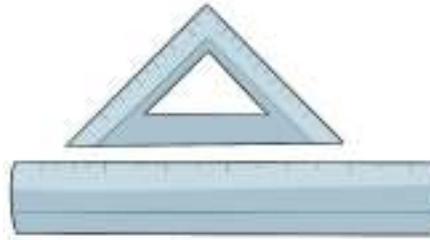
6 Penghapus

Umumnya terbuat dari karet dalam aneka warna dan digunakan untuk menghapus goresan pensil.



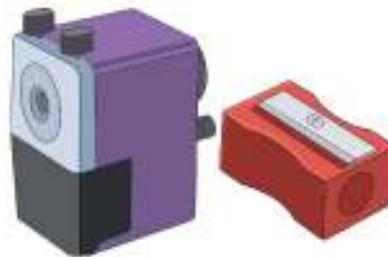
7 Penggaris

Alat pengukuran ini umumnya terbuat dari plastik/besi dan memiliki ukuran dalam sentimeter, milimeter, dan inchi.



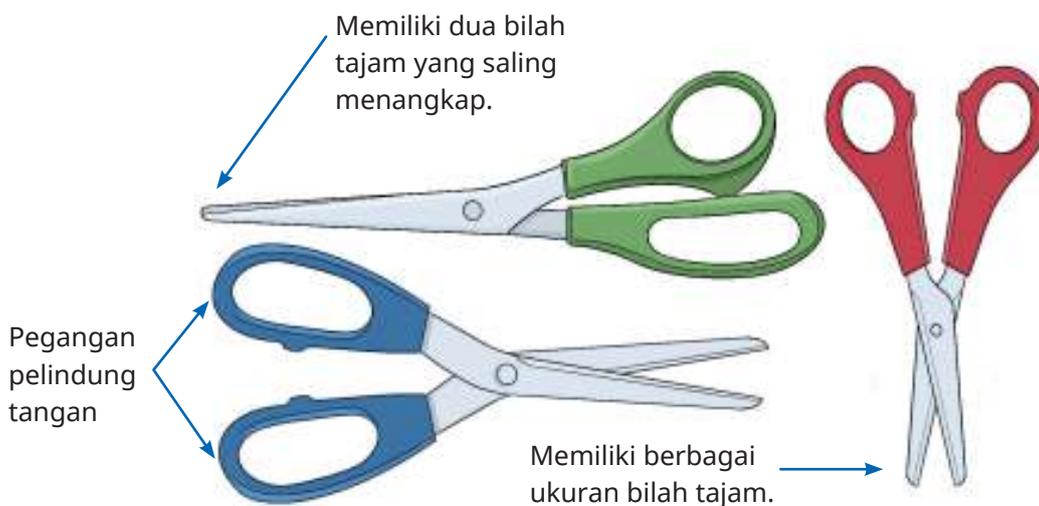
8 Rautan

Alat untuk menajamkan pensil yang tersedia untuk berbagai pensil.



9 Gunting

Alat untuk menggunting media yang tipis seperti kertas, karton, rambut, kain atau serat.



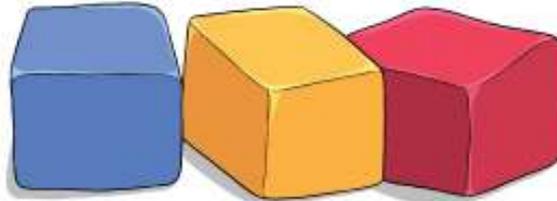
10 Kertas

Terbuat dari bubur serat kayu dan memiliki angka gramasi (berat dan ketebalan kertas)



11 Lilin/Plastisin

Lilin lentur yang mudah dibentuk dalam angka warna. Umumnya berminyak.



12 Tanah Liat/Lempung

Tanah yang memiliki sifat lengket, elastis dan mudah dibentuk. Tanah liat merupakan bahan bakar tembikar, bentuk yang dibuat dari tanah liat perlu dibakar dalam suhu tinggi dalam kurun waktu tertentu.



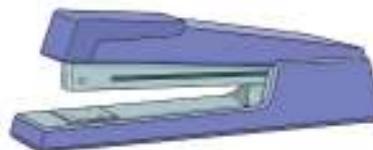
13 Klip

Penjepit untuk menyatukan beberapa lembar kertas/plastik.



14 Pengokot/Staples

Alat dari besi yang digunakan untuk memaut dua bagian menjadi satu.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023
Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas I (Edisi Revisi)
Penulis: Rizki Raindriati
ISBN: 978-623-118-516-7

Bab IV

Menyimpulkan Hasil Temuan Tiga Unsur Rupa di Sekitar



A. Pendahuluan

1. TP dan Kedudukannya dalam ATP

Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai pada bab ini ialah kemampuan menyimpulkan hasil temuan tiga unsur rupa di lingkungan sekitar. TP ini diturunkan dari elemen berpikir dan bekerja artistik.

2. Pokok Materi

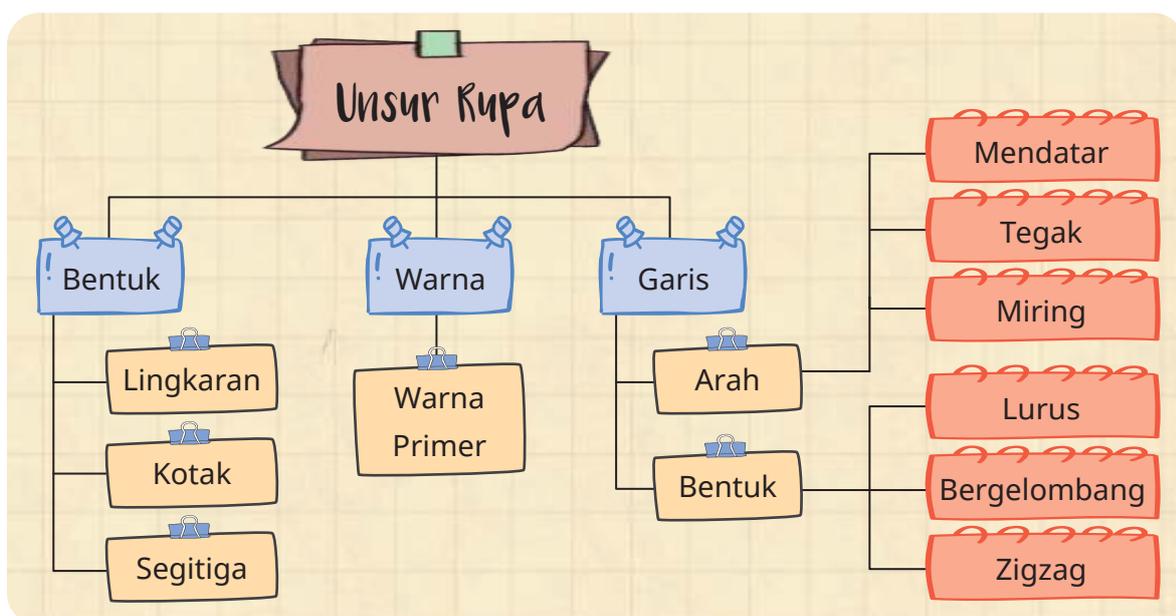
Pokok materi pada bab ini adalah membangun kemampuan peserta didik untuk menyimpulkan hasil temuan tiga unsur rupa di lingkungan sekitarnya secara tepat. Dengan mempelajari materi ini, peserta didik diarahkan untuk terbiasa terhubung dan peduli dengan lingkungan sekitarnya.

Skenario yang digunakan adalah merancang kegiatan pembelajaran dan asesmen sebanyak 36 JP, dengan durasi setiap pembelajaran masing-masing 3 JP. Pembelajaran akan dimulai dengan peserta didik bereksperimen sederhana dengan alat tulis yang mereka miliki.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lainnya

Kemampuan untuk menyimpulkan karakteristik ini merupakan salah satu keterampilan literasi dan berpikir komputasional yang perlu dikuasai peserta didik untuk dapat melihat dan menjelaskan hubungan sebab akibat.

4. Peta Materi



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Waktu yang diperlukan untuk penyelesaian materi bab ini yaitu 36 JP (@35 menit).

6. Materi Prasyarat

Peserta didik mampu membedakan bentuk (lingkaran, kotak, dan segitiga) dan membedakan warna-warna dasar (merah, kuning, biru, hijau, hitam, dan putih).

B. Skema Pembelajaran

Skema pembelajaran pada bab IV ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Skema Pembelajaran Bab IV

No.	Aspek	Keterangan
1.	Tujuan Pembelajaran	Menyimpulkan hasil temuan tiga unsur rupa di lingkungan sekitar.
2.	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan jenis garis berdasarkan arah dan bentuknya.• Menemukan hubungan antara titik, garis, dan bentuk.• Membuat campuran warna.
3.	Alokasi Waktu	36 JP (@35 menit)
4.	Penilaian Awal	Tidak ada penilaian awal dalam kegiatan ini, namun guru perlu memeriksa kembali catatan anekdotal pembelajaran sebelumnya.
5.	Pokok Materi	Kemampuan menyimpulkan hasil temuan tiga unsur rupa di lingkungan sekitar.
6.	Kata Kunci	unsur rupa
7.	Aktivitas Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Menemukan dan menceritakan aneka garis, bentuk, dan warna dalam benda atau karya yang ada di sekitarnya.• Bereksperimen membuat garis, bentuk, dan warna dengan menggunakan variasi alat dan bahan.
	Aktivitas Pembelajaran Alternatif	Menyusun benda-benda di alam menjadi sebuah garis atau bentuk.

No.	Aspek	Keterangan
8.	Sumber Belajar	<p>Modul ajar mengenai garis dan bentuk:</p>  <p>https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr1i</p> <p>Video kreasi bentuk geometris:</p>  <p>https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr1j</p> <p>Video menggambar aneka bentuk dasar:</p>  <p>https://buku.kemdikbud.go.id/s/sr1k</p>
9.	Asesmen	<p>Formatif: Bermain dan bereksperimen untuk mendorong peserta didik mencapai kesimpulan mengenai temuan tiga unsur rupa.</p> <p>Sumatif: Membuat gambar dengan menggunakan media campuran.</p>

C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Persiapan Mengajar

Guru menyiapkan LKPD mengenai aneka garis.

2. Apersepsi

Peserta didik bermain “Kuda Bisik” mengenai bentuk. Peserta didik dibagi dalam 2-4 kelompok dengan jumlah anggota sama. Seluruh peserta didik berbaris membelakangi guru. Seluruh peserta didik yang berdiri paling belakang akan diperlihatkan sebuah gambar garis vertikal, horizontal, dan diagonal. Peserta didik tersebut akan membisikkan nama garis yang dilihatnya pada peserta didik di depannya. Peserta didik berikutnya akan membisikkan nama bentuk tersebut pada peserta didik di depannya, begitu seterusnya. Peserta didik terakhir yang berada di paling depan akan menyebutkan nama bentuk tersebut dengan lantang.

Alternatif lainnya, peserta didik bermain tebak gambar. Guru menunjukkan sebuah gambar hewan pada peserta yang sukarela untuk maju ke depan kelas. Peserta didik tersebut harus memberikan informasi agar teman sekelasnya dapat menebak gambar melalui pemberian petunjuk verbal, namun dilarang untuk menyebutkan nama hewan pada gambar yang dilihatnya. Contoh petunjuk yang dapat digunakan untuk menebak gambar kucing, “Saya melihat gambar hewan berkaki empat, kepalanya bentuknya elips, lalu telinganya berbentuk segitiga, di pipinya kanan dan kirinya ada tiga garis, dan ekornya panjang.”

3. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Guru dapat mendapatkan gambaran kemampuan peserta didik dalam mengenal garis melalui kegiatan permainan kuda bisik pada sesi apersepsi.

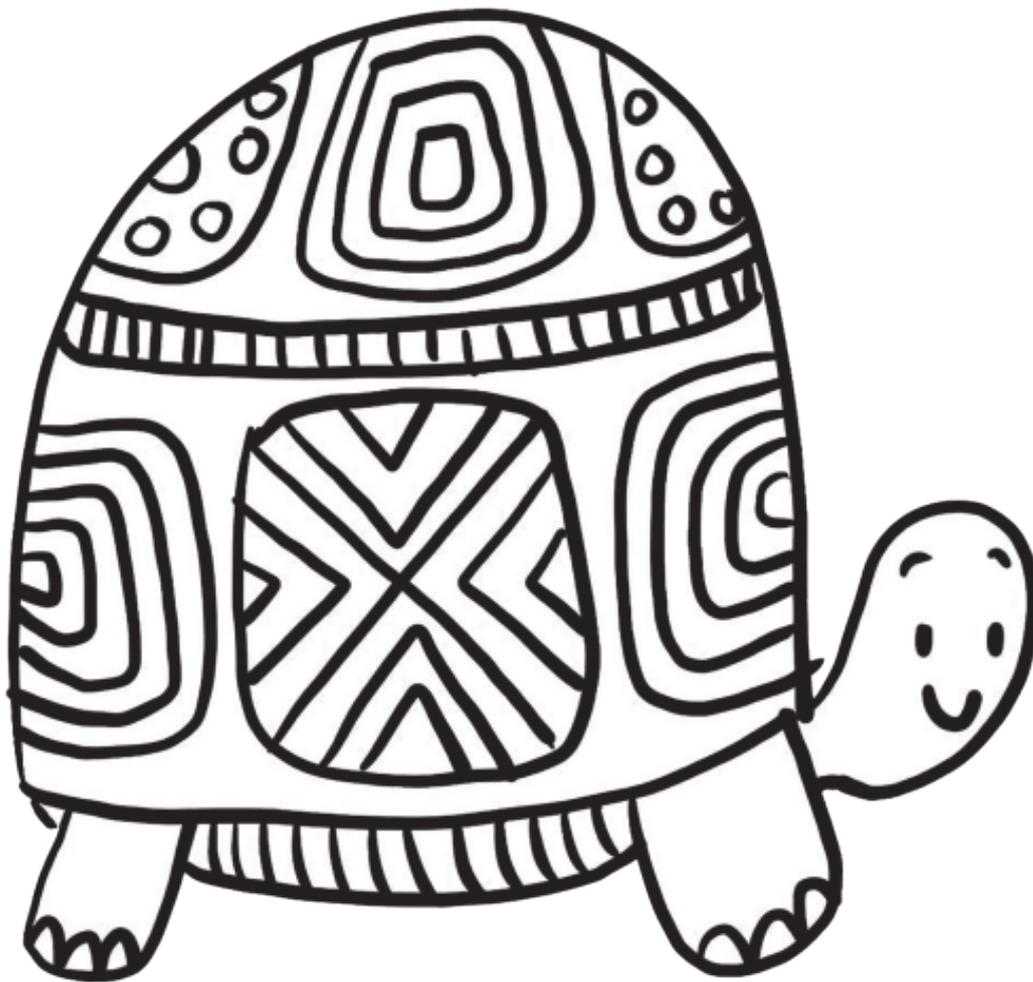
Kemungkinan besar, akan ada peserta didik yang menyebutkan “garis yang berdiri”, “garis yang berbaring”, atau “garis yang miring”. Mereka mungkin juga akan mengatakan “garis yang tajam-tajam” untuk menyebut zigzag, “garis keriting” untuk menyebut garis bergelombang, atau bahkan “garis kue kuping gajah” untuk menyebut garis spiral.

4. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam pembelajaran bab IV ini terdiri atas empat aktivitas, yaitu penguatan garis, menggambar hewan kesayangan, kegiatan eksplorasi bentuk, dan asesmen sumatif. Selain keempat aktivitas tersebut, untuk mengadaptasi permasalahan diferensiasi peserta didik, maka disediakan aktivitas alternatif.



Peserta didik mendapatkan penguatan mengenai garis. Garis dibedakan menurut arahnya, yaitu vertikal atau tegak, horizontal atau melintang, dan diagonal atau menyerong. Garis juga dapat dibedakan menurut bentuknya, yaitu lurus, putus-putus, bergelombang, zigzag, atau spiral/mengulir.



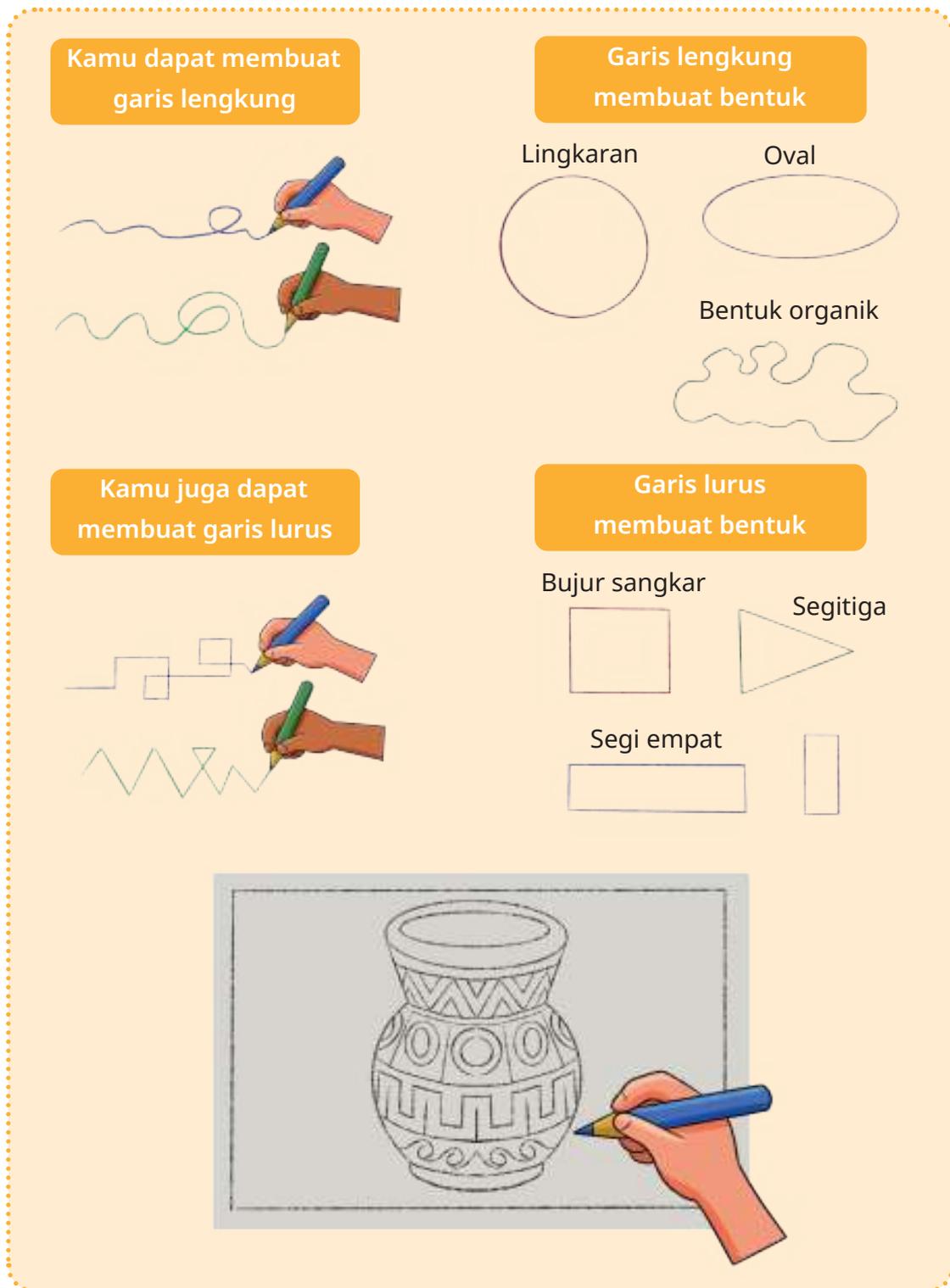
Gambar 4.1 Contoh Garis pada Gambar

Peserta didik melakukan aktivitas menarik garis. Peserta didik menggunakan pensil untuk membuat sebuah gambar yang diinginkannya dalam ukuran besar (memenuhi kertas) dan mengisi setiap bagian gambar dengan beragam garis yang berbeda-beda.



Gambar 4.2 Menerapkan unsur rupa dalam gambar.

Kegiatan ini bersifat formatif karena membangun pemahaman dan memperbaiki pembelajaran sebelumnya. Instrumen yang dapat digunakan adalah daftar centang atau catatan anekdotal.

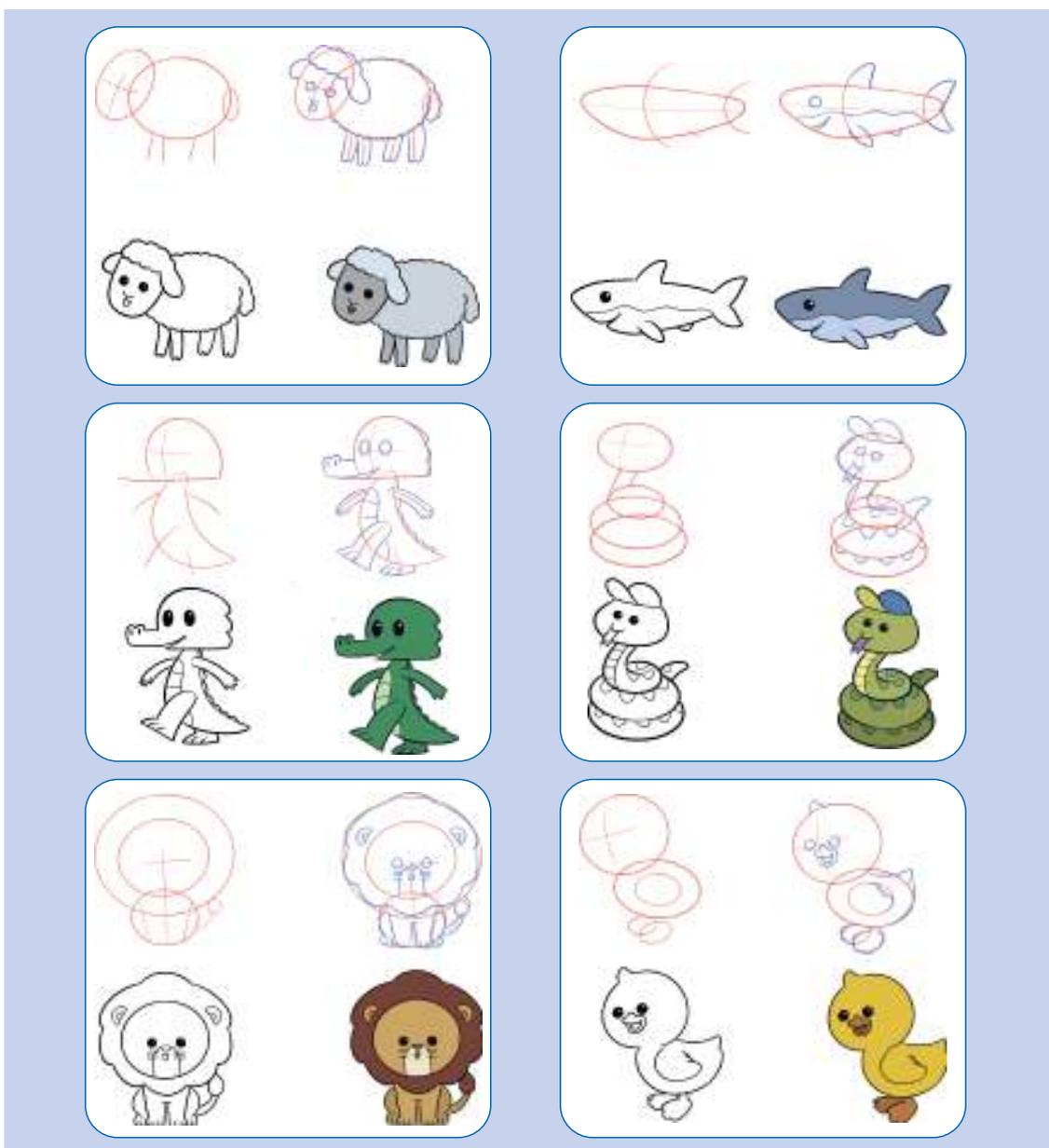


Gambar 4.3 Contoh menggambar komposisi aneka bentuk.

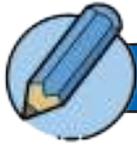


Aktivitas 2

Peserta didik akan membuat gambar hewan-hewan kesayangannya berdasarkan langkah yang didemonstrasikan guru. Dalam demonstrasi tersebut, guru hanya akan memperagakan langkah menggambar struktur dasar untuk membuat hewan berkaki dua, berkaki empat (mamalia dan reptil), dan ikan. Peserta didik kemudian memilih hewan yang disukainya untuk digambar. Setelah itu Peserta didik akan menambahkan detail ciri-ciri yang sesuai dengan hewan yang ingin digambarnya dan mewarnainya dengan pewarna yang dimiliki.



Gambar 4.4 Langkah-Langkah Menggambar Hewan

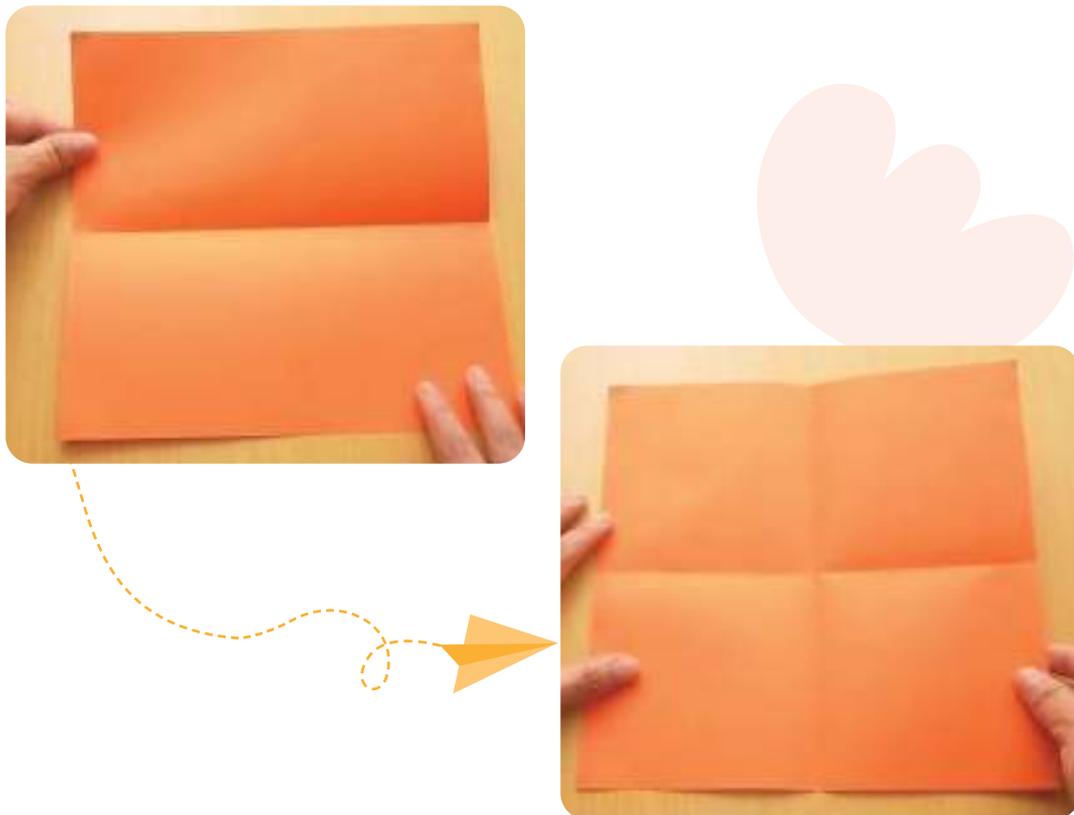


Aktivitas 3

Peserta didik akan melakukan aktivitas eksplorasi bentuk. Mereka menerima penjelasan singkat mengenai kegiatan menyusun potongan kertas menjadi sebuah bentuk baru. Peserta didik juga diinformasikan mengenai hasil yang diharapkan, yaitu dapat memotong dan merekat dengan rapi, menampilkan bentuk yang unik dan berbeda dengan teman lainnya.

Peserta didik diminta untuk melipat dan memotong kertas warna/origami berdasarkan instruksi dan peragaan dari guru.

- Peserta didik diminta untuk melipat kertasnya menjadi dua.
- Pertemukan ujung kiri kertas dengan ujung kanan kertas.
- Tekan lipatan kertas menggunakan telapak tangan atau jari secara perlahan agar menghasilkan lipatan yang rapi.
- Sobek atau gunting mengikuti lipatan kertas untuk mendapatkan dua buah persegi panjang.



Gambar 4.5 Melipat dan memotong kertas lipat.

- Lipat kembali persegi panjang menjadi dua bagian, lalu sobek atau gunting mengikuti lipatan yang ada untuk mendapatkan dua buah persegi.
- Lipat kembali kertas berbentuk persegi menjadi dua. Pertemukan ujung bawah kiri dengan ujung atas kanan.
- Robek atau gunting mengikuti lipatan kertasnya untuk mendapatkan dua buah segitiga.
- Peserta didik perlu didorong untuk mencari cara agar mendapatkan bentuk lingkaran.

Peserta didik diminta untuk menempelkan potongan kertas yang dibuatnya pada kertas/buku gambar dengan instruksi guru (Jelaskan bagaimana menggunakan lem yang baik, yaitu dengan mengoleskannya tipis-tipis di sepanjang sisi bentuk, dan kemudian sedikit olesan di bagian tengah).

Peserta didik menyusun potongan-potongan kertas berbentuk geometris yang dibuatnya agar menjadi sebuah bentuk baru. Peserta didik dapat diajak untuk menonton video mengenai memotong, menempel, dan menyusun potongan bentuk sebagai inspirasi mereka.

Langkah pembelajaran ini dapat digunakan sebagai asesmen formatif. Guru memberikan umpan balik pada peserta didik untuk membangun kompetensi yang dituju atau untuk memperbaiki pembelajaran sebelumnya. Beberapa umpan balik yang dapat diberikan adalah kemampuan peserta didik mengidentifikasi bentuk-bentuk geometris, melipat, menggunting, dan menempelkan bentuk-bentuk geometris. Selain itu peserta didik juga dapat diberikan umpan balik mengenai kreativitas dan imajinasi mereka saat menyusun bentuk yang dimiliki.



A



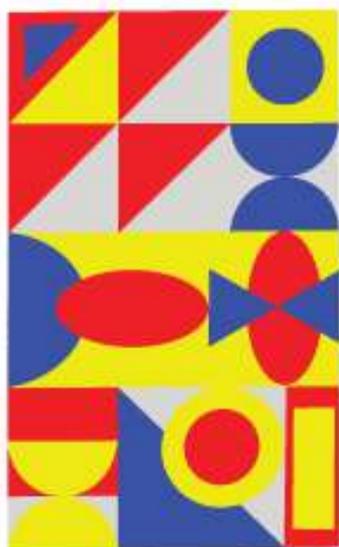
Gambar 4.6 Bentuk-Bentuk Geometris pada Beruang



Gambar 4.7 Quilt dari Kain Perca Karya Dita W. Yolashasanti

Sumber: Tangkapan layar instagram @Dita W. Yolashasanti

B



Gambar 4.8 Contoh Komposisi Aneka Bentuk



Gambar 4.9 Prosedur Menempel



Aktivitas 4

Aktivitas 4 merupakan kegiatan sumatif untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran keempat. Peserta didik membuat papan permainan ular tangga. Mereka mendapatkan LKPD yang sudah berisi kotak-kotak (5 kotak menyamping, 5 kotak menurun). Peserta didik diajak untuk menuliskan angka 1–25 pada kotak-kotak tersebut. Setelah itu mereka akan menggambarkan beberapa ular dalam berbagai ukuran dan tangga horizontal dan diagonal.

Peserta didik kemudian mewarnai kedua puluh lima kotak-kotak tersebut dengan cara mencampurkan warna-warna yang mereka miliki. Peserta didik tidak boleh meletakkan warna yang sama bersebelahan (baik di kanan, kiri, atas, atau bawahnya). Mereka juga boleh mencampur warna dari warna-warna yang mereka miliki.

Selama pengerjaan, guru berkeliling untuk memberikan umpan balik. Hasil pekerjaan ini dapat digunakan dalam pelajaran matematika sebagai sarana berlatih penjumlahan dan pengurangan dengan permainan yang menyenangkan.



Aktivitas Alternatif

Aktivitas alternatif yang dapat dilakukan adalah membuat papan nama dekoratif. Ajak peserta didik untuk melihat contoh-contoh tulisan dalam berbagai *font* (jenis huruf). Guru dapat mencetaknya, mengumpulkan gambar iklan dengan *font* yang berbeda-beda, atau mengambil contoh *font* dari lingkungan sekitar (misalnya dari tulisan pada tas dan seragam peserta didik).

Mintalah peserta didik untuk mengobservasi tulisan yang ada pada gambar dan berdiskusi bagaimana sebuah huruf tetap dapat dibaca sama meskipun bentuknya berbeda. Diskusikan dengan peserta didik, di antara semua contoh huruf, mana yang paling disukai dan sebutkan alasannya. Tanyakan kepada peserta didik apa yang membuat sebuah bentuk huruf menjadi menarik.

Peserta didik kemudian membuat sebuah papan nama dari kertas (sebaiknya karton/manila) untuk menuliskan namanya. Papan nama ini dapat diletakkan di atas meja peserta didik masing-masing, dapat digunakan untuk membantu guru/tamu yang belum hafal nama semua peserta didik. Peserta didik menuliskan

namanya dengan bentuk huruf yang disukainya, pastikan ukurannya cukup besar dan dapat dibaca dari jarak tiga meter. Peserta didik memberikan elemen dekorasi di dalam setiap huruf atau di sekeliling kertas. Di sini, peserta didik akan mengaplikasikan pengetahuan tentang menggunakan garis, bentuk, dan warna.

Apa yang kamu amati dari bentuk-bentuk huruf di bawah ini?

KREATIF KREATIF
KREATIF *KREATIF*
KREATIF KREATIF

Dengan kreatifitas dan imajinasi, bentuk huruf dapat digabungkan dengan bentuk binatang.



Gambar 4.10 Contoh Bentuk Huruf

5. Miskonsepsi

Miskonsepsi yang mungkin terjadi adalah peserta didik beranggapan bahwa garis hanyalah berupa garis lurus, tebal, dan tak terputus. Kemungkinan miskonsepsi lain adalah garis dan bentuk tidak saling berhubungan, sementara semua bentuk berawal dari garis dan semua garis berawal dari titik.

Miskonsepsi lainnya yang mungkin terjadi adalah kepala hewan atau manusia harus berbentuk bulat sempurna. Seringkali ditemukan peserta didik menggunakan alat bantu seperti rautan bulat, koin, atau benda lain untuk membuat lingkaran. Ini anggapan yang keliru, karena tidak ada kepala yang berbentuk bulat sempurna.

6. Asesmen

Aktivitas 1–3 berfungsi sebagai asesmen formatif, karena berfungsi untuk membangun pemahaman dan kompetensi. Instrumen yang digunakan adalah daftar centang dan catatan anekdotal mengenai temuan dari kegiatan ini.

Guru dapat menggunakan borang berikut dalam asesmen. Isi dengan centang (✓) jika peserta didik telah menunjukkan kemampuan tersebut dan isi dengan setrip (–) jika peserta didik belum menunjukkan kemampuan tersebut. Isi catatan anekdotal dengan temuan penting seputar perkembangan kemampuan peserta didik (jika ada).

Instrumen Aktivitas 1

Nama	Menjelaskan Jenis Garis Berdasarkan Arah dan Bentuknya	Catatan Anekdotal

Instrumen Aktivitas 2 dan 3

Nama	Catatan Anekdotal

Aktivitas 4 dapat difungsikan baik sebagai formatif atau sumatif. Ia berfungsi sebagai formatif jika asesmen digunakan untuk memperbaiki pembelajaran sebelumnya. Asesmen yang sama juga dapat difungsikan sebagai sumatif apabila digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Instrumen untuk sumatif sebaiknya menggunakan rubrik berikut.

Tabel 4.2 Rubrik Asesmen Formatif/Sumatif

KKTP	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Menjelaskan jenis garis berdasarkan arah dan bentuknya.	Menjelaskan empat jenis atau lebih garis berdasarkan arah dan bentuknya dengan tepat.	Menjelaskan tiga jenis garis berdasarkan arah dan bentuknya dengan tepat.	Menjelaskan dua jenis garis berdasarkan arah dan bentuknya dengan tepat.	Menjelaskan satu jenis garis berdasarkan arah dan bentuknya dengan tepat.
Menemukan hubungan antara titik, garis, dan bentuk.	Menemukan tiga hubungan antara titik, garis, dan bentuk.	Menemukan dua hubungan antara elemen rupa (titik, garis, dan/ atau bentuk).	Menemukan satu hubungan antara elemen rupa (titik, garis, dan/atau bentuk).	Tidak menemukan hubungan antara titik, garis, dan bentuk.
Membuat campuran warna.	Membuat campuran lebih dari tiga kombinasi warna.	Membuat campuran tiga kombinasi warna.	Membuat campuran dua kombinasi warna.	Tidak dapat membuat campuran warna.

7. Penanganan peserta didik

Jika di kelas terdapat peserta didik yang memiliki gangguan penglihatan seperti buta warna, maka peserta didik tersebut mendapatkan bimbingan dengan cara mengasosiasikan warna dengan bentuk tertentu. Sebagai contoh, warna jingga adalah warna wortel, merah adalah warna bagian atas bendera Indonesia, kuning adalah warna lemon atau pisang, dan lain sebagainya.

8. Refleksi Peserta Didik

Refleksi dilakukan oleh peserta didik di setiap akhir pembelajaran. Peserta didik diminta untuk menilai dirinya sendiri dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.

- “Apa yang terjadi saat kamu menghubungkan titik-titik?”
- “Apa yang terjadi saat kamu mencampurkan dua warna?”
- “Warna apa yang mewakili perasaanmu hari ini?”

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Orang tua/wali dapat membantu peserta didik membuat garis dengan cara berlatih menyapu satu arah tanpa terputus atau dengan bermain dan berolahraga bersama melalui kegiatan jalan atau lari lurus, berkelok, atau zigzag. Orang tua/wali juga dapat membantu peserta didik berdialog mengenai perasaan mereka dengan menggunakan kartu warna, misalnya biru=senang, merah=marah, kuning=ceria, hitam=bersedih, dan lain-lain.

E. Asesmen

Asesmen formatif dilakukan melalui kegiatan eksperimen sederhana dan terbimbing untuk mengetahui sifat-sifat alat dan bahan yang umum digunakan peserta didik.

Asesmen sumatif dilakukan dengan cara membuat atau mewarnai sebuah karya dengan menggunakan alat dan bahan yang telah dipelajarinya.

F. Pengayaan dan Remedial

Pada bab ini tidak terdapat kegiatan pengayaan dan remedial, karena bab ini merupakan bab terakhir di kelas 1. Meski demikian, sangat dianjurkan bagi guru untuk mendorong peserta didik berkreasi di sepanjang liburan kenaikan kelas. Beberapa kegiatan berkreasi yang dapat diusulkan, antara lain membuat buku harian bergambar, membuat gambar atau kolase pemandangan yang dilihat selama liburan, membuat komik atau gambar bercerita, atau membuat "wayang kertas" menggunakan potongan gambar yang ditempelkan pada sebatang lidi. Selain itu, guru dapat mendorong orang tua untuk mengajak anak mereka ke taman, museum, galeri, atau perpustakaan di daerah masing-masing.

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. Ajukan pertanyaan berikut sebagai tolok ukur tercapainya pembelajaran pada bab ini.

- "Apakah mayoritas peserta didik mampu menarik garis?"
- "Apakah peserta didik yang belum mampu menarik garis, memiliki masalah dengan penglihatan dan koordinasi motorik halus?"
- "Mengapa kemampuan menarik garis sangat penting?"
- "Bagaimana ular tangga dapat membantu pengembangan kemampuan numerasi dan kreativitas peserta didik?"

H. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Bab IV: LKPD 1

Nama : _____

Kelas : _____

Gemar Menggambar Bersama Pak Tino Sidin

Bicara mengenai pendidikan seni rupa di Indonesia, kita pasti teringat kepada Tino Sidin, seorang seniman pendidik yang beraliran natural ekspresif. Beliau pernah mengampu sebuah program belajar menggambar untuk anak-anak di stasiun TVRI, "Gemar Menggambar" yang terkenal di tahun 80an. Dalam acara tersebut, pria yang akrab dipanggil Pak Tino tersebut tidak hanya mendemonstrasikan bagaimana cara menggambar sederhana dengan langkah yang mudah diikuti anak, beliau juga membagikan karya anak-anak yang dikirimkan padanya dan mengajarkan bagaimana cara mengapresiasi sebuah karya. Tidak jarang Pak Tino memberikan penguatan agar anak-anak di rumah berani menarik garis dan tidak takut salah menggambar. Setelah sesi tersebut selesai, beliau akan duduk di balik sebuah meja dan menunjukkan karya-karya gambar atau lukis yang dikirimkan kepadanya. Beliau selalu berkomentar, "Ya, bagus!" untuk setiap karya yang diperlihatkan. Kadang beliau mengomentari singkat mengenai apa yang dilihatnya. Ini membuat anak-anak merasa dihargai dan bersemangat untuk mengirimkan gambar ke program Gemar Menggambar.

Pak Tino lahir pada 25 November 1925 di Tebing Tinggi, Sumatera Utara. Ia mengembangkan keahliannya dalam melukis dan menggambar secara otodidak sebelum melanjutkan studi di Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI) pada tahun 1960-1963. Pada usia 20 tahun, Pak Tino memulai karirnya sebagai guru gambar di Yogyakarta. Sejumlah karya lukisnya dapat dinikmati di museum "Taman Tino Sidin", yang dahulu merupakan bekas rumahnya.

Dalam sebuah pesan untuk anak-anak di Museum Taman Tino Sidin, Pak Tino menekankan pentingnya senang menggambar bagi anak-anak Indonesia. Pak Tino berharap anak-anak dapat berkreasi untuk mendukung pembangunan



Indonesia. Pesannya mencerminkan dedikasinya dalam membentuk generasi penerus yang kreatif dan mencintai seni, memberikan kontribusi positif bagi negara. Semangat dan kecintaan terhadap seni terus diperjuangkan oleh Pak Tino Sidin hingga akhir hayatnya pada tanggal 29 Desember 1995. (Rizki Raindriati)

Gambar 4.11 Pak Tino Sidin

Sumber: Museum Taman Tino Sidin (2022)

Glosarium

bentuk geometris	jenis bentuk yang dapat diukur secara sistematis. umumnya, bentuk ini terdiri atas garis yang saling bertemu hingga menghasilkan sudut yang tegas, lurus, serta teratur, seperti lingkaran, oval/lonjong/bulat telur, segitiga, segi empat, dan persegi.
bentuk organik	jenis bentuk bebas yang terdapat di alam, bukan buatan manusia seperti bentuk bunga, awan, urat kayu.
cekung	melengkung ke dalam
cembung	melengkung ke luar
diagonal	garis yang mendaki dan menurun.
horizontal	garis yang menyamping ke kiri dan ke kanan.
spiral	(dalam bentuk) keluk atau putaran mengelilingi titik pusat.
vertikal	garis yang naik turun ke atas dan ke bawah.
warna primer	warna dasar yang tidak bisa didapat dari mencampurkan warna lain, yaitu merah, kuning dan biru.
warna sekunder	warna yang didapat dengan cara mencampurkan dua warna primer, yaitu jingga/oranye, hijau, dan nila/ungu.

Daftar Pustaka

- Bishop, Dena, "What are the Benefits of Cutting with Scissors for Young Children?". *continued*. diakses 25 November 2023. <https://www.continued.com/early-childhood-education/ask-the-experts/what-benefits-cutting-with-scissors-22719>
- Chapman, Laura H. *Discover Art 1/Teacher's Edition*. Massachusetts: Davis Publication Inc, 1987.
- Clements, Robert D., and Frank Wachowiak. *Emphasis art: A qualitative art program for elementary and middle schools*. Michigan: Longman, 2010.
- Fitria P. Anggriani, dkk. *Pedoman Umum Penyelenggaraan Gerakan Transisi PAUD ke SD yang Menyenangkan*. Jakarta: Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Kemendikbudristek, 2023.
- Fryling, Mitch J., Cristin Johnston, and Linda J. Hayes. *Understanding observational learning: An interbehavioral approach*. *The Analysis of verbal behavior* 27 (2011): 191-203.
- Lowenfeld, Viktor and W. Lambert Brittain. *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan, 1987.
- West, Caroline. *The Complete Guide to Art Materials and Techniques*, New York: Chartwell Books, 2016.
- Wood, Chip. *Yardsticks: Child and adolescent development ages 4-14*. Center for Responsive Schools, Incorporated, 2017.

Daftar Kredit Gambar

- Gambar 1.16 diunduh dari <https://teachheart.org/2014/04/02/heart-kids-make-art-to-show-danger-of-pollution/> pada 10 September 2023
- Gambar 2.7 diunduh dari <https://telisik.id/news/mengenal-perkampungan-sukubajo-di-laut-wakatobi> pada 13 Oktober 2023
- Gambar 2.8 diunduh dari [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rumah_Kaki_Seribu_\(Mod_Aki_Aksa\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rumah_Kaki_Seribu_(Mod_Aki_Aksa).jpg) pada 12 Desember 2023
- Gambar 4.11 diunduh dari <https://budaya.jogjaprov.go.id/berita/detail/1038-mengenal-sosok-pak-tino-sidin> pada 10 Januari 2024



B

bentuk geometris 38, 44, 79, 95, 128, 135, 143

bentuk organik 143

C

cekung 143

cembung 143

D

diagonal 128, 130, 137, 143

H

horizontal 128, 130, 137, 143

S

spiral 129, 130, 143

V

vertikal 128, 130, 143

W

warna primer 32, 143

warna sekunder 143

Profil Pelaku Perbukuan

Profil Penulis



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. Solemate (Gradien, 2013)
2. Lingkar (RakBuku, 2014)
3. Bu Guru Funky and Her Funkier Students (RakBuku, 2015)
4. Wonderful Life The Novel (Gramedia, 2016)
5. Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas 1 (Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemdikbudristek, 2021)
6. Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas 2 (Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemdikbudristek, 2021)
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)

Profil Penelaah



**Eko Hadi
Prayitno, M.Pd**

Surel:

journallekohadi@gmail.com

Instansi:

UNJ

Alamat Instansi:

Jl. Rawamangun Muka
Jakarta Timur

Bidang Keahlian:

Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. Dosen S1 pada Pogram Studi Pendidikan Seni rupa Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Negeri Jakarta (1999–sekarang)
2. Dosen D3 Prodi Humas Digital Politeknik LP3I Jakarta (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 Universitas Negeri Jakarta (2000–2006)
2. S2 : Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta (2011–2015)
3. S3 : Pendidikan Seni Universitas Pendidikan Indonesia (2021–sekarang).

Judul Buku dan Tahun Terbit:

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

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Pengembangan model enriched virtual learning pada mata kuliah videografi Fakultas Bahasa dan Seni UNJ, 2021
2. Eksplorasi konten media sosial melalui fotografi storytelling desa wisata edukasi cisaat, subang Fakultas Bahasa dan Seni UNJ, 2022
3. Enriched virtual learning berbantuan picture book storytelling dalam mencipta karya audio visual cerita lokal, Fakultas Bahasa dan Seni UNJ, 2023



**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

Profil Editor



**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.

Profil Ilustrator



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. Seri Halo Balita, 30 Judul, Pelangi Mizan 2020
2. Belajar Membaca, Pelangi Mizan 2022
3. Belajar Berhitung, Pelangi Mizan 2022
4. Teman Jadi Musuh, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022
5. Kisah Hidup, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022
6. Burung Kecil di Pegunungan Besar, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022

Informasi Lain:

Porto Folio: <https://instagram.com/aeradeill>



Imawan Rahadianto

Surel:

imawanto4@gmail.com

Instansi:

Visualogic Bid.

Bidang Keahlian:

Graphic recording,
Ilustrasi

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

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

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun belajar:

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

Judul Buku dan Tahun Terbit:

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

Profil Editor Visual



**Siti Wardiyah,
S.Pd.**

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.

Profil Desainer



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:

D3 - Manajemen Informatika "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)