



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2024

Panduan Guru

SENI RUPA

Edisi Revisi

Taufik Hidayatulloh
Afia Fauziah

SD/MI Kelas V

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 V (Edisi Revisi)

Penulis

Taufik Hidayatulloh
Afia Fauziah

Penelaah

Bandi Sobandi
Angga Sukma Permana

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno
Lenny Puspita Ekawaty
NPM Yuliarti Dewi
Kartika

Kontributor

Esliana Anul
Laurentius Surajiya

Ilustrator

Ruhiat

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, 2024

ISBN 978-623-118-515-0 (no.jil.lengkap)
ISBN 978-623-388-156-2 (jil.5 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Sans 11/18 pt, SIL Open Font License & Apache License.
xii, 196 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, Juli 2024
Kepala Pusat Perbukuan,

Supriyatno, S.Pd., M.A.



Prakata

"Seni memiliki kekuatan untuk mengubah, menerangi, mendidik, menginspirasi, dan memotivasi". (Harvey Fierstein)

Buku *Panduan Guru Seni Rupa* ini dirancang berdasarkan capaian pembelajaran seni rupa yang telah ditetapkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Seni rupa merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik pada semua jenjang, mulai dari pendidikan dasar sampai menengah di Indonesia. Penyusunan buku panduan guru ini bertujuan untuk membantu guru agar mendapat gambaran secara jelas, rinci, dan sistematis pada mata pelajaran seni rupa. Hal ini dilakukan karena masih banyak guru yang mengajar di jenjang sekolah dasar yang tidak mempunyai latar belakang pendidikan seni rupa.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam buku ini, dapat dilakukan dengan variasi metode atau model pembelajaran sesuai dengan tujuan, karakteristik materi, pengalaman guru, karakteristik dan profil peserta didik, serta sumber daya yang terdapat pada satuan pendidikan masing-masing. Selain itu, guru memiliki keleluasaan untuk berkreaitivitas dalam menyesuaikan kegiatan pembelajaran sesuai lingkungan dan karakteristik kemampuan peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran seni rupa ini dapat terlaksana dengan baik dan menumbuhkan interaksi antara guru dan peserta didik yang mandiri, aktif, dan mengasah kemampuan berpikir peserta didik di sekolah.

Melalui pelajaran seni rupa kita diajarkan sebuah keindahan. Belajar dari setiap langkah kehidupan kita memiliki nilai keindahan yang dapat kita nikmati dan syukuri. Melalui seni kita dapat belajar hal yang bukan hanya dinilai angka, tetapi belajar menilai sesuatu dari kesungguhan, rasa, dan cinta kasih.

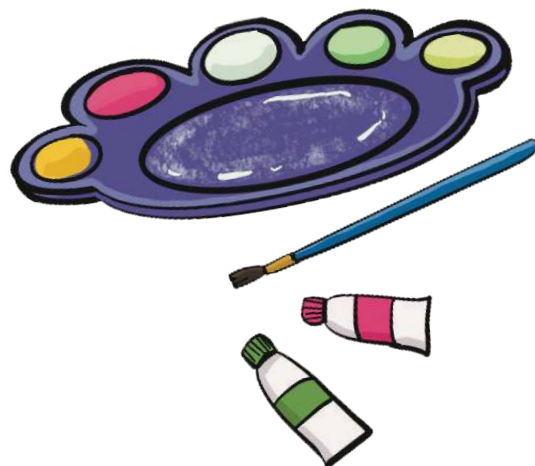
Selamat menjelajahi dunia seni.

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	16
C. Strategi Mencapai Tujuan Pembelajaran	36
D. Asesmen	54

Bab	Unsur dan Prinsip Seni Rupa di Sekitar Kita	59
	A. Pendahuluan	60
	B. Kegiatan Pembelajaran	62
	C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)	72
	D. Refleksi	73
	E. Pengayaan	74
	F. Lembar Kerja Peserta Didik	75

Bab	Mengeplorasi Ritme dalam Objek di Sekitar Kita	77
	A. Pendahuluan	78
	B. Kegiatan Pembelajaran	80
	C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)	88
	D. Refleksi	89
	E. Pengayaan	90
	F. Lembar Kegiatan Peserta Didik	91

Bab	Menggambar Objek dengan Proporsi dan Komposisi	93
	A. Pendahuluan	94
	B. Kegiatan Pembelajaran	97

- C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif) 106
- D. Refleksi 108
- E. Pengayaan 108
- F. Lembar Kegiatan Peserta Didik 109

Bab
IV

Mengeplorasi Simpul dan Berkarya Makrame 111

- A. Pendahuluan 112
- B. Kegiatan Pembelajaran 114
- C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif) 130
- D. Refleksi 131
- E. Pengayaan 132
- F. Lembar Kegiatan Peserta Didik 133

Bab
V

Mengeksplorasi dan Berkarya Anyaman 135

- A. Pendahuluan 136
- B. Kegiatan Pembelajaran 139
- C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif) 156
- D. Refleksi 157
- E. Pengayaan 158
- F. Lembar Kegiatan Peserta Didik 159

Bab
VI

Berkarya Seni Rupa dari Limbah 161

- A. Pendahuluan 162
- B. Kegiatan Pembelajaran 166
- C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif) 179
- D. Refleksi 180
- E. Pengayaan 181
- F. Lembar Kegiatan Peserta Didik 182

Glosarium 184

Daftar Pustaka 186

Indeks 187

Profil Pelaku Perbukuan 189



Daftar Gambar

Gambar 1	Enam Dimensi Profil Pelajar Pancasila.....	4
Gambar 2	Gambaran Perkembangan Capaian Peserta Didik dalam 6 Fase	16
Gambar 3	Elemen Pembelajaran Seni Rupa.....	17
Gambar 4	Contoh Rumusan ATP	34
Gambar 5	Tahapan Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa.....	39
Gambar 6	Pola Tempat Duduk Peserta Didik.....	51
Gambar 1.1	Menemukan unsur rupa di lingkungan sekolah.....	65
Gambar 1.2	Mengamati unsur dan prinsip seni rupa dalam objek.....	66
Gambar 1.3	Kegiatan menggambar objek di lingkungan sekitar.....	70
Gambar 1.4	Menggambar dengan penekanan unsur seni rupa.	71
Gambar 2.1	Aktivitas mengamati ritme pada objek di lingkungan sekitar.	82
Gambar 2.2	Objek dengan Ritme pada Sebuah Taman dan Penataan Kelas .	83
Gambar 2.3	Ritme pada Susunan Batu	86
Gambar 2.4	Aktivitas Menggambar dengan Ritme	87
Gambar 3.1	Suasana Lingkungan dengan Proporsi dan Komposisi Objek.....	99
Gambar 3.2	Sebuah pohon dengan proporsi dan komposisi yang sesuai.....	100
Gambar 3.3	Sekumpulan Objek dengan Proporsi yang Sesuai.	104
Gambar 3.4	Aktivitas peserta didik sedang menggambar bentuk dengan proporsi dan komposisi dari objek yang dilihat.	105
Gambar 4.1	Kerajinan Simpul Tunggal	117
Gambar 4.2	Kerajinan Simpul Ganda	117
Gambar 4.3	Simpul Kepala.....	117
Gambar 4.4	Simpul Tunggal	118
Gambar 4.5	Simpul Ganda.....	118
Gambar 4.6	Proses Pembuatan Simpul Ganda	119
Gambar 4.7	Kegiatan Pembuatan Simpul.....	120
Gambar 4.8	Membuat makrame bersama di dalam kelas.	124
Gambar 4.9	Beberapa Produk Makrame	125
Gambar 4.10	Berbagai Seni Kriya Makrame.....	126
Gambar 4.11	Berbagai Jenis Tali untuk Makrame.....	127

Gambar 4.12	Proses Pembuatan Gelang Makrame	127
Gambar 5.1	Peserta didik mengamati aneka ragam anyaman dan proses pembuatannya.....	140
Gambar 5.2	Hasil Karya Seni Kerajinan Anyaman	142
Gambar 5.3	Produk anyaman bambu yang berfungsi sebagai perabot rumah tangga tradisional.....	142
Gambar 5.4	Jenis Anyaman Tunggal.....	143
Gambar 5.5	Jenis Anyaman Ganda	143
Gambar 5.6	Jenis Anyaman Ganda Tiga.....	144
Gambar 5.7	Jenis Anyaman Kombinasi	144
Gambar 5.8	Proses Pembuatan Anyaman.....	146
Gambar 5.9	Peserta didik membuat cendera mata anyaman di kelas.	150
Gambar 5.10	Peserta didik menunjukkan hasil karya cendera mata keramik buatannya sendiri.....	150
Gambar 5.11	Kipas Anyaman Tradisional	152
Gambar 5.12	Anyaman Ikan (Tempelan Kulkas).....	152
Gambar 5.13	Gantungan Kunci Ketupat	152
Gambar 5.14	Vas Bunga Anyaman	152
Gambar 5.15	Pita Jepang dan Ring Kawat Gantungan Kunci	153
Gambar 5.16	Langkah-langkah membuat souvenir anyaman dengan pita jepang.	154
Gambar 5.17	Cendera Mata Anyaman Tumpuk Berbahan Pita Jepang	154
Gambar 6.1	Peserta didik mengidentifikasi jenis-jenis limbah.....	167
Gambar 6.2	Peserta didik memilah limbah sebagai bahan pembuatan karya seni.....	168
Gambar 6.3	Limbah rumah tangga setiap harinya.....	169
Gambar 6.4	Memilah sampah sesuai dengan jenisnya.	170
Gambar 6.5	Peserta didik membuat karya seni dari bahan limbah.....	174
Gambar 6.6	Peserta didik menunjukkan hasil karya seni rupa berbahan limbah buatannya sendiri.....	174
Gambar 6.7	Contoh Kreasi Karya dari Limbah	175
Gambar 6.8	Contoh Kreasi Karya Daur Ulang.....	176
Gambar 6.9	Botol Bekas Air Mineral untuk Bahan Vas Bunga.....	176
Gambar 6.10	Membuat vas bunga dari limbah botol plastik.....	177

Daftar Tabel

Tabel 1	Dimensi, Elemen, Subelemen Profil Pelajar Pancasila	4
Tabel 2	Distribusi Profil Pelajar Pancasila dalam Kegiatan Pembelajaran.....	10
Tabel 3	Capaian Pembelajaran Fase C.....	20
Tabel 4	Capaian Pembelajaran Fase C Berdasarkan Elemen dan Subelemen	21
Tabel 5	Target Capaian Setiap Tahun	23
Tabel 6	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	26
Tabel 7	Alur Tujuan Pembelajaran Fase C (Kelas 5)	31
Tabel 4.1	Contoh Format Rubrik Penilaian Berkarya Makrame	130
Tabel 4.2	Contoh Pengisian Format Penilaian Kinerja/Praktik.....	131
Tabel 5.1	Contoh Format Rubrik Penilaian Karya Seni Menganyam/ Cendera Mata Anyaman	156
Tabel 5.2	Pengisian Format Penilaian Kinerja/Praktik.....	157
Tabel 6.1	Contoh Rubrik Penilaian Kinerja Menciptakan Karya Seni dari Limbah	178
Tabel 6.2	Pengisian Format Penilaian Kinerja/Praktik.....	179

Petunjuk Penggunaan Buku

Buku *Panduan Guru Seni Rupa* ini dirancang untuk memudahkan guru dalam memahami, menyampaikan, dan melaksanakan aktivitas pembelajaran di kelas maupun di luar kelas bersama peserta didik.

Buku ini mengacu pada capaian pembelajaran yang ditentukan sesuai Fase C (Kelas V SD/MI), dengan bentuk aktivitas pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Diharapkan buku ini dapat digunakan sebagai pendamping guru dalam menyusun dan memproses aktivitas pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Kover Bab

Kover bab terdiri atas:

1. Judul Bab
2. Gambar yang berkaitan dengan judul bab yang akan dipelajari.
3. Informasi Penerbit dan Penulis

Pada kover bab berisikan gambar dan judul bab yang merangkum aktivitas dan pembelajaran yang akan dipelajari pada setiap babnya.



Pendahuluan

Pada pembelajaran bab ini peserta didik akan mengamati unsur dan prinsip seni rupa yang berada dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Selain itu, peserta didik akan mengenal lebih dekat unsur dan prinsip seni, melalui pengamatan mereka diharapkan juga dapat membuktikan keberadaan unsur dan prinsip seni rupa dalam benda-benda di lingkungannya. Dalam proses pembelajaran ini guru dapat memilih pendekatan model pembelajaran investigasi kelompok atau model lain yang dipandang lebih cocok dalam mengeksplorasi prinsip unsur seni rupa.

1. Tujuan Pembelajaran

- Melalui pengamatan pada lingkungan sekitar peserta didik diharapkan mampu:
- menemukan unsur rupa dan prinsip desain;
 - menemukan minimal tiga unsur seni rupa yang terdapat dalam benda di lingkungan sekitar;
 - mendeteksi unsur seni rupa yang terdapat dalam benda/objek yang membentuk prinsip rupa seni rupa di lingkungan sekitar;
 - menunjukkan konsep-prinsip rupa sebagai pengantar unsur seni rupa/desain yang terdapat dalam benda di lingkungan sekitar; dan
 - menggambar dengan menggunakan prinsip rupa dalam seni rupa yang terdapat dalam objek di lingkungan sekitar.

2. Pokok Materi

Pokok materi yang akan dipelajari pada bab ini adalah mengenai unsur seni rupa dan prinsip rupa yang terdapat pada objek/lingkungan di sekitar peserta didik.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Mata Pelajaran/Bidang Ilmu yang Sama

Hubungan pemahaman unsur dan prinsip seni rupa dapat membantu peserta didik dalam mengobservasi dan memahami objek di lingkungan sekitarnya dengan lebih detail dan beragam, mereka dapat melihat objek-objek tersebut dengan sudut pandang yang berbeda, menghasilkan interpretasi dan penalaran yang lebih kreatif. Dengan demikian, pemahaman unsur dan prinsip seni rupa tidak hanya meningkatkan apresiasi terhadap keindahan objek di lingkungan sekitar, tetapi juga memperluas cara pandang dan kemampuan seseorang dalam merespons dan berinteraksi dengan dunia di sekitarnya secara kreatif dan ekspresif.

63

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

Pendahuluan

Dalam pendahuluan, guru dapat membaca informasi umum mengenai hal-hal yang berhubungan dengan materi yang akan disajikan dalam bab tersebut.

Kegiatan/Aktivitas Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran pada setiap babnya terdiri atas:

1. Indikator Tujuan Pembelajaran
2. Langkah-Langkah Kegiatan
3. Materi Esensial
4. Nilai Profil Pelajar Pancasila
5. Assesmen Formatif

B. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Berikut adalah beberapa metode yang dapat digunakan untuk melakukan penilaian sebelum pembelajaran.

- Kuis atau tes awal, guru dapat menyusun kuis singkat atau tes awal yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang konsep-unsur dalam seni rupa.
- Diskusi kelompok, guru dapat menyelenggarakan diskusi kelompok atau sesi tanya jawab agar peserta didik dapat berbagi pemahaman mereka tentang unsur dan prinsip seni rupa. Diskusi ini dapat membantu guru untuk mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan dan memahami pandangan peserta didik terhadap materi.
- Observasi perilaku peserta didik, guru dapat melakukan observasi terhadap perilaku dan respon peserta didik terhadap materi yang disajikan sebelum pembelajaran dimulai.

Kegiatan Pembelajaran



1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik dapat menemukan minimal tiga unsur seni rupa dalam benda yang terdapat di lingkungan sekitar.
- b. Peserta didik dapat mendeskripsikan unsur seni rupa yang terdapat dalam benda/objek yang membentuk prinsip ritme seni rupa di lingkungan sekitar.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- 1) Guru mempersiapkan materi.
- 2) Guru mempersiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.
- 3) Guru mengidentifikasi peserta didik secara individual maupun kelompok.
- 4) Guru menetapkan tujuan pembelajaran.
- 5) Guru memberi motivasi kepada peserta didik mengenai pembelajaran bab ini.

Penilaian Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas V (Edisi Revisi)

Dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat membaca informasi umum mengenai berbagai kegiatan yang dapat dilaksanakan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Uji Kompetensi

Proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengetahui kebutuhan belajar, perkembangan, dan pencapaian hasil belajar peserta didik.

- a. Guru dapat mengamati cara peserta didik menggunakan unsur-unsur ritme dalam karya seni mereka sendiri, seperti menggunakan pengulangan unsur tertentu.
- b. Berikan tugas kepada peserta didik untuk membuat sketsa atau lukisan cepat tentang objek-objek di sekitar lingkungan yang menunjukkan pola atau ritme tertentu. Ini dapat mencakup pola-pola yang terlihat pada bangunan, alam, atau objek-objek lainnya.
- c. guru dapat mengobservasi karya-karya peserta didik untuk menilai sejauh mana mereka berhasil menangkap dan merepresentasikan ritme dalam karya seni mereka.

Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

Prosedur tes : Tes Akhir (post-test)

Jenis tes : Tes Perbuatan (performance test)

Bentuk tes : Portofolio Dokumentasi

Instrumen tes : Peserta didik melakukan praktik menggambar dengan media kertas gambar yang telah disediakan, hasil pekerjaan peserta didik dapat dipajang secara sistematis untuk mengumpulkan, menyimpan, dan menungging ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Guru dan orang tua dapat meninjau kembali proses berpikir dan kreativitas peserta didik melalui jurnal situasinya.

Kriteria : Untuk penilaian menggambar ritme dapat menggunakan contoh rubrik penilaian produk seperti di bawah ini.

No	Aspek*	Skor**			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian tema			✓	
2.	Proporsi				
3.	Komposisi				
4.	Penggunaan teknik				
5.	---				
6.	---				
Skor Total					

Penilaian Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas V (Edisi Revisi)

Refleksi

1. Refleksi Guru

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

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

2. Refleksi Peserta Didik

Berikut beberapa pertanyaan reflektif yang dapat membantu peserta didik merefleksikan pemahaman mereka mengenai materi pembelajaran.

- Apa yang dapat saya temukan dari unsur seni rupa titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, gelap-terang untuk menyusun sebuah ritme dalam sebuah gambar?
- Bagaimana saya mengaplikasikan ritme dalam gambar dari ide/gagasan saya sendiri?
- Apakah yang saya ketahui tentang ritme dapat memberikan kesan keindahan dalam karya yang telah saya gambar?

Pengayaan

- Jika peserta didik sudah dapat menguraikan unsur seni rupa yang menyusun ritme, maka guru dapat memberikan pengayaan bentuk/unsur yang lain yang membentuk ritme dalam sebuah gambar.
- Jika peserta didik sudah dapat menggambar dengan ritme seni rupa di dalamnya, maka guru dapat memberikan tambahan mengeksplorasi lebih jauh untuk menciptakan karya yang lain.

Penilaian Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas V (Edisi Revisi)

Refleksi

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

Pengayaan

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.

A. Pendahuluan

Segala hal yang dapat dilihat oleh mata, terbangun dari harmoni unsur rupa garis, bidang, dan warna. Keganyanya merupakan unsur rupa yang paling mendasar dan saling terkait. Kompetensi mengelompokkan unsur rupa (garis, bidang, warna) yang ada di lingkungan sekitar berdasarkan hasil pengamatannya memiliki peran penting dalam proses berkarya. Dengan kompetensi ini, peserta didik terlatih untuk mengamati secara mendalam (*in depth observation*) dan kemudian dapat memilih unsur yang dapat mewakili gagasan atau perasaannya. Pada bab 1 ini peserta didik akan belajar mengelompokkan unsur rupa melalui kegiatan bermain dengan garis, bidang, dan warna.

1. Tujuan Pembelajaran

Mengelompokkan unsur rupa (garis, bidang, warna) yang ada di lingkungan sekitar berdasarkan hasil pengamatan.

2. Pokok Materi

Unsur rupa terdiri atas garis, bidang, dan warna.

- Garis
 - Berdasarkan arahnya: miring, tegak lurus, menyering/miring.
 - Berdasarkan bentuknya: lurus, lengkung, bergelombang, bergeligi, mengkilir.
- Bidang
 - Berdasarkan keteraturannya (geometris): lingkaran, kotak, persegi, persegi panjang, segi tiga, segi lima, dan lain sebagainya.
 - Berdasarkan ketidakteraturannya (nongeometris/organik): bentuk awan, tumbuhan, buah, dan lain sebagainya.
- Warna
 - Berdasarkan kesan panasnya: merah, oranye/jingga, dan kuning.
 - Berdasarkan kesan dinginnya: biru, ungu, dan hijau.

3. Hubungan Pembelajaran Bab Dengan Materi Lain

Kemampuan mengelompokkan jenis-jenis garis, bidang bidang dasar geometris dan nongeometris/organik, dan tingkat kecerahan warna, sangat terkait dengan kemampuan numerasi, yaitu kemampuan memahami serta mengaplikasikan



Pendidikan Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas 1 (Edisi Revisi)

Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Nama Peserta Didik : _____
Kelas : _____
Topik/Bab : _____

Tujuan Pembelajaran : Mengamati dan menggambar objek dengan unsur dan prinsip seni rupa yang terdapat di lingkungan sekitar.

Langkah Kegiatan

A. Lihat dan amatilah benda-benda yang ada di sekitarmu, baik yang ada di dalam kelas maupun di luar kelas!

B. Lengkapi pertanyaan/kegiatan berikut ini!

1. Catatlah minimal lima unsur-unsur seni rupa yang terlihat pada benda yang kamu amati di sekitarmu!
2. Tuliskan minimal tiga objek benda di sekitarmu yang membentuk ritme!
3. Menurut pemahamanmu setelah mengamati beberapa benda di sekitarmu, apa yang dimaksud dengan ritme?
4. Buatlah sebuah gambar yang menunjukkan ritme!

Catatan:
Dokumen ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan.

Bab 1 Dasar dan Prinsip Seni Rupa di Sekitar Kita

Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar kerja yang harus dikerjakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

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

Penulis: Taufik Hidayatulloh dan Afia Fauziah

ISBN: 978-623-388-156-2 (jil.5 PDF)



Panduan Umum



A. Pendahuluan

Dalam era kurikulum merdeka, pendidikan tidak hanya sekedar menyampaikan pengetahuan, tetapi juga bertujuan untuk membentuk karakter yang kokoh dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila. Begitu pula dengan seni rupa. Seni rupa bukan hanya sekedar mata pelajaran, tetapi sebuah wadah untuk menggali kreativitas, memahami keindahan, dan mengembangkan sikap positif terhadap dunia di sekitar kita. Dengan memadukan pendekatan Profil Pelajar Pancasila, seni rupa tidak hanya mengajarkan teknik dan keterampilan dalam berkarya seni, tetapi juga membentuk pribadi yang berkarakter, memiliki empati, dan menghargai keberagaman.

Buku panduan ini menyajikan panduan yang komprehensif, memperkenalkan konsep-konsep seni rupa, sekaligus mengintegrasikan prinsip-prinsip Pancasila dalam setiap aspek pembelajaran, karena dengan mengintegrasikan nilai-nilai luhur Pancasila dalam pembelajaran seni rupa, dapat mencetak generasi yang tidak hanya kreatif, tetapi juga bertanggung jawab, adil, dan menghormati perbedaan.

Buku ini juga mengajak para guru yang berperan sebagai garda terdepan dalam membentuk karakter peserta didik, untuk menjelajahi buku panduan ini dengan hati terbuka, agar dapat memberikan yang terbaik bagi masa depan bangsa melalui pembelajaran seni rupa yang menginspirasi dan bernilai. Semoga buku panduan ini dapat menjadi panduan yang bermanfaat dalam perjalanan menjadi guru yang berdedikasi.

1. Latar Belakang dan Tujuan Panduan

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam pembentukan karakter dan identitas bangsa. Bersama semangat Kurikulum Merdeka, pendidikan menjadi wahana untuk mewujudkan generasi yang tangguh, berintegritas, dan mencintai keberagaman. Salah satu mata pelajaran yang memiliki potensi besar dalam memupuk kreativitas, nilai-nilai kemanusiaan, dan sikap positif adalah seni rupa.

Seni rupa bukan sekedar sekumpulan teknik dan estetika visual, tetapi juga merupakan media untuk menggali ekspresi diri, mengembangkan empati, dan menghargai keindahan dalam keberagaman. Dalam konteks ini, Profil Pelajar Pancasila hadir sebagai landasan yang kokoh untuk mengintegrasikan nilai-nilai luhur Pancasila dalam pembelajaran seni rupa.

Buku panduan ini hadir sebagai respons terhadap kebutuhan akan pedoman yang komprehensif bagi para guru seni rupa kelas V, yang tidak hanya memberikan arahan teknis dalam menyampaikan materi, tetapi juga menghadirkan pendekatan

yang mencerminkan semangat Kurikulum Merdeka dan nilai-nilai Pancasila. Dengan menggabungkan elemen-elemen kreativitas seni rupa dan nilai-nilai Pancasila, pembelajaran seni rupa dapat menjadi wahana yang efektif dalam membentuk karakter peserta didik yang berkualitas.

Dalam buku panduan ini, dihadirkan beragam strategi pembelajaran, kegiatan kreatif, dan evaluasi yang tidak hanya mengembangkan keterampilan seni visual, tetapi juga mengajarkan kepada peserta didik untuk menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur, berpikiran kritis, dan bertanggung jawab. Buku panduan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan mempersiapkan mereka menjadi warga negara yang berdaya dan berbudaya.

Melalui kolaborasi antara guru, praktisi seni rupa, dan ahli pendidikan, buku panduan ini menjadi upaya dalam mendukung visi pembangunan pendidikan yang inklusif, progresif, dan berbasis nilai-nilai Pancasila. Semoga buku panduan ini dapat menjadi sumber inspirasi dan panduan yang berharga bagi para guru dalam menjalankan tugas mulia dalam mendidik generasi bangsa yang unggul dan berbudi pekerti luhur.

2. Profil Pelajar Pancasila

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

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

- 1) Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa, dan berakhlak mulia
- 2) Bernalar kritis
- 3) Bergotong-royong
- 4) Mandiri
- 5) Kreatif
- 6) Berkebinekaan global



Gambar 1 Enam Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

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

Tabel 1 Dimensi, Elemen, Subelemen Profil Pelajar Pancasila

Dimensi	Elemen	Subelemen
Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa, dan berakhlak mulia	Akhlak pribadi	Selalu berupaya mengembangkan diri dan mengintrospeksi diri.

Dimensi	Elemen	Subelemen
		Bersyukur dan merayakannya saat menyelesaikan karya dengan baik.
		Dapat mengekspresikan rasa empati.
	Akhlak kepada manusia	Menghormati karya seni teman sekelas.
		Dapat mendengarkan dengan penuh perhatian.
		Dapat menghargai perbedaan dan mengutamakan persamaan dan kemanusiaan.
		Terbuka terhadap pendapat yang berbeda, menghargai, dan menganalisisnya secara kritis tanpa memaksakan pendapatnya sendiri.
		Menolak prasangka buruk, diskriminasi, intoleransi, dan kekerasan terhadap sesama manusia.
		Dapat bekerja sama dan berkolaborasi bersama rekan-rekannya di kelas ataupun di luar kelas.
		Terlibat aktif dan berkontribusi dalam diskusi kelompok.
	Akhlak kepada alam	Memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar.
		Ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan.
	Akhlak bernegara	Dapat berkomitmen pada nilai-nilai kemanusiaan melalui karya seni.

Dimensi	Elemen	Subelemen
Bernalar kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Belajar tentang seniman yang berbeda dan periode waktu dalam sejarah seni.
		Mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni.
		Dapat menggunakan kosakata seni.
		Memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar.
		Memikirkan strategi agar cara belajar dan berkarya bisa lebih baik.
	Refleksi pemikiran dan proses berpikir	Ingat apa yang telah pelajari.
		Mampu menggunakan alat untuk berkarya dengan benar.
		Menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman dalam seni.
		Melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan.
		Mencoba untuk selalu lebih baik setiap kali membuat karya seni baru.
Bergotong royong	Kolaborasi	Dapat mengapresiasi kelebihan orang lain dan memberikan masukan yang konstruktif untuk mengembangkan kelebihannya.
		Bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama.
		Dapat berkoordinasi, menjadi pemimpin, ataupun menjadi yang dipimpin.
		Berpartisipasi dalam diskusi kelas.
		Mengetahui aturan dan ekspektasi ruang seni bersama.

Dimensi	Elemen	Subelemen
	Kepedulian	Menghormati ruang dan karya seni teman sekelas.
		Membantu teman sekelas.
		Membersihkan ruang seni setelah pekerjaan selesai.
		Menggunakan kata-kata yang baik saat berbicara dengan teman sekelas.
	Berbagi	Menggunakan alat bahan bersama dengan benar dan menyimpannya kembali pada tempatnya.
		Berbagi materi dengan teman sekelas.
		Berbagi ide dengan orang lain.
		Berbagi informasi tentang riset tentang seni dan seniman.
Mandiri	Pemahaman diri dan situasi	Mencoba bereksperimen dengan bahan yang berbeda.
		Percaya diri dalam mengekspresikan ide melalui seni.
		Mengenali dan menggunakan minat sebagai sumber inspirasi karya seni.
		Mampu mengatur waktu untuk menyelesaikan pekerjaan.
	Regulasi diri	Tetap positif, meskipun kadang mengalami kesulitan saat berkarya.
		Berkarya dengan antusias, fokus, dan bekerja keras.
		Dapat bersabar, karena memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu yang cukup lama dan kerja keras.

Dimensi	Elemen	Subelemen
		Dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.
Kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal	Mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru.
		Dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal.
		Dapat melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda.
		Dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteks untuk mengatasi persoalan.
		Dapat memunculkan berbagai alternatif penyelesaian.
		Merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan lakukan sebelum mulai membuat karya seni baru.
		Tidak takut untuk membuat kesalahan karena tahu bisa belajar dari kesalahan tersebut.
	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Mencoba untuk menciptakan hal baru.
		Mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal.
		Dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni.
		Mencari inspirasi untuk memunculkan ide-ide sendiri.
		Dapat mengekspresikan ide dan emosi melalui karya seni.

Dimensi	Elemen	Subelemen
Berkebinekaan global	Mengenal dan menghargai budaya	Dapat mendeskripsikan pembentukan identitas diri dan kelompok.
		Mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seni di tingkat lokal, regional, nasional, dan global.
	Komunikasi dan interaksi antarbudaya	Dapat berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya.
		Terbiasa dengan adanya keberagaman perspektif yang membangun pemahaman dan empati terhadap sesama.
		Dapat beradaptasi dan menyelaraskan dengan perbedaan yang ada untuk mencapai tujuan bersama.
	Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan	Dapat menjelaskan pilihan yang akan dibuat dalam karya seni.
		Menghormati pendapat dan saran orang lain.
		Mengerti bahwa setiap orang menyukai seni yang berbeda karena alasan yang berbeda.
		Mencari tahu dan mengeksplorasi pengalaman kebinnekaan.
		Terbiasa merespon seni dari sudut pandang yang berbeda-beda.
	Berkeadilan sosial	Selalu ingin tahu tanpa menghakimi.
		Peduli dan aktif berpartisipasi dalam mewujudkan keadilan sosial, baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.

Tabel 2 Distribusi Profil Pelajar Pancasila dalam Kegiatan Pembelajaran

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
Bab 1 Unsur dan Prinsip Seni Rupa di Sekitar Kita	Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa, dan berakhlak mulia	Akhlak kepada alam	Ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan.	Kegiatan 1.3 Kegiatan 2.3
	Bernalar kritis	Refleksi pemikiran dan proses berpikir	Menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman dalam seni.	Kegiatan 1.3 Kegiatan 2.3
	Bergotong royong	Kolaborasi	Bekerja sama dan ber- komunikasi untuk mencapai tujuan bersama.	Kegiatan 1.4 Kegiatan 2.4
	Mandiri	Pemahaman diri dan situasi	Percaya diri dalam meng- ekspresikan ide melalui seni.	Kegiatan 1.4 Kegiatan 2.5
	Kreatif	Menghasil- kan gagasan yang orisinal	Dapat melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda.	Kegiatan 1.4 Kegiatan 2.6
	Berkebinekaan global	Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan	Mengerti bahwa setiap orang menyukai seni yang berbeda karena alasan yang berbeda.	Kegiatan 1.5 Kegiatan 2.5

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
Bab 2 Mengeksplorasi Ritme dalam Objek di Sekitar Kita	Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa, dan berakhlak mulia	Akhlak pribadi	Selalu berupaya mengembang- kan diri dan mengintrospeksi diri.	Kegiatan 1.3 Kegiatan 2.3
	Bernalar kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Memikirkan strategi agar cara belajar dan berkarya bisa lebih baik.	Kegiatan 1.3 Kegiatan 2.3
	Bergotong royong	Kolaborasi	Bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama.	Kegiatan 1.4 Kegiatan 2.4
	Mandiri	Regulasi diri	Tetap positif, meskipun kadang mengalami kesulitan saat berkarya.	Kegiatan 1.4 Kegiatan 2.5
	Kreatif	Menghasil- kan gagasan yang orisinal	Dapat melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda.	Kegiatan 1.4 Kegiatan 2.6
	Berkebinekaan global	Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan	Dapat menjelaskan pilihan yang dibuat dalam karya seni saya.	Kegiatan 1.5 Kegiatan 2.5

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
Bab 3 Menggambar Objek dengan Proporsi dan Komposisi	Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa dan berakhlak mulia	Akhlak kepada alam	Ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan.	Kegiatan 1.3 Kegiatan 2.3
	Bernalar kritis	Refleksi pemikiran dan proses berpikir	Menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman dalam seni.	Kegiatan 1.3 Kegiatan 2.3
	Bergotong royong	Kolaborasi	Berpartisipasi dalam diskusi kelas.	Kegiatan 1.4 Kegiatan 2.4
	Mandiri	Pemahaman diri dan situasi	Mengenal dan menggunakan minat sebagai sumber inspirasi karya seni.	Kegiatan 1.4 Kegiatan 2.5
	Kreatif	Menghasil- kan gagasan yang orisinal	Mau mencoba dan mengguna- kan materi baru dan mencoba teknik baru.	Kegiatan 1.4 Kegiatan 2.6
	Berkebinekaan global	Komunikasi dan interaksi antarbudaya	Terbiasa dengan adanya keberagaman perspektif yang membangun rasa saling memahami dan	Kegiatan 1.5 Kegiatan 2.5

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
			empati terhadap sesama.	
Bab 4 Mengeksplorasi Simpul dan Berkarya Makrame	Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa dan berakhlak mulia	Akhlak kepada manusia	Menghormati karya seni teman sekelas.	Kegiatan 1.3 Kegiatan 2.3
	Bernalar kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar.	Kegiatan 1.3 Kegiatan 2.3
	Bergotong royong	Berbagi	Menggunakan alat bahan bersama dengan benar dan menyimpannya kembali pada tempatnya.	Kegiatan 1.4 Kegiatan 2.4
	Mandiri	Pemahaman diri dan situasi	Percaya diri dalam meng-ekspresikan ide melalui seni.	Kegiatan 1.4 Kegiatan 2.5
	Kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal	Dapat melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda.	Kegiatan 1.4 Kegiatan 2.6
	Berkebinekaan global	Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan	Dapat menjelaskan pilihan yang dibuat dalam karya seni saya.	Kegiatan 1.5 Kegiatan 2.5

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
Bab 5 Meng- eksplorasi dan Berkarya Anyaman	Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa, dan berakhlak mulia	Akhlak kepada manusia	Terbuka terhadap pendapat yang berbeda menghargai, dan menganalisisnya secara kritis tanpa memaksakan pendapatnya sendiri.	Kegiatan 1.3 Kegiatan 2.3
	Bernalar kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Memikirkan strategi cara belajar dan berkarya agar lebih baik.	Kegiatan 1.3 Kegiatan 2.3
	Bergotong royong	Kepedulian	Membantu teman sekelas.	Kegiatan 1.4 Kegiatan 2.4
	Mandiri	Regulasi diri	Berkarya dengan antusias, fokus, dan bekerja keras.	Kegiatan 1.4 Kegiatan 2.5
	Kreatif	Menghasil- kan gagasan yang orisinal	Dapat melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda.	Kegiatan 1.4 Kegiatan 2.6
	Berkebinekaan global	Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan	Menghormati pendapat dan saran orang lain.	Kegiatan 1.5 Kegiatan 2.5

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
Bab 6 Berkarya dari Bahan Limbah di Sekitar Kita	Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa, dan berakhlak mulia	Akhlak kepada alam	Ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan.	Kegiatan 1.3 Kegiatan 2.3
	Bernalar kritis	Refleksi pemikiran dan proses berpikir	Mencoba untuk selalu lebih baik setiap kali membuat karya seni baru.	Kegiatan 1.3 Kegiatan 2.3
	Bergotong royong	Kepedulian	Membersihkan ruang seni setelah menyelesaikan pekerjaan.	Kegiatan 1.4 Kegiatan 2.4
	Mandiri	Regulasi diri	Dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.	Kegiatan 1.4 Kegiatan 2.5
	Kreatif	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni.	Kegiatan 1.4 Kegiatan 2.6
	Berkebinekaan global	Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan	Terbiasa merespon seni dari sudut pandang yang berbeda-beda.	Kegiatan 1.5 Kegiatan 2.5

Capaian Pembelajaran

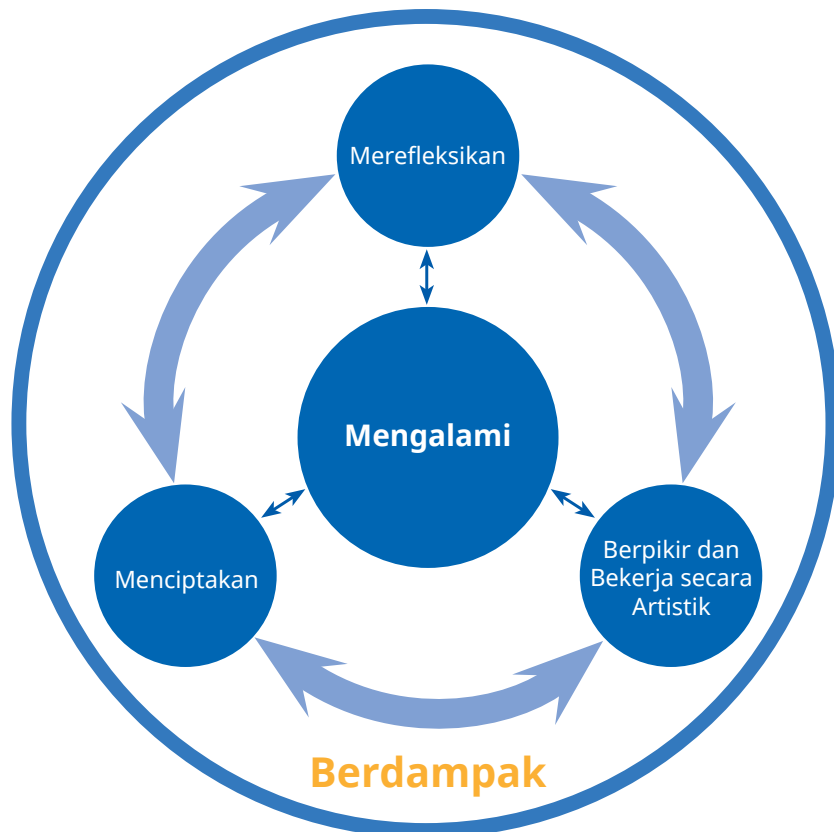
Capaian Pembelajaran seni rupa memiliki lima elemen/domain yang mandiri dan berjalan beriringan sebagai kesatuan yang saling memengaruhi dan mendukung untuk mencapai kompetensi yang dituju. Elemen ini berlaku untuk seluruh fase. Setiap elemen memiliki gradasi kompetensi dan ruang lingkup yang semakin meningkat di setiap fasenya. Setiap elemen bukan sebuah urutan atau prasyarat dari elemen lainnya karena bukan merupakan taksonomi. Pembelajaran seni sangat memungkinkan terjadinya proses lintas elemen. Dengan mengalami proses kreatif dan olah rasa, peserta didik akan merefleksikan pengalamannya tersebut, sehingga terbiasa berpikir dan bekerja artistik. Peserta didik dapat melihat peluang untuk memberdayakan sumber daya yang dimilikinya untuk menciptakan karya yang memiliki dampak positif bagi dirinya dan orang lain.



Gambar 2 Gambaran Perkembangan Capaian Peserta Didik dalam 6 Fase

Pembelajaran seni rupa mendorong terbentuknya Profil Pelajar Pancasila, dengan membiasakan berpikir terbuka, kreatif, apresiatif, empatik, serta menghargai kearifan lokal dan kebinekaan global, mengolah rasa dan mengembangkan nilai-nilai estetika, logika, dan etika. Pembelajaran seni rupa juga memberikan pengalaman mengamati, menikmati keindahan, dan mengalami proses perenungan diri untuk diekspresikan menjadi karya seni rupa yang berdampak pada diri, lingkungan, maupun masyarakat.

Terdapat lima elemen landasan dalam pembelajaran seni rupa, yaitu mengalami (*experiencing*), merefleksikan (*reflecting*), berpikir dan bekerja artistik (*thinking and working artistically*), menciptakan (*making/creating*), dan berdampak (*impacting*).



Gambar 3 Elemen Pembelajaran Seni Rupa

- **Mengalami (*Experiencing*)**

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

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

- **Merefleksikan (*Reflecting*)**

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

Kemampuan dalam melihat, mengamati, dan membuat hubungan estetika antara karya dengan dirinya, lingkungan maupun masyarakat menjadi tolok ukur dalam kegiatan refleksi agar peserta didik dapat menyampaikan pesan atau gagasannya dalam sebuah karya. Peserta didik mampu menjelaskan, memberi komentar dan umpan balik secara kritis atas karya pribadi maupun karya orang lain dengan mempresentasikannya secara runut, terperinci, dan menggunakan kosakata yang tepat.

- **Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)**

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

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

Kemandirian yang terbentuk perlu diikuti dengan kemampuan peserta didik untuk bekerja sama, gotong royong, dan berkolaborasi, baik antarkeilmuan maupun dengan bidang ilmu lainnya atau antardiri, lingkungan, maupun masyarakat.

- **Menciptakan (*Making/Creating*)**

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

- **Berdampak (*Impacting*)**

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

1. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Rupa

Mata pelajaran seni rupa merupakan wahana untuk menumbuhkan kepekaan peserta didik terhadap keindahan. Kepekaan terhadap keindahan membantu seseorang untuk dapat memaknai hidupnya dan menjalani hidupnya dengan optimal. Pembelajaran seni sangat penting untuk membangun kemampuan olah rasa peserta didik, sehingga mereka mampu meregulasi diri, memiliki sifat mencintai keindahan, menghargai keberagaman, dan menjunjung perdamaian. Mata pelajaran seni rupa berfokus pada kemampuan seseorang untuk merespon sebuah situasi atau konflik melalui visual (seni rupa), bunyi (seni musik), pola dan gerak (seni tari), dan kesatuan gerak, ekspresi, dan suara (seni teater). Berikut merupakan karakteristik mata pelajaran seni rupa.

- a. Pembelajaran berpusat pada peserta didik: kemampuan menemukan gagasan, cara berkarya, dan kreativitas sesuai dengan minat, bakat, dan kecepatan belajarnya masing-masing.
- b. Pembelajaran berfokus pada pengalaman: mengamati, bermain, menguji coba, merenungkan, bersimpati, berempati, mencipta, peduli, dan toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses, dan karya.
- c. Pembelajaran dalam suasana menyenangkan, bermakna, relevan, untuk mengembangkan keterampilan bekerja dan berpikir artistik.
- d. Pembelajaran seni rupa memperhatikan keunikan individu dan bersifat khas/kontekstual.
- e. Pembelajaran seni rupa terhubung erat dengan aspek seni maupun bidang ilmu lainnya yang mendorong kolaborasi interdisipliner.
- f. Pembelajaran seni rupa mendorong sikap bertanggung jawab dengan menyadari bahwa karya berdampak bagi diri sendiri dan orang lain.

2. Capaian Pembelajaran Fase C (Kelas 5–6)

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

Pada akhir fase C, peserta didik mampu membuat karya seni rupa dengan menggunakan hasil pengamatan, pengalaman, perasaan, minat, baik berdasarkan gagasannya sendiri maupun mengambil inspirasi dari luar dirinya

dengan menggunakan dan menggabungkan unsur garis, warna, tekstur, bentuk, dan bangun, serta menerapkan prinsip desain dan perspektif dalam membuat karya dua dimensi. Dalam mewujudkan gagasannya menjadi sebuah karya seni, peserta didik juga mampu menggunakan variasi teknik dasar berkarya rupa, serta pengetahuan interdisipliner. Peserta didik mampu mempresentasikan karya dan penciptaan karya seni rupa dengan menggunakan kosakata seni rupa yang telah dipelajari.

Fase C termasuk ke dalam masa realisme awal (*early realism/dawning realism*). Pada masa ini peserta didik mulai menguasai konsep ruang, sehingga letak objek tidak lagi bertumpu pada garis dasar, melainkan pada bidang dasar sehingga mulai ditemukan garis horizon. Di samping itu, peserta didik juga mulai menyadari pemahaman warna, keseimbangan (*balance*) dan irama/ritme (*rhythm*) dalam melakukan proses kreatif. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi peserta didik telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi, dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati peserta didik.

a. Capaian Pembelajaran Fase C

Capaian pembelajaran yang akan dimiliki oleh peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran pada Fase C dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Capaian Pembelajaran Fase C

Elemen	Deskripsi
Mengalami	Pada akhir fase C, peserta didik memahami unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya. Peserta didik menyimpulkan hasil pengamatan dan pemahaman pada perpaduan unsur dalam prinsip desain.
Merefleksikan	Pada akhir fase C, peserta didik mempresentasikan penilaian karya dan penciptaan karya seni rupa dengan menggunakan kosakata seni.
Berpikir dan Bekerja Artistik	Pada akhir fase C, peserta didik mampu menggunakan pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh dalam mata pelajaran seni rupa atau mata pelajaran lain sebagai sumber gagasan dalam berkarya. Peserta didik mampu secara mandiri menggunakan variasi teknik dasar berkarya rupa.

Elemen	Deskripsi
Menciptakan	Pada akhir fase C, peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan menggabungkan unsur garis, warna, tekstur, bentuk, dan bangun. Peserta didik mampu menggunakan perspektif dalam membuat karya dua dimensi.
Berdampak	Pada akhir fase C, peserta didik mampu memberikan respon terhadap kejadian sehari-hari, keadaan lingkungan sekitar, dan perasaan atau emosinya melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi diri dan lingkungan terkecilnya.

b. Capaian Pembelajaran Fase C Berdasarkan Elemen dan Subelemen

Tabel berikut merupakan capaian pembelajaran fase C yang dijabarkan berdasarkan elemen dan subelemen.

Tabel 4 Capaian Pembelajaran Fase C Berdasarkan Elemen dan Subelemen

Elemen	Subelemen
Mengalami	A.1 Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya, dan era.
	A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi, dan proses.
	A.3 Mengamati, merekam, dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.
Peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalamannya secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa tahap realisme awal.	
Merefleksikan	R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik.
	R.2 Mengamati, memberikan penilaian, dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir dan bekerja artistik.

Elemen	Subelemen
<p>Peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari sebuah karya, baik itu miliknya, rekannya, ataupun karya profesional. Peserta didik juga seorang seniman, mampu memberikan pendapat tentang perasaan dan koneksi yang terbangun saat mengamati karya tersebut.</p>	
<p>Berpikir dan Bekerja Artistik</p>	<p>BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang dan mengomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses mengalami, menciptakan, dan merefleksikan.</p>
	<p>BBA.2 Menyambut tantangan dan kesempatan, serta dapat bekerja secara mandiri.</p>
	<p>BBA.3 Meninjau dan memperbarui karya pribadi.</p>
<p>Peserta didik secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di lingkungan sekitar. Peserta didik mengetahui, memahami, dan konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.</p>	
<p>Menciptakan</p>	<p>C.1 Mempelajari cara menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi, dan proses dengan keterampilan dan keluwesan yang makin meningkat.</p>
	<p>C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media, bahan, alat, teknologi, dan proses yang sesuai dengan tujuan tertentu.</p>
<p>Peserta didik mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi, menggunakan dan menggabungkan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang, dan warna secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa realisme awal. Peserta didik mulai menguasai konsep ruang, sehingga letak objek tidak lagi bertumpu pada garis dasar, melainkan pada bidang dasar sehingga mulai ditemukan garis horizon. Selain itu, peserta didik mulai mempelajari warna, keseimbangan, dan irama.</p>	

Elemen	Subelemen
Berdampak	D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain.
Peserta didik mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat, atau konteks lingkungannya.	

c. Target Capaian Setiap Tahun

Setelah menyelesaikan capaian pembelajaran fase C, peserta didik diharapkan dapat memenuhi target capaian pembelajaran pada setiap tahun atau kelasnya.

Tabel 5 Target Capaian Setiap Tahun

Kelas	Target Fase C
Kelas 5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar, serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan. 2. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan, kontras, simetri, asimetri, dan radial), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya. 3. Memilih alat, bahan, dan prosedur yang sesuai untuk tujuan karyanya dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 4. Mengomunikasikan respon secara lisan dan tulisan terhadap tema dan tampilan estetik sebuah karya dengan runut menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai.

Kelas	Target Fase C
Kelas 6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan. 2. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gestur), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. 3. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan, kontras, simetri, asimetri dan radial), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya. 4. Memilih dan menganalisa efektivitas alat, bahan dan prosedur yang sesuai untuk tujuan karyanya dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. <p>Mengomunikasikan respon secara lisan dan tulisan terhadap sebuah tema dan tampilan estetis sebuah karya dengan runut dan terperinci menggunakan kosakata seni rupa yang sesuai.</p>

3. Tujuan Pembelajaran Tiap Fase

Pembelajaran seni rupa bertujuan menjadi wahana yang menyenangkan bagi peserta didik dalam mengalami bagaimana kreativitas dapat membantu meningkatkan kualitas hidupnya. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan, dan dekat secara emosional dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, pendidikan seni rupa bertujuan menghasilkan peserta didik yang antusias untuk

terus belajar (*lifelong learner*), kreatif, mampu berani mengekspresikan diri, gigih berusaha, reflektif, bernalar kritis, berkontribusi aktif bagi lingkungannya dan selalu membuat keputusan dengan tanggung jawab.

Pembelajaran seni rupa mempunyai tujuan sebagai berikut.

- a. Menunjukkan kepekaan terhadap persoalan diri dan lingkungan, serta menemukan solusi kreatif untuk menanggapi dan mengatasi masalah.
- b. Mengekspresikan diri dan mengasah kreativitas melalui penciptaan karya seni rupa.
- c. Memberdayakan sumber daya (alat dan bahan) yang tersedia di sekitarnya untuk menciptakan sebuah karya seni.
- d. Menemukan jawaban terhadap suatu masalah, mendapatkan gagasan untuk menciptakan karya seni, dapat melihat suatu hal melalui beberapa sudut pandang, sehingga dapat menciptakan ide baru untuk karya seninya yang orisinal.
- e. Peserta didik mampu menciptakan karya seni yang berdampak bagi diri sendiri dan orang lain.

4. Alur Tujuan Pembelajaran Fase C (Kelas 5-6)

Tujuan Pembelajaran (TP) dalam Seni Rupa kelas 5 diturunkan dari Capaian Pembelajaran Fase C. 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. Hal tersebut 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.

a. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang diturunkan dari CP fase C berikut harus selalu berdasarkan pada elemen mengalami, merefleksikan, bekerja dan berpikir artistik, menciptakan, dan berdampak.

Tabel 6 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1. Mengalami	Pada akhir fase c, peserta didik memahami unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya. Peserta didik menyimpulkan hasil pengamatan dan pemahaman pada perpaduan unsur dalam prinsip desain.	1.1 Melalui pengamatan pada lingkungan sekitar peserta didik mampu mengidentifikasi unsur rupa dan prinsip desain.
		1.2 Peserta didik mampu menunjukkan konsep dasar unsur rupa (garis, bentuk, tekstur, warna, dan ruang) dan prinsip desain (keseimbangan, ritme, proporsi, kontras, dan kesatuan).
		1.3 Peserta didik mampu mengaitkan pemahaman mereka tentang unsur rupa dan prinsip desain dengan pengalaman sehari-hari.
		1.4 Peserta didik mampu menganalisis unsur-unsur rupa dan prinsip desain diterapkan dalam berbagai objek atau ruang dengan mengamati lingkungan sekitarnya secara lebih cermat
		1.5 Peserta didik mampu merancang dan menciptakan karya seni atau desain dengan memanfaatkan pemahaman mereka tentang unsur-unsur rupa dan prinsip desain.
		1.6 Melalui pemahaman dan praktik, peserta didik mampu mengembangkan keterampilan desain yang lebih baik, termasuk kemampuan dalam merancang, mengomunikasikan ide, dan mengeksekusi karya dengan baik.

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
2. Merefleksikan	Pada akhir fase c, peserta didik mempresentasikan penilaian karya dan penciptaan karya seni rupa dengan menggunakan kosakata seni	2.1 Dengan pemahaman kosakata seni peserta didik mampu mempresentasikan proses penciptaan dan hasil karya seni rupa secara mandiri dan kritis.
		2.2 Peserta didik mampu mengaplikasikan kosakata seni yang relevan dengan jenis seni yang mereka pelajari, baik itu istilah-istilah yang mengacu pada teknik, bahan, maupun konsep-konsep seni.
		2.3 Melalui penggunaan kosakata seni, peserta didik mampu menganalisis karya seni, baik itu dalam konteks teknis, maupun dalam konteks konseptual (tema, makna, pesan).
		2.4 Melalui pemilihan dan penggunaan kosakata seni yang sesuai, peserta didik mampu menilai benda seni yang diamati di sekitar lingkungannya dan menyampaikan pendapat mereka pada sebuah benda bernilai seni.
		2.5 Melalui pemilihan dan penggunaan kosakata seni yang sesuai, peserta didik dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam menyampaikan presentasi yang menarik dan informatif tentang karya seni, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
3. Berpikir dan bekerja artistik	Pada akhir fase c, peserta didik mampu menggunakan pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh dalam mata pelajaran seni rupa atau mata pelajaran lain sebagai sumber gagasan dalam berkarya. Peserta didik mampu secara mandiri menggunakan variasi teknik dasar berkarya rupa.	3.1 Melalui pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh dalam mata pelajaran seni rupa peserta didik mampu mengembangkan sumber gagasan dalam berkarya
		3.2 Melalui keterampilan yang diperoleh dalam pembelajaran seni rupa dan pengalaman yang didapat dari kegiatan lain, peserta didik mampu menggali sumber inspirasi untuk membantu meningkatkan proses kreativitasnya.
		3.3 Melalui pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh dalam mata pelajaran seni rupa peserta didik mampu memilih teknik, alat dan bahan untuk penciptaan karya seni rupa dengan tepat.
		3.4 Melalui pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh dalam mata pelajaran seni rupa peserta didik mampu menguraikan prosedur penciptaan karya seni rupa.
		3.5 Melalui pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh dalam mata pelajaran seni rupa peserta didik mampu mengevaluasi teknik dasar dalam berkarya rupa.

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
4. Menciptakan	Pada akhir fase c, peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan menggabungkan unsur garis, warna, tekstur, bentuk dan bangun. Peserta didik mampu menggunakan perspektif dalam membuat karya dua dimensi.	4.1 Dengan memilih sumber gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya peserta didik mampu merancang karya rupa dua dimensi.
		4.2 Melalui pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh dalam mata pelajaran seni rupa peserta didik mampu menjelaskan tahapan penciptaan karya seni.
		4.3 Dengan menggabungkan unsur garis, warna, tekstur, bentuk dan bangun peserta didik mampu mengombinasikan karya rupa dua dimensi.
		4.4 Melalui penggunaan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain, peserta didik mampu mengatur unsur dan prinsip seni dan desain secara efektif untuk menciptakan karya yang estetis dan bermakna.
		4.5 Melalui pengembangan keterampilan teknis peserta didik mampu dalam manipulasi media, penggunaan alat, dan teknik-teknik khusus yang diperlukan untuk menciptakan karya seni yang diinginkan.

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
5. Berdampak	Pada akhir fase c, Peserta didik mampu memberikan respon terhadap kejadian sehari-hari, keadaan lingkungan sekitar, dan perasaan atau emosinya melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi diri dan lingkungan terkecilnya.	5.1 Melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi diri dan lingkungan terkecilnya peserta didik mampu menanggapi permasalahan sehari-hari di lingkungan sekitar.
		5.2 Peserta didik mampu memahami peristiwa sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar yang relevan dan menanggapi melalui karya seni mereka, sehingga meningkatkan kesadaran mereka terhadap masalah-masalah tersebut.
		5.3 Melalui karya seni rupa, peserta didik mampu memberikan respon terhadap kejadian sehari-hari dan lingkungan sekitar dan menjadi pemecah masalah yang kreatif.
		5.4 Melalui karya seni, peserta didik mampu menggambarkan nilai-nilai yang penting bagi diri sendiri, serta memberikan perspektif unik tentang masalah-masalah yang mereka tanggapi.

b. Alur Tujuan Pembelajaran Seni Rupa Kelas 5

Setelah merumuskan tujuan pembelajaran dalam tabel sebelumnya, maka dibuatlah sebuah alur tujuan pembelajaran (ATP) yang logis dan sistematis dalam setiap babnya seperti berikut.

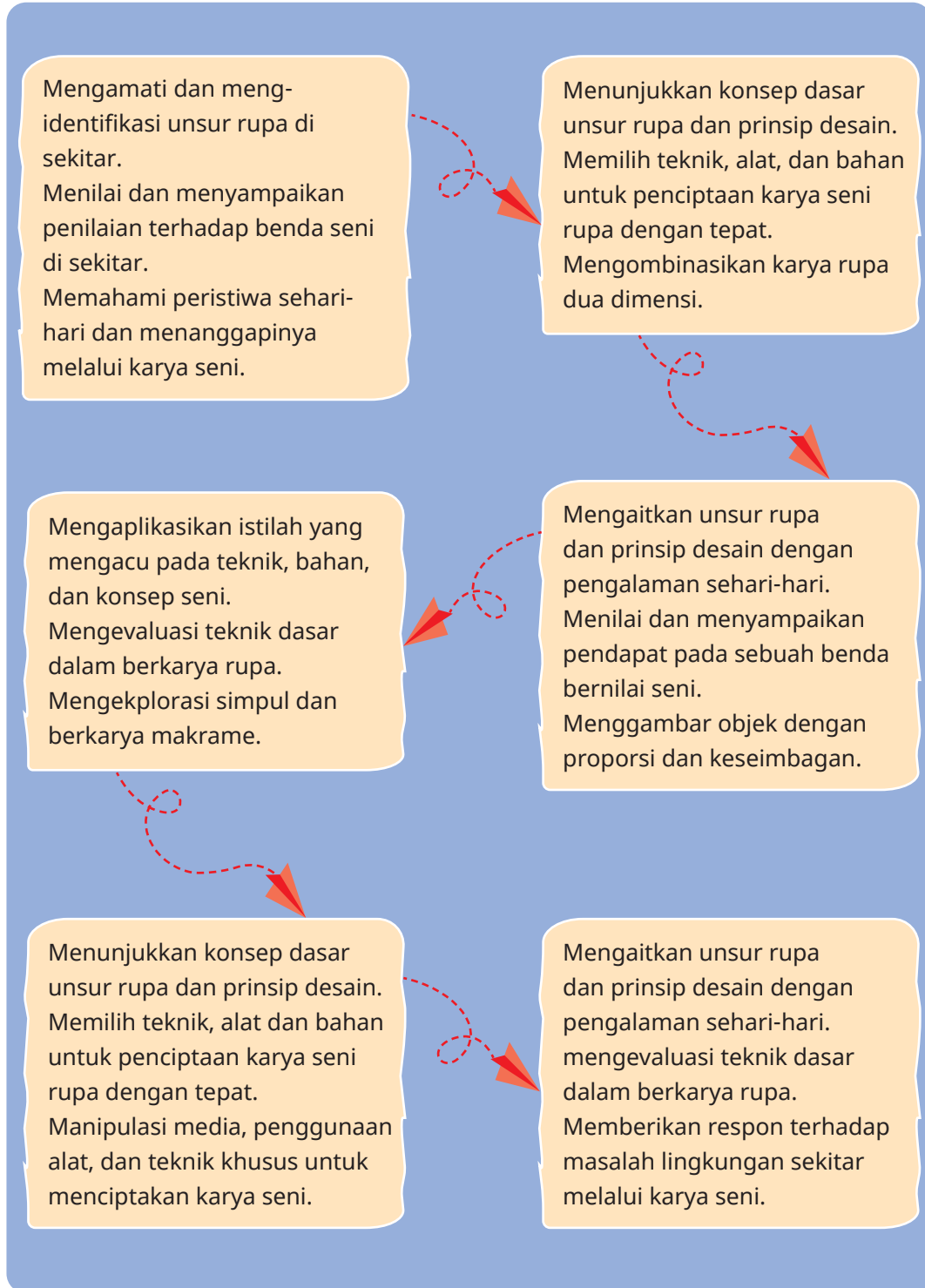
Tabel 7 Alur Tujuan Pembelajaran Fase C (Kelas 5)

ATP	Semester	Bab
1.1 Melalui pengamatan pada lingkungan sekitar peserta didik mampu mengidentifikasi unsur rupa dan prinsip desain.	Semester 1	Bab 1 Unsur dan Prinsip Seni Rupa di Sekitar Kita
2.4 Melalui pemilihan dan penggunaan kosakata seni yang sesuai, peserta didik mampu menilai benda seni yang diamati di sekitar lingkungannya dan menyampaikan pendapat mereka pada sebuah benda bernilai seni.		
5.2 Peserta didik mampu memahami peristiwa sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar yang relevan dan menanggapi melalui karya seni mereka, sehingga meningkatkan kesadaran mereka terhadap masalah-masalah tersebut.		
1.2 Peserta didik mampu menunjukkan konsep dasar unsur rupa (seperti garis, bentuk, tekstur, warna, dan ruang) dan prinsip desain (seperti keseimbangan, ritme, proporsi, kontras, dan kesatuan).	Semester 1	Bab 2 Mengeksplorasi Ritme dalam Objek di Sekitar Kita
3.3 Melalui pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh dalam mata pelajaran seni rupa peserta didik mampu memilih teknik, alat, dan bahan untuk penciptaan karya seni rupa dengan tepat.		
4.3 Dengan menggabungkan unsur garis, warna, tekstur, dan bentuk, peserta didik mampu mengombinasikan karya rupa dua dimensi.		

ATP	Semester	Bab
1.3 Peserta didik mampu mengaitkan pemahaman mereka tentang unsur rupa dan prinsip desain dengan pengalaman sehari-hari.	Semester 1	Bab 3 Menggambar Objek dengan Proporsi dan Komposisi
2.4 Melalui pemilihan dan penggunaan kosakata seni yang sesuai, peserta didik mampu menilai benda seni yang diamati di sekitar lingkungannya dan menyampaikan pendapat mereka pada sebuah benda bernilai seni.		
5.2 Peserta didik mampu memahami peristiwa sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar yang relevan dan menanggapi melalui karya seni mereka, sehingga meningkatkan kesadaran mereka terhadap masalah-masalah tersebut.		
2.2 Peserta didik mampu mengaplikasikan kosakata seni yang relevan dengan jenis seni yang mereka pelajari, baik itu istilah-istilah yang mengacu pada teknik, bahan, maupun konsep-konsep seni.	Semester 2	Bab 4 Mengeksplorasi Simpul dan Berkarya Makrame
3.5 Melalui pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh dalam mata pelajaran seni rupa peserta didik mampu mengevaluasi teknik dasar dalam berkarya rupa.		
5.1 Melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi diri dan lingkungan terkecilnya peserta didik mampu merespons permasalahan sehari hari di lingkungan sekitar.		

ATP	Semester	Bab		
1.2 Peserta didik mampu menunjukkan konsep dasar unsur rupa (seperti garis, bentuk, tekstur, warna, dan ruang) dan prinsip desain (seperti keseimbangan, ritme, proporsi, kontras, dan kesatuan).	Semester 2	Bab 5 Mengeksplorasi dan Berkarya Anyaman		
3.3 Melalui pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh dalam mata pelajaran seni rupa peserta didik mampu memilih teknik, alat dan bahan untuk penciptaan karya seni rupa dengan tepat.				
4.5 Melalui pengembangan keterampilan teknis peserta didik mampu dalam manipulasi media, penggunaan alat, dan teknik-teknik khusus yang diperlukan untuk menciptakan karya seni yang diinginkan.				
1.3 Peserta didik mampu mengaitkan pemahaman mereka tentang unsur rupa dan prinsip desain dengan pengalaman sehari-hari.	Semester 2	Bab 6 Berkarya dari Bahan Limbah di Sekitar Kita		
3.5 Melalui pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh dalam mata pelajaran seni rupa peserta didik mampu mengevaluasi teknik dasar dalam berkarya rupa.				
5.3 Peserta didik mampu memberikan respon terhadap kejadian sehari-hari dan lingkungan sekitar melalui karya seni dapat mendorong peserta didik untuk menjadi pemecah masalah yang kreatif.				

Pada dasarnya tidak ada rumusan baku untuk pembagian TP, namun guru harus mempertimbangkan kompetensi awal peserta didik di kelas tersebut. Sebagai contoh rumusan ATP berdasarkan tabel di atas dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4 Contoh Rumusan ATP

5. Penjelasan Membuat Alur Tujuan Pembelajaran Alternatif Sesuai dengan Kondisi Peserta Didik

Membuat Alur Tujuan Pembelajaran alternatif yang sesuai dengan kondisi peserta didik membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan, minat, dan kemampuan peserta didik. Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat alur tujuan pembelajaran alternatif.

a. Identifikasi Profil Peserta Didik

Pelajari karakteristik dan kebutuhan individu dari setiap peserta didik di kelas. Hal ini dapat mencakup tingkat pemahaman, gaya belajar, minat, kekuatan, dan kelemahan peserta didik.

b. Analisis Kondisi Kelas

Tinjau kondisi kelas secara keseluruhan, termasuk fasilitas, sumber daya, tingkat keaktifan peserta didik, dan dinamika kelas.

c. Identifikasi Tujuan Pembelajaran Alternatif

Berdasarkan profil peserta didik dan kondisi kelas, tentukan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Tujuan ini harus dapat diukur dan dapat dicapai oleh semua peserta didik dalam kelas.

d. Diversifikasi Pendekatan Pembelajaran

Rencanakan beragam strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar dan minat peserta didik. Hal ini dapat mencakup diskusi kelompok, proyek kolaboratif, presentasi, permainan peran, eksperimen, atau penggunaan teknologi.

e. Penyesuaian Materi Pembelajaran

Sesuaikan materi pembelajaran dengan tingkat pemahaman peserta didik. Berikan materi yang sesuai dengan kemampuan peserta didik, dan jika perlu, berikan tambahan atau penyederhanaan agar sesuai dengan kebutuhan individu.

f. Penggunaan Evaluasi Formatif

Gunakan evaluasi formatif secara teratur untuk melacak kemajuan peserta didik dan menyesuaikan instruksi sesuai kebutuhan. Hal ini dapat berupa tes singkat, diskusi, atau tugas formatif lainnya.

g. Fleksibilitas dalam Penilaian

Berikan beragam jenis penilaian yang memungkinkan peserta didik menunjukkan pemahaman peserta didik dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik, termasuk juga tugas tertulis, proyek seni, presentasi lisan, atau portofolio.

h. Kolaborasi dengan Peserta Didik

Libatkan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan meminta masukan mereka tentang apa yang dibutuhkan dan bagaimana peserta didik ingin belajar. Kolaborasi seperti ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.

i. Revisi dan Refleksi

Terus evaluasi dan revisi alur pembelajaran sesuai dengan respons dan kemajuan peserta didik. Lakukan refleksi bersama untuk mengidentifikasi apa yang berhasil dan apa yang perlu diperbaiki.

Dengan memperhatikan langkah-langkah ini dan terus beradaptasi dengan kebutuhan peserta didik, guru dapat menciptakan alur pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mencapai potensi maksimal.

Strategi Mencapai Tujuan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dalam buku ini, dapat dilakukan dengan variasi metode atau model untuk mencapai tujuan, sesuai profil peserta didik, dan sumber daya yang terdapat pada sekolah. Kegiatan pembelajaran juga dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik dan sekolah tersebut. Estimasi waktu untuk setiap kegiatan adalah 2–6 pertemuan (2 x 35 menit).

1. Perencanaan

a. Pendahuluan

Perencanaan ini penting untuk membantu mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan peserta didik. Hal penting yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran seni rupa adalah sebagai berikut.

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

b. Tahapan Perencanaan

- 1) Perencanaan Jangka Panjang (Satu Tahun Ajaran)

Perencanaan jangka panjang ini mencakup perencanaan untuk mencapai fase tertentu dalam satu tahun ajaran. Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka panjang adalah sebagai berikut.

- a) Waktu/jam pelajaran, hari libur, kalender kegiatan sekolah dan ekstra kurikuler di masing-masing satuan pendidikan.
- b) Akses dan ketersediaan aneka sumber daya yang diperlukan, terutama apabila sumber daya tersebut harus dibeli.
- c) Situasi dan kondisi atau bahkan lingkungan sekitar satuan pendidikan.

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

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

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

2) Perencanaan Jangka Menengah (Triwulan atau Semester)

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

Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka menengah adalah sebagai berikut.

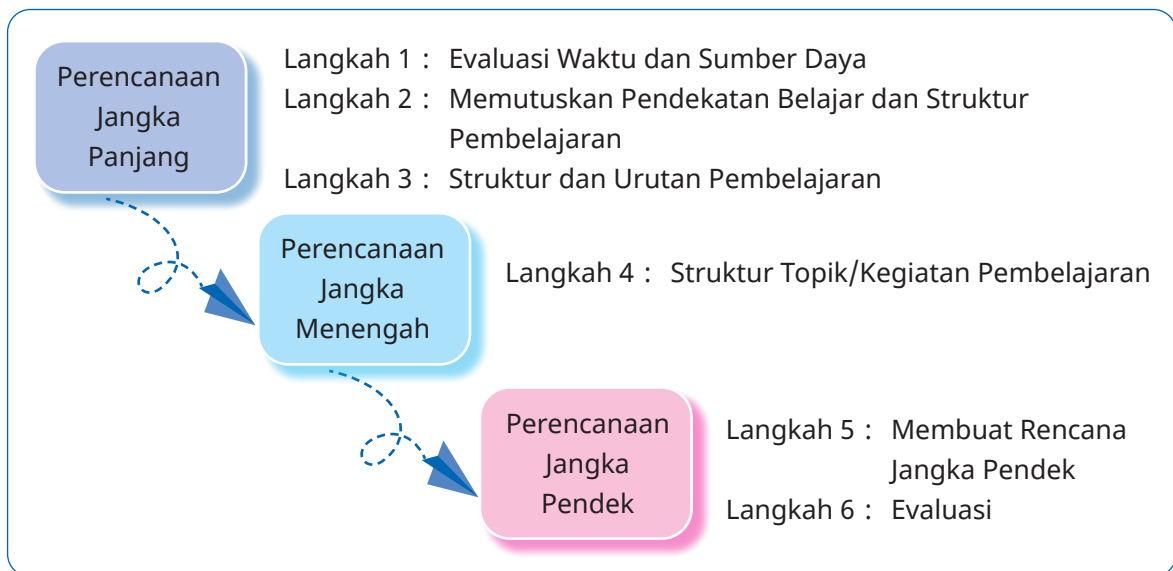
- a) Pengetahuan atau keterampilan yang sebaiknya dimiliki peserta didik sebelum memasuki pelajaran ini.
- b) Pengetahuan, pemahaman, atau kemampuan baru yang akan didapat dari pelajaran ini.
- c) Alur dan tujuan pembelajaran.
- d) Ketersediaan sumber daya.

3) Perencanaan Jangka Pendek (Harian, Mingguan, Bulanan)

Perencanaan jangka pendek ini termasuk penulisan modul ajar yang dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran. Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka pendek adalah sebagai berikut.

- a) Menyediakan informasi penting untuk semua orang dewasa yang mungkin terlibat dalam pembelajaran, sehingga dapat digunakan oleh siapapun yang mengajar terlepas dari latar belakang pendidikan atau keahliannya.
- b) Berkesinambungan atau berkelanjutan meski guru bidang studinya tidak hadir.
- c) Mempertimbangkan kebutuhan-kebutuhan peserta didik, termasuk kecerdasan majemuk, disabilitas atau respon emosional yang mungkin terjadi.
- d) Menyediakan saran kegiatan belajar, waktu, sumber-sumber dan strategi pendekatan, termasuk bekerja perorangan, berpasangan, kelompok kecil atau seluruh kelas.

- e) Membangun respon peserta didik terhadap pelajaran sebelumnya, sehingga dapat terlihat perkembangan peserta didik.
- f) Memiliki kriteria kesuksesan yang jelas dan terukur.
- g) Memiliki harapan hasil pembelajaran yang jelas.



Gambar 5 Tahapan Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa

Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

2. Strategi Pembelajaran

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

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

Kegiatan pembelajaran sangat mempertimbangkan pengalaman belajar peserta didik sebelumnya dan tepat sasaran (tidak terlalu mudah atau terlalu sulit). Penilaian harus memiliki kriteria dan ukuran yang jelas agar peserta didik memiliki rasa kepemilikan dan tanggung jawab terhadap perkembangan kinerja mereka sendiri.

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

a. Anjuran Sikap

Guru sangat dianjurkan untuk mengajak peserta didik untuk melakukan hal-hal berikut.

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

Sebagai seorang guru pun, sangat dianjurkan untuk melakukan hal berikut.

- 1) Membuat aturan dasar yang jelas dan menyatakan tujuan pembelajaran dengan jelas.
- 2) Turut mengetahui dan mencoba alat, media, bahan atau proses yang digunakan. Biarkan peserta didik menyaksikan bagaimana guru juga ikut mengalami dan menginvestigasi sesuatu.

- 3) Terbuka terhadap tantangan dan menyambut kesempatan. Mungkin saja guru tidak memiliki latar belakang pendidikan seni rupa untuk mengajarkan seni rupa. Pembelajaran seni rupa tidak diharapkan untuk mencetak seniman profesional. Tujuannya adalah peserta didik terbiasa berpikir seperti seniman, yaitu kreatif, mampu membuat pertanyaan yang bermakna, mampu mengembangkan ide, ceria, dan belajar melalui permainan (*playful*).
- 4) Memahami tidak ada benar atau salah dalam pembelajaran seni rupa. Sikap ini dimulai dari guru sendiri untuk dapat menerima ketidakjelasan, 'kegagalan' dan perbedaan.
- 5) Terbuka terhadap dialog dan memandang umpan balik (*feedback*) sebagai sebuah informasi netral yang mungkin dapat digunakan untuk mengembangkan karya atau sikap.
- 6) Mengamati dan merespon kebutuhan peserta didik dan lingkungan, sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat, merancang/memilih kegiatan pembelajaran yang tepat sasaran, dan mengikat peserta didik secara emosional.
- 7) Memberikan kebebasan, pilihan, dan kesempatan pada peserta didik untuk menggunakan atau bereksperimen dengan alat, media, bahan atau proses yang digunakannya untuk tujuan tertentu dalam karyanya. Guru dapat menanyakan alasan peserta didik mengenai pilihannya atau memberikan saran, daripada mengarahkan atau menghakimi pilihan peserta didik.

b. Anjuran Kegiatan

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

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

kegiatan pembelajaran seni rupa dapat dianggap seperti permainan yang bermakna.

1) Pemanasan

Guru dapat melakukan pemanasan sebelum memulai topik tertentu. Contoh kegiatan pemanasan yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut.

a) Menggambar menggunakan tangan yang lain.

Peserta didik menggambar menggunakan tangan yang tidak biasanya digunakan, seperti menggunakan tangan kiri apabila biasa menggunakan tangan kanan. Kegiatan ini dilakukan untuk membiasakan peserta didik mencoba sesuatu di luar zona kenyamanannya.

b) Tebak gambar secara cepat.

Peserta didik diminta untuk menebak kata berdasarkan gambar yang dibuat temannya. Kegiatan ini bertujuan untuk menjembatani penjelasan mengenai kesan atau karakteristik.

c) Menempelkan kemasan produk sehari-hari yang digunakan.

Diskusikan bagaimana pendapat mereka mengenai tampilan kemasan tersebut. Apakah mereka membeli produk tersebut karena menyukai desain kemasannya? Jika mereka boleh mengubah sesuatu dari desain tersebut, bagian apa yang ingin diubah dan mengapa?

2) Jurnal Visual/Buku Sketsa

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

3) Dokumentasi dan Perawatan Karya

Portofolio merupakan sarana peserta didik untuk berlatih mendokumentasikan, merawat, dan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, peserta didik, orangtua, dan guru dapat melihat perkembangan dan kemajuan peserta didik. Hasil pengamatan ini dapat digunakan sebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadi efektif.

4) Hubungan Lintas Disiplin Keilmuan

Guru membangun kemampuan peserta didik untuk dapat melihat hubungan dan berkolaborasi dengan bidang keilmuan lainnya agar peserta didik memiliki kesempatan untuk menerapkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilannya dalam berbagai konteks. Hasil akhirnya, peserta didik diharapkan dapat mempunyai pengalaman dalam melakukan riset, menganalisis, merefleksikan, mengomunikasikan gagasan, berpikir, dan bekerja artistik, serta berkolaborasi yang berdampak.

Berikut beberapa contoh keterhubungan seni rupa dengan mata pelajaran lainnya.

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

c. Membangun Komunikasi Efektif

1) Kesadaran Berbahasa

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

Kesadaran berbahasa berarti memahami kemungkinan tantangan dan peluang yang mungkin timbul dalam kegiatan berbahasa pada suatu pembelajaran. Contohnya kesulitan yang mungkin timbul karena peserta didik baru pertama kali mendengar kosakata tertentu atau belum pernah melihat atau mengalaminya secara konkrit. Guru tidak harus selalu menggunakan kamus untuk mengajarkan suatu kosakata tertentu sebelum memulai pelajaran. Guru dianjurkan untuk menggunakan gambar atau contoh nyata di sekitar. Misalnya, "Lihatlah baju saya berwarna jingga. Apa benda berwarna jingga lainnya yang kamu ketahui?"

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

Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa adalah bahasa Indonesia yang baku serta mempertimbangkan usia dan kemampuan peserta didik. Misalnya, menggunakan bahasa yang sederhana, dengan instruksi yang tidak terlalu panjang dan hanya memuat tidak lebih dari tiga kosakata seni rupa dalam satu kegiatan pembelajaran untuk peserta didik fase A, sebagai contoh:

- “Gunting kertas ini menjadi dua bagian!”
- “Tempel potongan kertas ini pada buku!”
- “Lem kertas ini pada garis terluar sekeliling bentuk!”

2) Membiasakan Bicara

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

Salah satu teknik yang efektif adalah kegiatan “berpikir, berpasangan, dan berbagi” (*think, pair, share*). Peserta didik diberi kesempatan untuk memikirkan sebuah pertanyaan, kemudian ia membicarakannya dengan lawan bicaranya, lalu mereka berdua akan berbagi ide mereka dengan kelompok kecil atau seluruh kelas.

Perbedaan pendapat menjadi ajang untuk bertukar informasi. Guru terlebih dulu menanamkan pengertian pada peserta didik bahwa umpan balik (*feedback*) adalah informasi yang netral. Perbedaan pendapat bukanlah sumber konflik, melainkan sarana untuk menggali ide, memandang sesuatu dari sudut pandang yang berbeda, dan media untuk menyampaikan pendapat dengan dasar yang kuat.

Peserta didik dapat saling menyatakan alasan mereka menyukai atau tidak menyukai karya yang dibuat pasangan bicaranya. Mereka saling

menyatakan apa yang menurut mereka paling menarik, apa yang mungkin dapat dibuat berbeda, atau lebih baik, atau kelebihan apa yang sebaiknya dipertahankan dan dikembangkan.

Guru dianjurkan untuk membuat pertanyaan esensial yang harus digunakan untuk diskusi.

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

3) Membiasakan Bertanya

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

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

Guru dapat menggunakan prinsip 5W 1H untuk membuat pertanyaan: *What* (Apa), *When* (Kapan), *Where* (Dimana), *Who* (Siapa), *Why* (Mengapa), dan *How* (bagaimana). Untuk mengantisipasi peserta didik yang sungkan atau malu bertanya secara lisan, anda dapat menyediakan beberapa alternatif sebagai berikut.

- a) Peserta didik menuliskan pertanyaannya pada secarik kertas dan menempelkannya di papan atau dinding kelas. Sediakan waktu untuk mendiskusikannya di akhir kelas. Selalu ucapkan terima kasih dan berikan penghargaan bagi mereka yang sudah menempelkan pertanyaan.
 - b) Peserta didik juga dapat menuliskan pertanyaan mereka dan memasukkannya dalam wadah yang disediakan, misalnya kardus atau kaleng bekas. Tinjau dan bahas pertanyaan yang ada secara berkala. Guru dapat menggunakan pertanyaan yang masuk untuk perencanaan pembelajaran selanjutnya.
 - c) Beri contoh pada peserta didik bagaimana cara bertanya yang bermakna. Guru dapat menggunakan pertanyaan esensial yang telah disediakan.
 - d) Peserta didik di kelas yang lebih tinggi (biasanya mulai dari fase B dan C) dapat diajak untuk membuat tulisan kritik seni rupa dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan esensial yang diberikan guru. Mereka hanya akan menuliskan jawaban dari pertanyaannya dalam kalimat yang utuh dan lengkap. Peserta didik tidak perlu menuliskan pertanyaannya. Guru dapat menghubungkan kegiatan kritik seni rupa ini dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ajak peserta didik untuk menggunakan huruf kapital dan tanda baca yang benar dan tepat.
- 4) Contoh Daftar Pertanyaan Esensial untuk Bahan Diskusi (Untuk Semua Fase)
- a) Apa judul karyamu?
 - b) Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
 - c) Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?
 - d) Bagaimana cara kamu membuatnya?
 - e) Apa yang membedakan karyamu dengan karya orang lain?
 - f) Apa yang menjadi fokus atau tema utama karyamu?
 - g) Bagian mana yang terasa paling mudah dalam proses pembuatan karyamu?
 - h) Bagian mana yang terasa sulit?

- i) Bagaimana strategimu untuk mengatasi kesulitan tersebut? Apa yang kamu rasakan setelah kamu berhasil mengatasi bagian yang tersulit dalam proses berkaryamu?
- j) Bagaimana perasaanmu setelah menyelesaikan karya ini sampai tuntas?
- k) Jika ada kesempatannya, apakah ada bagian dari karyamu yang ingin kamu ubah? Mengapa?
- l) Bagaimana pendapatmu tentang subjek lukisan ini?
- m) Kira-kira apa yang dialami atau dipikirkan senimannya saat ia membuat karya ini?
- n) Apa yang bisa dianggap sebagai keberhasilan dari karya ini? Apa yang belum?

d. Suasana Pembelajaran Positif

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

Penting untuk disadari bahwa setiap peserta didik datang dari berbagai kalangan. Mereka juga memiliki minat, bakat, dan kemampuan yang berbeda satu sama lain. Mereka bahkan mungkin memiliki kemampuan fisik atau mental yang berbeda dengan peserta didik lainnya. Perbedaan-perbedaan ini adalah sebuah kewajaran. Tidak ada yang harus lebih atau kurang dihormati oleh elemen sekolah. Semua mendapatkan penghargaan dan penghormatan yang sama.

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

Peserta didik mungkin juga memiliki kemampuan fisik atau mental yang berbeda, misalnya memiliki daya serap yang lebih rendah dari rata-rata atau memiliki gangguan fisik yang menyebabkannya tidak dapat melakukan pekerjaan tertentu. Bahkan di suatu sekolah, terdapat anak-anak yang sangat berbakat dan memiliki kemampuan di atas rata-rata. Pada pembelajaran

seni rupa, sekolah dan guru diberikan keleluasaan untuk menyesuaikan atau memperkaya kegiatan pembelajaran sesuai kebutuhan setempat. Guru dapat menurunkan atau menaikkan standar sesuai kebutuhan kelas dan para peserta didik. Buku panduan ini memberikan beberapa ide untuk penyesuaian-penyesuaian yang mungkin diperlukan.

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

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

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

e. Strategi Pengajaran

Jika guru tidak memiliki latar belakang seni rupa, bukan berarti guru tersebut tidak dapat mengajarkan mata pelajaran seni rupa. Sebagai guru, seseorang hanya perlu membiarkan kreativitasnya mengalir, membuka diri terhadap berbagai gagasan, ketidaknyamanan, ketidakjelasan, kemungkinan-kemungkinan baru dan bersedia untuk mencoba dan belajar dari kegagalan atau kesalahan sebelumnya. Guru menanamkan sikap ini melalui pembelajaran seni rupa. Peserta didik merupakan cerminan diri guru, sehingga penting bagi

seorang guru untuk mengalami atau menjadi apapun yang ingin ia ajarkan pada peserta didiknya.

Sangat disarankan untuk menggunakan beberapa cara yang berbeda untuk setiap Kegiatan. Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan teks, lisan, visual, atau praktik langsung berdasarkan kondisi sekolah atau peserta didik dan ketersediaan bahan dan alat di sekitar sekolah.

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

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

f. Diferensiasi dalam Pengajaran

Setiap peserta didik memiliki kebutuhan dan kecepatan belajar yang berbeda-beda. Diferensiasi (ada pembedaan) akan membantu untuk memenuhi kebutuhan para peserta didik. Guru harus berupaya untuk mencari metode pengajaran, kegiatan pembelajaran, atau sumber daya yang sesuai dengan kebutuhan para peserta didik, sehingga pembelajarannya menjadi tepat sasaran dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Tujuannya tentu saja agar peserta didik berhasil mencapai tujuan pembelajarannya masing-masing.

Diferensiasi instruksi pembelajaran dapat dibuat berdasarkan hal berikut.

- 1) Membuat tiga tingkat kesulitan yang berbeda untuk satu kegiatan. Kelas akan mengerjakan kegiatan yang sesuai dengan kemampuan rata-rata peserta didik. Kemudian guru memberikan dukungan ekstra untuk para peserta didik yang kesulitan dengan suatu keterampilan atau konsep tertentu dan memberikan tantangan lebih bagi mereka yang di atas rata-rata.
- 2) Menempatkan peserta didik dengan berbagai tingkat kemampuan berbeda dalam satu kelompok kerja. Peserta didik yang tertinggal dapat belajar atau mendapatkan ide dari mereka yang memiliki kemampuan

rata-rata atau lebih. Sementara peserta didik yang memiliki kemampuan di atas rata-rata dapat mengembangkan pemahaman mereka dengan cara menjelaskan pada teman lainnya. Metode ini efektif dan menguntungkan semua pihak.

- 3) Membuat variasi kegiatan atau hasil akhir. Para peserta didik menuju tujuan yang sama melalui berbagai cara. Peserta didik diberi kebebasan untuk menciptakan karya yang sesuai dengan minat atau kemampuannya.

g. Alat Bahan (*Resources*)

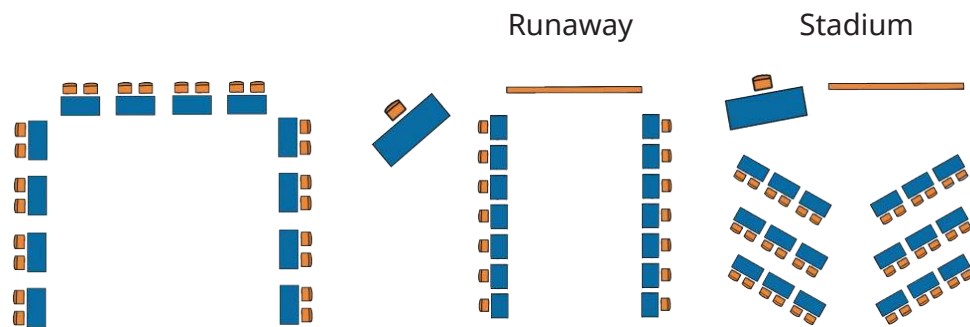
Biasanya sumber daya yang digunakan, dapat memakai semua bahan yang diperlukan untuk membuat karya seni rupa, seperti pensil, cat, atau lempung. Namun jika sekolah tidak memiliki akses terhadap sumber daya tersebut atau sumber daya yang disarankan terlalu mahal, guru dapat menggunakan sumber daya lain yang tersedia di alam, seperti batu, daun, ranting, kulit kerang atau bahan bekas/bahan daur ulang (kemasan bekas, kardus, tutup botol atau plastik. Guru dapat menghubungkannya dengan konsep pengelolaan kebersihan lingkungan Profil Pelajar Pancasila dimensi beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia dan kreativitas (dimensi Kreatif). Buku panduan ini juga menyediakan gambar atau tautan yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran.

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

h. Faktor Keamanan

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

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



Gambar 6 Pola Tempat Duduk Peserta Didik

Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

- 2) Saat bekerja dengan bahan yang basah, seperti cat atau lempung, sebaiknya peserta didik menggunakan celemek/baju pelapis/plastik yang dapat melindungi seragam atau pakaian dari kotoran.
- 3) Gunakan bahan yang tidak beracun dan aman untuk peserta didik (*nontoxic*).
- 4) Berikan instruksi sejelas mungkin dan awasi peserta didik terutama saat bekerja dengan alat atau bahan yang berpotensi membahayakan, seperti benda tajam dan panas (gunting, *cutter*, pisau, lem super, lem tembak, dan lain-lain).
- 5) Pastikan lantai bersih dari benda apapun dan kering untuk mencegah kecelakaan karena tersandung atau terpeleset.
- 6) Sejak enam pekan pertama, biasakan peserta didik untuk memelihara, membersihkan, dan merawat alat, bahan, dan karya mereka. Setiap peserta didik bertanggung jawab atas kebersihan dan keselamatan dirinya dan orang lain.
- 7) Saat bekerja dengan teknologi digital, guru perlu memperhatikan keselamatan elektronik (*e-safety*), misalnya pastikan agar peserta didik tidak membagikan *password* pada orang lain, memasang *filter* agar peserta didik tidak terpapar dengan konten yang tidak pantas, memeriksa situs yang akan digunakan terlebih dulu, termasuk menyiapkan peserta didik terhadap risiko-risiko yang mungkin mereka hadapi saat mengunggah karya atau komentar secara daring.

i. Keterlibatan Orang Tua dan Lingkungan Terdekat

Pencapaian dan kemajuan peserta didik terutama dipengaruhi oleh orang tua dan lingkungan terdekatnya. Penting sekali untuk melibatkan orang tua secara penuh untuk menyelaraskan pembelajaran di sekolah dan di rumah.

Berikut beberapa ide untuk melibatkan orang tua dan lingkungan terdekat dalam pembelajaran seni rupa.

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

j. Karakteristik Peserta Didik Kelas V (Umumnya Berusia 10–11 Tahun)

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

- 1) mampu berpikir logis dan sistematis;
- 2) mampu mengungkapkan kata yang logis dan sistematis;

- 3) mampu memahami aturan-aturan yang jelas dan logis;
- 4) mampu mengklarifikasi sebuah masalah;
- 5) mampu menghubungkan sesuatu;
- 6) mampu menafsirkan dan mengembangkan konsep;
- 7) mampu mengambil kesimpulan;
- 8) mampu menyusun strategi;
- 9) mampu memecahkan masalah;
- 10) komunikasi dan sosialisasinya mulai berkembang dengan baik;
- 11) mampu memengaruhi atau dipengaruhi oleh teman sebayanya; dan
- 12) mampu membentuk kelompok dengan kesamaan tertentu.

Oleh karena itu, guru perlu memahami karakteristik peserta didik kelas V sesuai perkembangannya, sehingga dapat diciptakan kegiatan pembelajaran seni rupa dengan interaksi yang membangkitkan kemandirian, keaktifan, dan kemampuan berpikir peserta didik yang logis dan sistematis. Guru dapat mengombinasikan kegiatan pembelajaran dengan berbagai model atau metode dan menggunakan pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangannya, sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikirnya dan memberikan pemahaman serta tercapainya pembelajaran pada peserta didik kelas V atau Fase C ini.

Secara khusus, dalam implementasi pembelajaran seni, karakteristik perkembangan anak kelas V dalam pembelajaran seni dikemukakan Wachowiak dan Clements (1993: V1–52), di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik secara individu akan melukiskan kumpulan pakaian yang khas, misalnya seragam *baseball*, kostum balet, atau seragam pramuka.
2. Peserta didik akan menggunakan metode kritik seni untuk mendeskripsikan dan menginterpretasi karya seni yang menunjukkan pada masa remaja awal.
3. Peserta didik akan menggunakan evaluasi mereka sendiri terhadap karya seni mereka yang menggambarkan kekuatan dan kelemahan sebagai panduan untuk membuat perubahan didalamnya.
4. Peserta didik akan mengeksplorasi dengan menggunakan metode yang menunjukkan ruang yang dalam secara realistis. Peserta didik akan dapat mematuhi kebijakan perilaku kelompok mereka.
5. Peserta didik akan mendeskripsikan bagaimana seni dimasukkan ke dalam komunitas mereka.

6. Peserta didik akan memperdebatkan penilaian seni para ahli.
7. Peserta didik akan menggambarkan penampilan fisik dan emosi mereka dalam seni dan tulisan mereka.
8. Peserta didik akan membuat menampilkan karya seni atau representasi sebagai hobinya.
9. Menggunakan contoh dari sejarah seni, peserta didik akan menggambarkan kehidupan seniman kesukaannya.
10. Peserta didik akan membuat buku harian seni pribadi, menunjukkan kehidupan batin seseorang.
11. Peserta didik akan bekerja sama dengan kelompok teman sebaya dalam merencanakan dan melaksanakan proyek kelompok.
12. Peserta didik akan memperdebatkan isu-isu etika seni.
13. Peserta didik akan mengerjakan proyek seni selama tiga jam atau lebih.
14. Peserta didik akan mengidentifikasi dan menginterpretasi sejarah seni yang mewakili kelompok yang mereka identifikasi.

Asesmen

Asesmen atau penilaian harian penting dilakukan agar guru dapat mendukung kemajuan peserta didik untuk memenuhi capaian pembelajarannya. Bagian ini akan membahas:

- bentuk asesmen awal, formatif, dan sumatif;
- kriteria sukses pembelajaran;
- teknik untuk memantau kemajuan peserta didik agar guru dapat mengevaluasi langkah pembelajaran selanjutnya yang efektif;
- memberi umpan balik untuk memandu kemajuan peserta didik.

1. Bentuk Asesmen

Asesmen terdiri atas tiga bentuk, yaitu asesmen awal, asesmen formatif, dan asesmen sumatif. Berikut penjelasan singkat mengenai bentuk beserta contoh dari asesmen-asesmen tersebut.

a. Asesmen Awal

Asesmen awal dilakukan pada awal pembelajaran untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman peserta didik sebelum memulai pembelajaran.

Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta didik sehingga pengajar dapat merencanakan pembelajaran yang sesuai. Contoh asesmen awal adalah sebagai berikut.

- *Pre-tes* untuk mengukur pengetahuan dasar sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
- Kuesioner atau jurnal refleksi untuk mengidentifikasi minat dan harapan peserta didik terhadap topik yang akan dipelajari.
- Proyek pembukaan untuk mengaktifkan pengetahuan awal peserta didik mengenai topik yang akan dipelajari.

b. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dilakukan selama proses pembelajaran untuk memberikan umpan balik kepada peserta didik dan guru mengenai kemajuan peserta didik di kelas. Tujuannya adalah untuk membantu peserta didik memperbaiki pemahaman dan membimbingnya menuju pencapaian tujuan pembelajaran. Contoh asesmen formatif adalah sebagai berikut.

- Tes singkat atau kuis setelah satu kegiatan materi untuk mengukur pemahaman sementara peserta didik.
- Diskusi kelompok kecil untuk mendukung pemahaman peserta didik tentang konsep yang kompleks.
- *Peer assessment* atau penilaian sejawat untuk memberikan umpan balik dari sesama peserta didik.

c. Asesmen Sumatif

Asesmen sumatif dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengevaluasi pencapaian peserta didik terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari selama periode pembelajaran. Berikut adalah contoh asesmen sumatif.

- Ujian akhir semester atau ujian akhir tahun untuk mengukur pemahaman menyeluruh peserta didik mengenai materi yang dipelajari.
- Proyek akhir yang menunjukkan penerapan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari selama KBM.
- Portofolio peserta didik yang berisi karya-karya terbaik peserta didik selama periode pembelajaran.

Dengan memanfaatkan asesmen awal, formatif, dan sumatif secara seimbang, guru dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan membantu peserta didik mencapai pencapaian terbaik peserta didik.

2. Kriteria Sukses Pembelajaran

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

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

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

3. Teknik Asesmen

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

Berikut beberapa metode asesmen yang dapat digunakan guru dalam menilai capaian kompetensi peserta didik.

a. Jurnal Visual/Buku Sketsa

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

b. Portofolio

Portofolio merupakan sarana peserta didik untuk berlatih mendokumentasikan, merawat, dan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, peserta didik, orang tua, dan guru dapat melihat perkembangan dan kemajuan peserta didik. Hasil pengamatan ini dapat digunakan sebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadi efektif.

c. Proyek

Proyek merupakan sarana peserta didik melakukan penelitian, penyelidikan, eksplorasi dan/atau eksperimen terhadap suatu topik yang nyata dan relevan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Proyek dapat dilakukan dalam kelompok kecil atau besar dengan pembagian peran kerja. Guru dapat menilai presentasi akhir proyek, laporan, dan keterlibatan peserta didik.

d. Demonstrasi/Unjuk Kerja

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

e. Laporan

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

f. Rubrik

Penilaian menggunakan rubrik atau tabel yang mencantumkan kriteria sukses tertentu.

4. Umpan Balik

Umpan balik diperlukan agar peserta didik mengetahui sejauh mana kemajuan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan usaha mereka. Dengan umpan balik

yang tepat, bermakna, dan membangun, peserta didik dapat mengembangkan langkah selanjutnya yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka.

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

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

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

Beberapa jenis umpan balik yang dapat dilakukan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran, di antaranya sebagai berikut.

a. Umpan Balik Lisan

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

b. Umpan Balik Bahasa Tubuh

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

c. Umpan Balik Tertulis

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

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

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

Penulis: Taufik Hidayatulloh dan Afia Fauziah

ISBN: 978-623-388-156-2 (jil.5 PDF)



Unsur dan Prinsip Seni Rupa di Sekitar Kita



A. **Pendahuluan**

Pada pembelajaran bab ini peserta didik akan mengamati unsur dan prinsip seni rupa yang berada dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Selain para peserta didik akan mengenali lebih dekat terkait unsur dan prinsip seni, melalui pengamatan mereka diharapkan juga dapat membuktikan keberadaan unsur dan prinsip seni rupa dalam benda-benda di lingkungannya. Dalam proses pembelajaran ini guru dapat memilih pendekatan model pembelajaran investigasi kelompok atau model lain yang dipandang lebih cocok dalam mengeksplorasi prinsip unsur seni rupa.

1. Tujuan Pembelajaran

Melalui pengamatan pada lingkungan sekitar peserta didik diharapkan mampu:

- memahami unsur rupa dan prinsip desain,
- menemukan minimal tiga unsur seni rupa yang terdapat dalam benda di lingkungan sekitar,
- mendeteksi unsur seni rupa yang terdapat dalam benda/objek yang membentuk prinsip ritme seni rupa di lingkungan sekitar,
- menunjukkan konsep prinsip ritme sebagai pengulangan unsur seni rupa/desain yang terdapat dalam benda di lingkungan sekitar, dan
- menggambar dengan menggunakan prinsip ritme dalam seni rupa yang terdapat dalam objek di lingkungan sekitar.

2. Pokok Materi

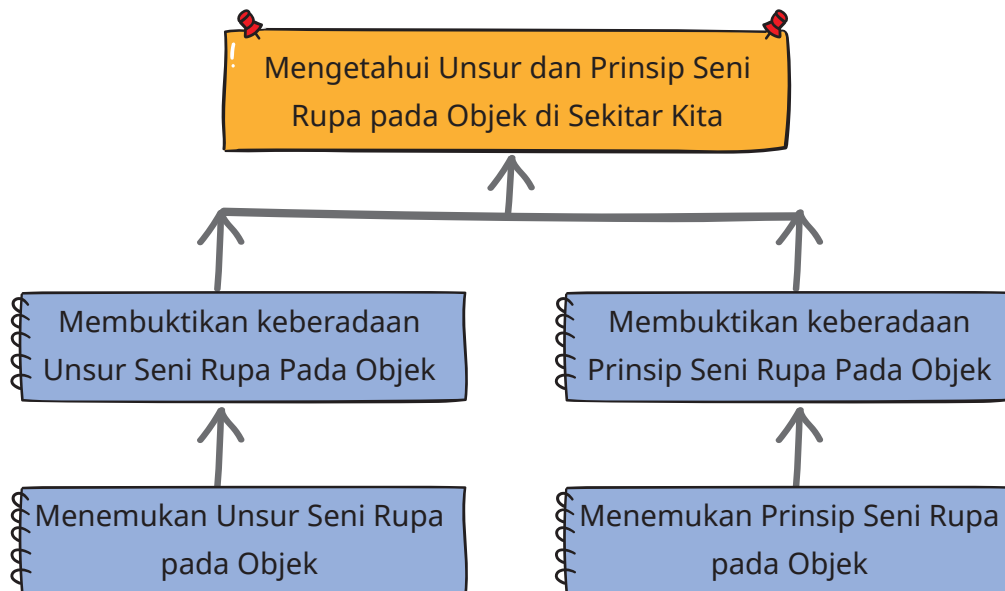
Pokok materi yang akan dipelajari pada bab ini adalah mengenal unsur seni rupa dan prinsip ritme yang terdapat pada objek/lingkungan di sekitar peserta didik.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Mata Pelajaran/Bidang Ilmu yang Sama

Hubungan pemahaman unsur dan prinsip seni rupa dapat membantu peserta didik dalam mengobservasi dan memahami objek di lingkungan sekitarnya dengan lebih dalam dan beragam. Peserta didik dapat melihat objek-objek tersebut dengan sudut pandang yang berbeda, menghasilkan interpretasi dan penafsiran yang lebih kreatif. Dengan demikian, pemahaman unsur dan prinsip seni rupa tidak hanya meningkatkan apresiasi terhadap keindahan objek di lingkungan sekitar, tetapi juga memperluas cara pandang dan kemampuan seseorang dalam merespons dan berinteraksi dengan dunia di sekitarnya secara kreatif dan ekspresif.

4. Peta Kompetensi

Untuk memahami materi unsur dan prinsip seni rupa maka dapat diawali dari memahami unsur dan prinsip seni rupa dari benda/karya seni rupa atau objek benda di lingkungan sekitar peserta didik.



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran Untuk Satu Bab

Alokasi waktu dalam pembelajaran pada bab ini disarankan antara 2-5 kali pertemuan dengan alokasi 1 jam pembelajaran adalah 35 menit.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Konsep dan keterampilan yang harus dimiliki peserta didik sebelum memulai pembelajaran unsur dan prinsip seni rupa adalah peserta didik harus sudah menguasai atau mengenali materi mengenai titik, garis, dan bidang, serta mampu dalam pengukuran-pengukuran sederhana, seperti mengukur panjang, luas, jarak, dan gerak.

7. Apersepsi

Peserta didik diajak untuk mengamati benda di lingkungan kelas atau luar kelas. Guru memandu peserta didik untuk mencermati apakah terdapat unsur-unsur rupa yang tampak pada benda yang mereka amati. Selanjutnya, berdasarkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik tersebut, guru mengaitkan dengan materi yang akan diajarkan.

8. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Berikut adalah beberapa metode yang dapat digunakan untuk melakukan penilaian sebelum pembelajaran.

- a. Kuis atau tes awal, guru dapat menyusun kuis singkat atau tes awal yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang unsur-unsur dalam seni rupa.
- b. Diskusi kelompok, guru dapat menyelenggarakan diskusi kelompok atau sesi tanya jawab agar peserta didik dapat berbagi pemahaman mereka tentang unsur dan prinsip seni rupa. Diskusi ini dapat membantu guru untuk mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan dan memahami pandangan peserta didik terhadap materi.
- c. Observasi perilaku peserta didik, guru dapat melakukan observasi terhadap perilaku dan respon peserta didik terhadap materi yang disajikan sebelum pembelajaran dimulai.

B. Kegiatan Pembelajaran



1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik dapat menemukan minimal tiga unsur seni rupa dalam benda yang terdapat di lingkungan sekitar.
- b. Peserta didik dapat mendeteksi unsur seni rupa yang terdapat dalam benda/ objek yang membentuk prinsip ritme seni rupa di lingkungan sekitar

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- 1) Guru menyiapkan materi.
- 2) Guru menyiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.
- 3) Guru mengondisikan peserta didik secara individual maupun kelompok.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 5) Guru memberi motivasi kepada peserta didik mengenai pembelajaran bab ini.

- 6) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik sebagai apersepsi.
- Apa yang membuat alam sekitar ini menjadi indah?
 - Apa yang dimaksud dengan unsur seni rupa?
 - Apakah semua objek di sekolah maupun di alam sekitar memiliki unsur seni?
 - Bagaimana cara menentukan prinsip ritme dalam sebuah objek/karya seni?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil peserta didik dan kondisi di sekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran, guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah model pembelajaran investigasi kelompok. Menurut Slavin (2005: 218–228), menjelaskan bahwa dalam investigasi kelompok peserta didik bekerja melalui enam tahap sebagai berikut.

- 1) Mengidentifikasi topik dan mengatur peserta didik ke dalam kelompok diskusi.
 - Guru mengucapkan salam, menyapa, dan mendata kehadiran peserta didik.
 - Guru menyampaikan topik pembelajaran didik di awal jam pelajaran.
 - Guru menjelaskan pengertian unsur-unsur dalam seni rupa yang terdapat dalam sebuah objek di sekitar sekolah.
- 2) Merencanakan tugas yang akan dipelajari.
 - Peserta didik merencanakan kegiatan pengamatan di dalam atau di luar kelas dengan membentuk kelompok serta membagi tugas dalam pengamatannya didampingi oleh guru.
 - Peserta didik mengamati objek yang dilihat secara bebas untuk menentukan unsur seni rupa yang terkandung di dalamnya.
- 3) Melaksanakan investigasi.
 - Peserta didik mengamati objek di sekitar sekolah, baik objek alam maupun buatan manusia.

- Peserta didik mengidentifikasi unsur seni rupa dalam objek di sekitar sekolah yang memiliki ritme dan pola tertentu, baik berupa susunan, pengulangan bentuk, atau urutan-urutan tertentu, misalnya jendela kelas, pintu kelas, genting sekolah, lantai keramik, pohon-pohonan, dan daun-daun.
 - Peserta didik melakukan eksplorasi pada objek di sekitar sekolah, baik objek alam maupun buatan manusia.
- 4) Menyiapkan laporan akhir.
 - Peserta didik menggambarkan sketsa dari objek untuk menunjukkan unsur seni rupa yang terkandung di dalamnya pada sebuah kertas atau media lain yang tersedia.
 - Guru mendampingi dan memperhatikan proses menggambar yang dilakukan peserta didik.
 - 5) Mempresentasikan laporan akhir.
 - Peserta didik menunjukkan gambar-gambar dan menjelaskan unsur unsur yang terkandung di dalamnya kepada teman sekelas.
 - Peserta didik menceritakan objek yang telah digambar kepada teman sekelas.
 - 6) Evaluasi
 - Guru memberikan arahan kepada peserta didik yang terlihat kesulitan dan tidak mengerti dalam proses pengamatan.
 - Guru memandu proses evaluasi, yaitu pemberian umpan balik kepada peserta didik atau kelompok.

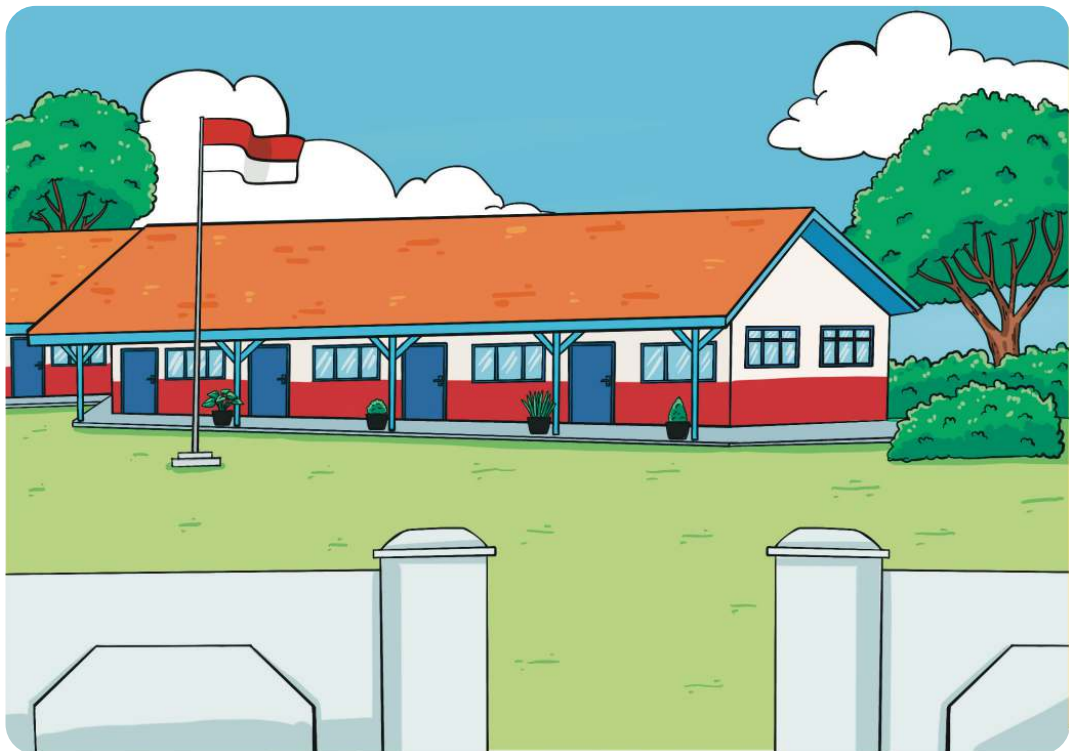
c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru dan peserta didik menyimpulkan bersama pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 2) Guru mengajak peserta didik berefleksi bersama, mengecek pemahaman mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 3) Peserta didik diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama sesuai agama dan kepercayaan.
- 4) Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- 5) Guru merencanakan tindak lanjut.

3. Materi Esensial

a. Unsur Seni Rupa di Sekitar

Objek di sekitar kita tak terlepas dari adanya unsur seni rupa yang tersusun. Guru mengajak peserta didik untuk mengamati suasana di depan kelas, kemudian memandu peserta didik untuk mengamati unsur rupa/desain yang tampak pada papan tulis atau gambar di depan kelas. Peserta didik dapat menemukan unsur-unsur seni rupa tersebut dengan mengamati unsur titik, garis, bidang, bentuk, ruang, tekstur, warna, dan *tone* (gelap/terang) yang terdapat dalam objek. Menurut Malins; (1980: 9), unsur-unsur bentuk (*elements of form*) juga disebut alat visual (*visual device*), misalnya garis, bidang, warna, tekstur gelap terang. Cara menggunakan unsur-unsur tersebut menentukan penampilan final suatu karya seni rupa.



Gambar 1.1 Menemukan unsur rupa di lingkungan sekolah.

b. Hubungan antara Unsur Seni dan Prinsip Seni

Unsur dan prinsip seni saling berhubungan dan saling memengaruhi dalam seni rupa. Prinsip seni digunakan untuk mengorganisir, mengatur, dan menggabungkan unsur-unsur seni, sehingga menciptakan objek visual yang

baik atau memiliki nilai seni yang indah, sebagai contoh ritme/irama dalam seni rupa pada pagar sekolah dapat tersusun dari unsur bentuk yang sama secara terus menerus, sehingga terlihat rapi dan indah.



Gambar 1.2 Mengamati unsur dan prinsip seni rupa dalam objek.

c. Menggambar Objek Visual di Sekitar

Peserta didik dapat menggambar ulang unsur seni rupa yang terdapat dalam objek di lingkungan sekitar. Gambar yang dibuat dapat berupa sketsa objek sekitar sekolah yang menunjukkan unsur-unsur seni rupa pada lembar menggambar yang telah disediakan guru. Semakin baik peserta didik mengenal unsur-unsur visual dalam objek yang dilihat, maka akan semakin baik juga pengamatan seseorang terhadap apresiasi seni yang dilihatnya.

Alat dan bahan

- Pensil/pensil warna/krayon/spidol/alat mewarnai yang lain.
Alternatif: arang/kapur/tumbuhan yang mengandung warna, dan lain-lain.
- Kertas untuk menggambar.
Alternatif: Kardus/papan kayu/media yang tersedia.
- Peserta didik dipersilahkan memilih dan mencoba alat bahan yang berbeda.
- Peserta didik dipersilahkan menggunakan alat yang tersedia di lingkungan sekitar.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Melalui pengenalan unsur dan prinsip seni rupa, peserta didik dapat mengembangkan berbagai keterampilan dan sikap yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, seperti kreatif (apresiasi terhadap keindahan) dan bernalar kritis (kolaborasi dan pengembangan diri).

5. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dilaksanakan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memberikan umpan balik yang berguna kepada peserta didik dan guru mengenai pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Hasil dari asesmen formatif dapat digunakan untuk penyesuaian dan peningkatan pada pembelajaran berikutnya. Berikut metode asesmen yang dapat dilakukan sebagai asesmen formatif.

- a. Guru dapat melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas peserta didik ketika peserta didik mengamati objek dan mencoba menerapkan unsur seni rupa dalam karya seni. Guru memperhatikan cara peserta didik menggunakan garis, bentuk, warna, tekstur, nilai, dan ruang dalam karya seni yang mereka buat.
- b. Memberikan tugas atau proyek seni kepada peserta didik yang melibatkan penggunaan unsur seni rupa adalah cara yang efektif untuk mengevaluasi pemahaman mereka mengenai materi pada bab ini. Peserta didik diminta untuk membuat sketsa berdasarkan pengamatan mereka terhadap objek, dengan fokus pada penggunaan garis dan bentuk untuk mengekspresikan bentuk dan struktur objek.



1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik dapat menunjukkan konsep prinsip ritme sebagai pengulangan unsur seni rupa/desain yang terdapat pada benda di lingkungan sekitar.
- b. Peserta didik dapat menggambar dengan menggunakan prinsip ritme dalam seni rupa yang terdapat dalam objek di lingkungan sekitar.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- 1) Guru menyiapkan materi.
- 2) Guru menyiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.
- 3) Guru mengondisikan peserta didik secara individual maupun kelompok.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 5) Guru memberi motivasi kepada peserta didik mengenai pembelajaran bab ini.
- 6) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik sebagai apersepsi.
 - Apa yang membuat alam sekitar ini menjadi indah?
 - Apa yang dimaksud dengan prinsip dalam seni rupa?
 - Apakah semua objek di alam sekitar terbentuk dan memiliki prinsip seni rupa?
 - Bagaimana cara menentukan bahwa ritme terbentuk karena pengulangan objek berupa unsur seni rupa?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil peserta didik dan kondisi di sekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran, maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah model pembelajaran investigasi kelompok. Slavin (2005: 218–228) menjelaskan bahwa dalam investigasi kelompok, peserta didik bekerja melalui enam tahap sebagai berikut.

- 1) Mengidentifikasi topik dan mengatur kelompok berdiskusi.
 - Guru mengucapkan salam, menyapa, dan mendata kehadiran peserta didik.
 - Guru menyampaikan topik pembelajaran kepada peserta didik di awal pelajaran.
 - Guru menjelaskan pengertian prinsip seni rupa yang terdapat dalam objek di sekitar sekolah.

- 2) Merencanakan tugas yang akan dipelajari.
 - Peserta didik bersama dengan guru merencanakan tugas pengamatan atau mencari prinsip seni rupa, seperti ritme, keseimbangan, proporsi, kontras, harmoni, dan gerak pada objek di lingkungan sekitar.
 - Peserta didik mengamati objek secara bebas untuk menentukan objek tersebut memiliki prinsip ritme di dalamnya.
- 3) Melaksanakan investigasi.
 - Peserta didik diajak untuk keluar kelas dan mengamati objek di sekitar sekolah, baik objek alam maupun objek buatan manusia.
 - Peserta didik menganalisis adanya prinsip seni rupa dalam objek di sekitar sekolah yang memiliki ritme dan pola tertentu, baik berupa susunan, pengulangan bentuk, atau urutan-urutan tertentu, seperti jendela kelas, pintu kelas, genting sekolah, lantai keramik, pohon-pohonan, dan daun.
 - Peserta didik melakukan eksplorasi pada objek di sekitar sekolah, baik objek alam maupun buatan manusia.
 - Peserta didik menggambarkan objek yang mengandung prinsip ritme dan pola tersebut pada sebuah kertas atau media lain yang tersedia.
 - Guru mendampingi dan memperhatikan peserta didik dalam proses menggambar.
- 4) Menyiapkan laporan akhir.
 - Peserta didik menunjukkan gambar-gambar objek yang mengandung prinsip ritme yang telah dibuatnya kepada teman sekelas.
- 5) Mempresentasikan laporan akhir.
 - Peserta didik menceritakan objek yang telah digambar kepada teman sekelas.
- 6) Evaluasi
 - Guru memberikan arahan kepada peserta didik yang terlihat kesulitan dan tidak mengerti dalam proses pengamatannya.
 - Guru memandu proses evaluasi, yaitu pemberian umpan balik kepada peserta didik.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru dan peserta didik menyimpulkan bersama pembelajaran yang telah dilaksanakan.

- 2) Guru bersama peserta didik melakukan refleksi, mengecek pemahaman mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 3) Peserta didik diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama sesuai agama dan kepercayaan.
- 4) Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- 5) Guru merencanakan tindak lanjut.

3. Materi Esensial

a. Prinsip Ritme dalam Objek di Sekitar Kita

Dalam kegiatan ini peserta didik diminta untuk mengamati dan menunjukkan salah satu prinsip seni rupa berupa ritme atau irama dalam objek di sekitar atau luar sekolah. Peserta didik dapat menyimpulkan prinsip dan unsur seni rupa yang terdapat dalam objek dengan mengidentifikasi bentuk pengulangan satu atau lebih unsur secara terus-menerus dengan teratur atau tidak teratur, sehingga membentuk kesan keindahan, misalnya pohon yang berjajar di depan sekolah, lantai keramik yang tersusun, atau pagar sekolah yang berjajar.



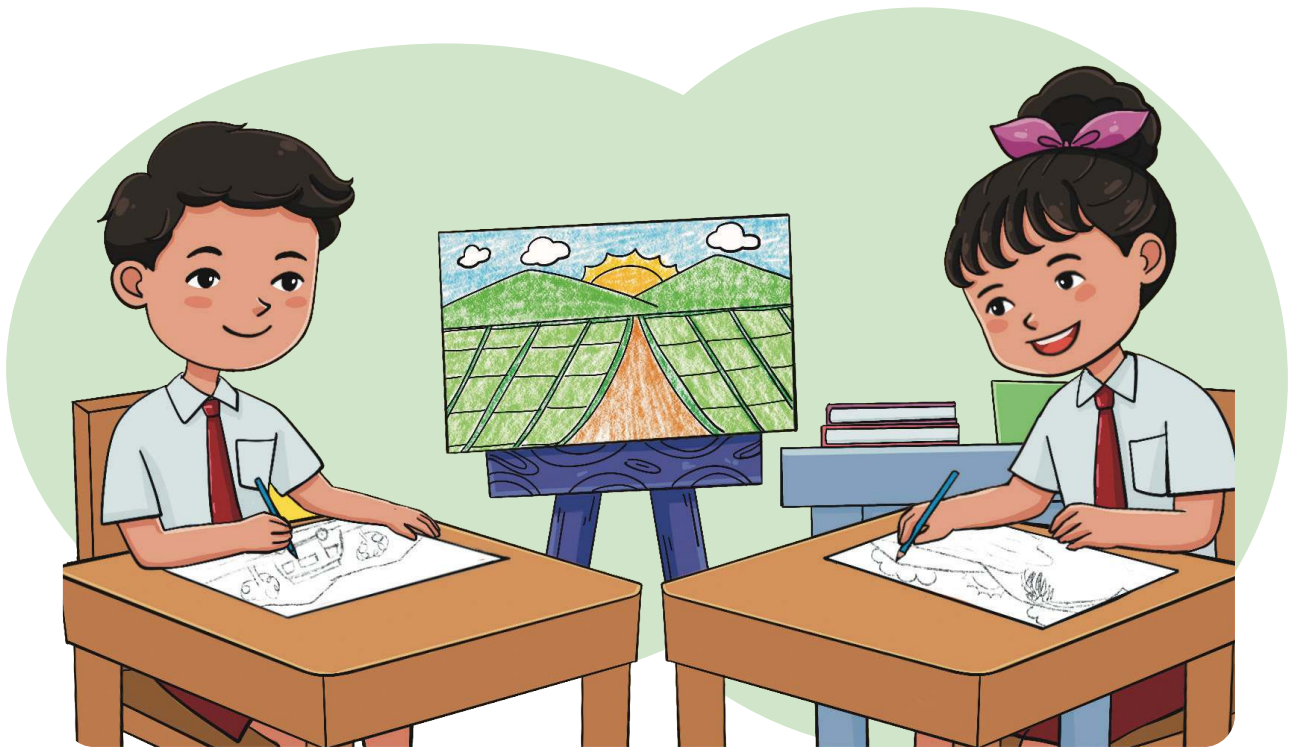
Gambar 1.3 Kegiatan menggambar objek di lingkungan sekitar

b. Menggambar Objek Visual di Sekitar Kita

Peserta didik dapat menggambar prinsip ritme dengan pengulangan unsur seni rupa yang terdapat dalam objek di lingkungan sekitar berupa gambar sket objek sekitar sekolah pada kertas/lembar menggambar yang telah disediakan guru. Semakin baik peserta didik mengenal prinsip ritme dalam objek yang dilihat, maka akan semakin baik juga pengamatan seseorang terhadap apresiasi seni yang dilihatnya.

Alat dan bahan

- Pensil/pensil warna/krayon/spidol/alat mewarnai yang lain.
Alternatif: arang/kapur/tumbuhan yang mengandung warna.
- Kertas untuk menggambar.
Alternatif: kardus/papan kayu/media lain yang tersedia.
- Peserta didik dipersilakan memilih dan mencoba alat bahan yang berbeda.
- Peserta didik dipersilakan menggunakan alat yang tersedia di daerah sekitar.



Gambar 1.4 Menggambar dengan penekanan unsur seni rupa.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Setelah memahami dan menerapkan prinsip ritme dalam menggambar, peserta didik dapat mengembangkan dimensi Profil Pelajar Pancasila, antara lain kreatif (memahami estetika, konsistensi, dan ketelitian) dan bergotong-royong yang merupakan nilai penting dalam pembentukan karakter dalam Profil Pelajar Pancasila.

5. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dilaksanakan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran, dapat dilakukan dengan berbagai cara untuk mengukur pemahaman dan penerapan peserta didik terhadap prinsip seni rupa tersebut. Berikut adalah beberapa contoh metode asesmen formatif yang dapat digunakan.

- a. Guru dapat melakukan pengamatan langsung ketika peserta didik mengamati objek di sekitar lingkungan. Perhatikan bagaimana peserta didik menanggapi ritme yang ada dalam objek-objek, seperti pola yang berulang atau gerakan yang terlihat.
- b. Guru dapat mengamati cara peserta didik menggunakan unsur-unsur ritme dalam karya seni mereka sendiri, seperti menggunakan pengulangan pola atau motif tertentu.
- c. Berikan tugas kepada peserta didik untuk membuat sketsa atau lukisan cepat objek-objek di sekitar lingkungan yang menunjukkan pola atau ritme tertentu. Ini dapat mencakup pola-pola yang terlihat pada bangunan, alam, atau objek lainnya.
- d. guru dapat mengobservasi karya-karya peserta didik untuk menilai sejauh mana peserta didik berhasil menangkap dan merepresentasikan ritme dalam karya seni.

Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

Prosedur tes : Tes Akhir (*post-test*)

Jenis tes : Tertulis

Bentuk tes : Uraian terbatas/Esai

Instrumen tes :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas.

1. Apa saja unsur-unsur seni rupa yang kamu temukan di lingkungan sekitarmu? (tuliskan minimal tiga buah)!
2. Apa yang dimaksud dengan ritme dalam prinsip seni rupa?
3. Susunlah pengulangan unsur, seperti garis, bentuk, maupun bidang sehingga membentuk sebuah ritme!
4. Buatlah gambar benda yang menunjukkan sebuah prinsip ritme!

Kriteria:

- Skor untuk jawaban esai nomor 1 dan 2 adalah 10 poin
Skor total: $20 \times 2 = 40$
- Skor untuk menggambar pada nomor 3 dan 4 adalah 30 poin
Skor total: $30 \times 2 = 60$
- Total skor $40 + 60 = 100$

D. Refleksi

1. Refleksi Guru

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

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

2. Refleksi Peserta Didik

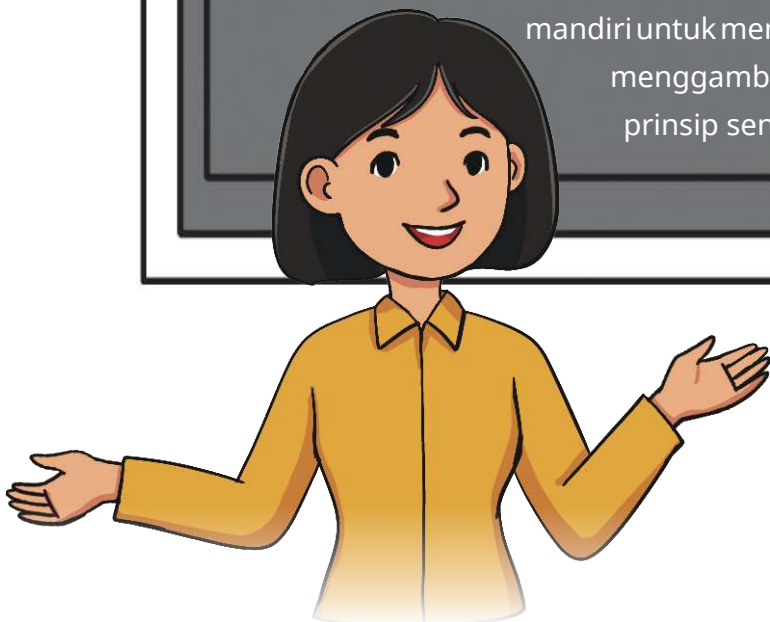
Berikut beberapa pertanyaan reflektif yang dapat membantu peserta didik merenungkan pemahaman mereka tentang materi unsur dan prinsip seni rupa.

- Apa yang saya ketahui mengenai unsur-unsur seni rupa, seperti garis, bentuk, warna, tekstur, nilai, dan ruang?

- Bagaimana saya mengidentifikasi unsur seni rupa dalam pengamatan objek di sekitar saya?
- Bagaimana saya menerapkan unsur-unsur dan prinsip ritme dalam karya seni saya sendiri?

Pengayaan

- Jika peserta didik sudah dapat menemukan dan membedakan unsur-unsur seni rupa, maka guru dapat memberikan tambahan pemahaman tentang kombinasi unsur yang dapat membentuk prinsip seni rupa tertentu.
- Jika peserta didik sudah dapat memahami definisi unsur dan prinsip dalam seni rupa, maka guru dapat memberikan tugas untuk mengkreasi prinsip dengan pola yang berbeda dari tugas yang telah diberikan.
- Jika peserta didik sudah dapat merancang dan menggambar unsur dalam seni rupa, maka guru dapat memberikan penugasan mandiri untuk mengeksplorasi lebih jauh dengan menggambar sketsa yang terkandung prinsip seni rupa di dalamnya.





Lembar Kerja Peserta Didik



Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Topik/Bab :

Tujuan Pembelajaran : Mengamati dan menggambar objek dengan unsur dan prinsip seni rupa yang terdapat di lingkungan sekitar.

Langkah Kegiatan

A. Lihat dan amatilah benda-benda yang ada di sekitarmu, baik yang ada di dalam kelas maupun di luar kelas!

B. Lengkapilah pertanyaan/kegiatan berikut ini!

1. Catatlah minimal lima unsur-unsur seni rupa yang terlihat pada benda yang kamu amati di sekitarmu!

.....

2. Tuliskan minimal tiga objek benda di sekitarmu yang membentuk ritme!

.....

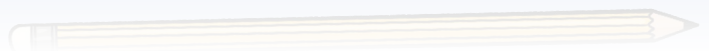
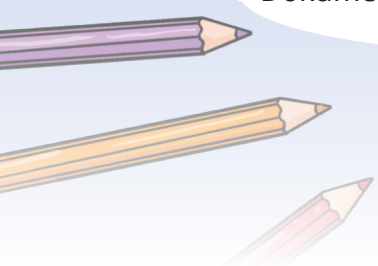
3. Menurut pemahamanmu setelah mengamati beberapa benda di sekitarmu, apa yang dimaksud dengan ritme?

.....

4. Buatlah sebuah gambar yang menunjukkan ritme!

Catatan:

Dokumen ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

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

Penulis: Taufik Hidayatulloh dan Afia Fauziah

ISBN: 978-623-388-156-2 (jil.5 PDF)

Mengeksplorasi Ritme dalam Objek di Sekitar Kita

Bab

II



A. Pendahuluan

Pada bab ini, kita akan menjelajahi konsep menggambar dengan menggunakan ritme. Ritme adalah pengulangan unsur-unsur visual dalam sebuah karya seni untuk menciptakan gerakan visual, keharmonisan, dan dinamika. Dengan memahami ritme, kita dapat menciptakan karya seni yang memiliki karakter yang menarik dan mengundang mata untuk bergerak melalui komposisi gambar.

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik dapat menemukan ritme dalam sebuah karya atau benda-benda bernilai seni yang terdapat di lingkungan sekitar.
- b. Peserta didik dapat membandingkan ritme unsur tertentu dalam sebuah karya seni atau objek yang terdapat di lingkungan sekitar.
- c. Peserta didik dapat menguraikan ritme dalam sebuah objek/karya seni rupa.
- d. Peserta didik dapat menggambar bentuk/objek dengan menerapkan ritme.

2. Pokok Materi

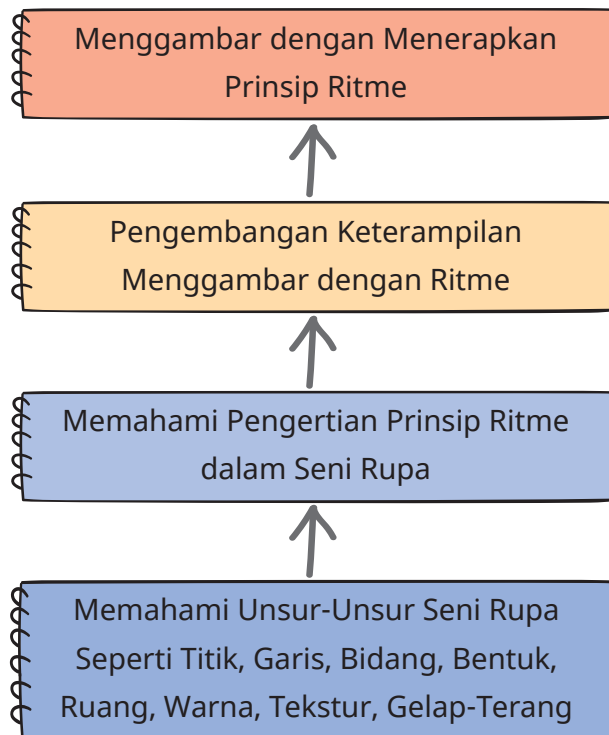
Pokok materi yang akan dipelajari pada bab ini adalah mengeksplorasi berbagai teknik dan strategi untuk menciptakan gambar dengan ritme, sehingga dapat mengembangkan pemahaman yang baik dalam menghasilkan karya seni yang dinamis dan menarik.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Mata Pelajaran/Bidang Ilmu yang Sama

Pembelajaran seni rupa sangat penting dalam menciptakan karya seni yang berkualitas. Dengan memahami ritme, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan mereka untuk mengatur unsur-unsur visual, seperti garis, warna, bentuk, tekstur, nilai, dan ruang yang berulang dalam sebuah objek/karya seni. Pemahaman yang kuat tentang seni rupa memungkinkan seseorang untuk membuat keputusan yang lebih cerdas dan kreatif saat merancang sebuah karya seni.

4. Peta Kompetensi

Untuk dapat menciptakan gambar dengan ritme, maka dapat diawali dari memahami unsur seni rupa dan mengetahui unsur-unsur yang menciptakan ritme.



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran Untuk Satu Bab

Alokasi waktu dalam pembelajaran pada bab ini disarankan antara 3–5 kali Pertemuan dengan alokasi 1 jam pembelajaran adalah 35 menit.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum menguasai prinsip ritme dalam seni rupa, ada beberapa keterampilan yang penting yang harus dipahami dan dikuasai peserta didik, antara lain unsur-unsur seni (titik, garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan nilai) dan kemampuan untuk mengamati dengan cermat detail-detail visual dalam objek benda, serta pengamatan terhadap pola, pengulangan, dan pergerakan.

7. Apersepsi

Untuk dapat menggambar dengan ritme, peserta didik diajak untuk mengaitkan unsur-unsur seni rupa pembentuk ritme, antara lain titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, gelap-terang dengan prinsip ritme dalam seni rupa. Peserta didik juga dikenalkan cara ritme tersebut dapat tersusun dan menjadikan sebuah benda seni atau sebuah objek menjadi indah.

8. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Berikut adalah beberapa metode yang dapat digunakan untuk melakukan penilaian sebelum pembelajaran.

- a. Kuis atau tes awal, guru dapat menyusun kuis singkat atau tes awal yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang unsur-unsur dalam seni rupa.
- b. Diskusi kelompok, guru dapat menyelenggarakan diskusi kelompok atau sesi tanya jawab agar peserta didik dapat berbagi pemahaman mereka tentang unsur dan prinsip seni rupa. Diskusi ini dapat membantu guru untuk mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan dan memahami pandangan peserta didik terhadap materi.
- c. Observasi perilaku peserta didik, guru dapat melakukan observasi terhadap perilaku dan respon peserta didik terhadap materi yang disajikan sebelum pembelajaran dimulai.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik dapat menemukan ritme dalam sebuah karya atau benda-benda bernilai seni yang terdapat di lingkungan sekitar.
- b. Peserta didik dapat membandingkan ritme unsur tertentu dalam sebuah karya seni atau objek yang terdapat di lingkungan sekitar.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- 1) Guru mempersiapkan materi.
- 2) Guru mempersiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.
- 3) Guru mengondisikan peserta didik secara individual maupun kelompok.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

- 5) Guru memberi motivasi kepada peserta didik mengenai pembelajaran bab ini.
- 6) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik sebagai apersepsi.
 - Apakah kamu tahu, bagaimana ritme dapat terbentuk?
 - Bagaimana ritme dalam karya seni dapat ditemukan?
 - Bagaimana cara menentukan ritme dalam sebuah karya seni?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil peserta didik dan kondisi di sekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran, maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah model pembelajaran visual, auditori dan kinestetik (VAK). Menurut Shoimin (2014), langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan model pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik adalah sebagai berikut.

- 1) Tahap Persiapan (Kegiatan Pendahuluan)
 - Guru mengucapkan salam, menyapa, dan mendata kehadiran peserta didik.
 - Guru menyampaikan topik pembelajaran di awal jam pelajaran.
- 2) Tahap Penyampaian (Kegiatan Inti pada Eksplorasi)
 - Guru menunjukkan unsur-unsur seni rupa dalam sebuah karya seni atau gambar yang menyusun ritme tertentu secara sederhana, seperti titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, gelap-terang.
- 3) Tahap Pelatihan (Kegiatan Inti pada Elaborasi)
 - Guru menjelaskan kepada peserta didik pengertian unsur dalam membentuk ritme tertentu dalam sebuah gambar.
 - Peserta didik mengidentifikasi unsur dalam seni rupa, berupa titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, gelap-terang di dalam sebuah gambar.
 - Peserta didik mengeksplorasi ide dan gagasan baru dari unsur titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gelap-terang yang membentuk ritme dalam sebuah karya gambar dengan media tertentu untuk menambah pengalamannya.



Gambar 2.1 Aktivitas mengamati ritme pada objek di lingkungan sekitar.

- 4) Tahap Penampilan Hasil (Kegiatan Inti pada Konfirmasi)
 - Setelah peserta didik dapat mengidentifikasi ritme, peserta didik menceritakan kembali apa yang mereka ketahui dan menunjukkan ritme dalam sebuah gambar kepada guru dan teman-teman lainnya.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru dan peserta didik menyimpulkan secara bersama-sama pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 2) Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 3) Peserta didik diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama sesuai agama dan kepercayaan masing-masing.
- 4) Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- 5) Guru merencanakan tindak lanjut.

3. Materi Esensial

Sebuah karya seni yang dihasilkan seorang seniman, desainer, atau perancang, pasti terdiri atas unsur-unsur seni rupa yang bersatu menjadi kesatuan utuh, sehingga dapat dinikmati secara visual. Salah satu dari prinsip tersebut adalah ritme. Peserta didik dapat menentukan ritme dalam seni rupa dengan memperhatikan

susunan yang terdapat dalam sebuah karya seni, dari sinilah sebuah karya seni biasa bernilai estetika tinggi dan sangat indah. Menurut Rathus (2008: 239), ritme dapat dilihat dengan pengelompokan unsur-unsur bentuk yang repetitif seperti garis, bentuk, dan warna. Sedikit perubahan dalam ritme, baik dalam seni musik maupun seni rupa, dapat menambah daya tarik, tetapi perubahan yang besar dapat menyebabkan kesan tidak harmonis.



Gambar 2.2 Objek dengan Ritme pada Sebuah Taman dan Penataan Kelas

Untuk menganalisis unsur seni rupa yang membentuk ritme tersebut, tidak terlepas dari mengamati cara penyusunan atau pengaturan unsur-unsur rupa dengan karakter yang berbeda dalam sebuah karya seni yang menunjukkan keterpaduan yang saling mengisi, sehingga membentuk suatu karya seni yang indah. Menurut Malins (1980: 9) dalam menikmati karya seni lukis, kepuasan estetis diperoleh dengan mengenali dan memahami kualitas pektorilnya, yaitu ritme, keselarasan, gerak atau pola.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Menggambar ritme pasti menggunakan unsur-unsur seni rupa dengan pengulangan. Hal tersebut dapat menciptakan perasaan gerakan atau efek visual yang harmonis. Dalam dimensi kreatif, peserta didik akan mencoba untuk menggabungkan ide-ide yang muncul. Dalam dimensi bergotong-royong, peserta didik akan berkolaborasi dalam mengeksplorasi untuk menciptakan karya seni yang unik dan indah.

5. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dilaksanakan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran, dapat dilakukan dengan berbagai cara untuk mengukur pemahaman dan penerapan peserta didik terhadap seni rupa tersebut. Berikut adalah beberapa contoh metode asesmen formatif yang dapat digunakan.

- a. Guru dapat memberikan kuis atau tanya jawab dalam asesmen formatif, hal ini dapat mengukur pengetahuan peserta didik dalam aktivitas mengeksplorasi ritme dalam seni rupa.
- b. Guru dapat melakukan pengamatan langsung ketika peserta didik mengamati objek di sekitar lingkungan. Perhatikan bagaimana peserta didik merespon ritme yang ada dalam objek-objek tersebut, seperti pola yang berulang atau gerakan yang terlihat.



1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik dapat menguraikan ritme dalam sebuah objek/karya seni rupa.
- b. Peserta didik dapat menggambar bentuk/objek dengan menerapkan ritme.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- 1) Guru mempersiapkan materi.
- 2) Guru mempersiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.
- 3) Guru mengondisikan peserta didik secara individual maupun kelompok.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 5) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik mengenai pembelajaran yang akan disampaikan.
- 6) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik sebagai apersepsi.
 - Bagaimana ritme dapat terbentuk dalam objek benda/karya seni?
 - Bagaimana penerapan unsur seni rupa dalam membentuk ritme tertentu?
 - Bagaimana cara menggambar objek dengan menerapkan ritme?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil peserta didik dan kondisi di sekolah. Sejalan

dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah model pembelajaran Visual, Auditori, dan Kinestetik (VAK). Menurut Shoimin (2014), langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan model pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik adalah sebagai berikut.

1) Tahap Persiapan (kegiatan pendahuluan)

- Guru mengucapkan salam, menyapa dan mendata kehadiran peserta didik.
- Guru menyampaikan topik pembelajaran kepada peserta didik di awal pelajaran.

2) Tahap Penyampaian (Kegiatan Inti pada Eksplorasi)

- Guru menunjukkan unsur-unsur seni rupa dalam gambar yang mengandung ritme tertentu secara sederhana, seperti titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, gelap-terang.
- Peserta didik menuangkan ide dan gagasan baru dari unsur titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, gelap-terang yang dapat membentuk ritme ke dalam sebuah karya gambar dengan media tertentu untuk menambah pengalamannya.

3) Tahap Pelatihan (Kegiatan Inti pada Elaborasi)

- Peserta didik menggambar pada kertas atau media lainnya. Gambar yang mengandung unsur ritme dengan menggunakan alat tulis atau alat mewarnai yang tersedia.
- Peserta didik bebas untuk menggambar apapun yang menunjukkan ritme dan pola sesuai yang mereka inginkan dengan media apapun yang tersedia.
- Peserta didik bebas menggunakan alat tulis atau alat mewarnai apa saja yang tersedia.
- Guru mendampingi dan memperhatikan dalam proses menggambar yang dilakukan oleh peserta didik.
- Guru memberikan masukan dan arahan bagi peserta didik yang kesulitan dalam proses menggambar ritme.

4) Tahap Penampilan Hasil (Kegiatan Inti pada Konfirmasi)

Setelah peserta didik selesai menggambar, peserta didik menunjukkan dan menceritakan gambar mereka yang mengandung ritme kepada guru dan teman-teman lain.

c. Kegiatan Penutup

- Guru dan peserta didik menyimpulkan bersama pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Guru mengajak peserta didik berefleksi bersama, mengecek pemahaman mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Peserta didik diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama sesuai agama dan kepercayaan.
- Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- Guru merencanakan tindak lanjut.

3. Materi Esensial

a. Menggambar Ritme

Dalam pembelajaran ini, peserta didik diminta untuk menerapkan seni rupa dan dapat menciptakan gambar yang menunjukkan ritme dalam sebuah karya gambar dengan media kertas. Ritme dapat diciptakan dengan pola repetisi dan dapat dibentuk dari pengulangan satu atau lebih unsur secara terus menerus, baik teratur atau tidak teratur, sehingga membentuk kesan keindahan tersendiri.



Gambar 2.3 Ritme pada Susunan Batu

b. Alat dan Bahan

- Pensil/pensil warna/krayon/spidol/alat mewarnai yang lain.
Alternatif: arang/kapur/tumbuhan yang mengandung warna, dan lain-lain.
- Kertas untuk menggambar.
Alternatif: Kardus/papan kayu/media yang tersedia.

- Peserta didik dipersilakan memilih dan mencoba alat bahan yang berbeda.
- Peserta didik dipersilakan menggunakan alat yang tersedia di daerah sekitar.



Gambar 2.4 Aktivitas Menggambar dengan Ritme

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Menggambar ritme secara kreatif dan artistik akan membuat peserta didik harus menggunakan pemahaman mereka tentang unsur-unsur penyusunnya, serta berimprovisasi dan bereksperimen dengan cara mengekspresikan diri secara unik. Eksplorasi dengan berbagai teknik atau media, atau bahkan menciptakan kontras yang dapat menarik perhatian. Dengan demikian, menggambar dengan ritme seni rupa menjadi wadah untuk menerapkan pemikiran kreatif dan artistik dalam menciptakan karya seni yang indah dan bermakna.

5. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dilaksanakan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran, dapat dilakukan dengan berbagai cara untuk mengukur pemahaman dan penerapan peserta didik terhadap seni rupa tersebut. Berikut adalah beberapa contoh metode asesmen formatif yang dapat digunakan.

- a. Guru dapat mengamati cara peserta didik menggunakan unsur-unsur ritme dalam karya seni mereka sendiri, seperti menggunakan pengulangan unsur tertentu.
- b. Berikan tugas kepada peserta didik untuk membuat sketsa atau lukisan cepat tentang objek-objek di sekitar lingkungan yang menunjukkan pola atau ritme tertentu. Ini dapat mencakup pola-pola yang terlihat pada bangunan, alam, atau objek-objek lainnya.
- c. guru dapat mengobservasi karya-karya peserta didik untuk menilai sejauh mana mereka berhasil menangkap dan merepresentasikan ritme dalam karya seni mereka.

Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

Prosedur tes : Tes Akhir (*post-test*)

Jenis tes : Tes Unjuk Kerja (*performance test*)

Bentuk tes : Portofolio Dokumentasi

Instrumen tes : Peserta didik menggambar menggunakan media kertas gambar yang telah disediakan, hasil pekerjaan peserta didik dapat dijadikan sarana untuk mengumpulkan, menyimpan, dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Guru dan orang tua dapat meninjau kembali proses berpikir dan kreasi peserta didik melalui jurnal visualnya.

Kriteria : Untuk penilaian menggambar ritme dapat menggunakan contoh rubrik penilaian produk seperti di bawah ini.

Tabel 2.1 Contoh Format Rubrik Penilaian Menggambar Ritme

No.	Aspek*	Skor**			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian tema			✓	
2.	Proporsi				
3.	Komposisi				
4.	Penguasaan teknis				
5.				
6.				
Skor Total					

* Aspek yang dinilai disesuaikan dengan jenis unjuk kerja yang dilakukan.

** Skor diberikan tergantung dari ketepatan dan kelengkapan perencanaan, proses, dan hasil. Semakin lengkap dan tepat perencanaan, proses, dan hasil, semakin tinggi perolehan skor.

1 = tidak baik; 2=kurang baik; 3=baik; 4=sangat baik

Penilaian :

Predikat	Skala 0-100	Klasifikasi
A	86-100	Sangat Baik
B	71-85	Baik
C	56 -70	Cukup
D	≤ 55	Kurang

Catatan :

- 1) Setiap peserta didik memiliki dokumen portofolio masing-masing yang memuat hasil belajar pada setiap mata pelajaran atau setiap kompetensi.
- 2) Menentukan jenis hasil kerja/karya yang perlu dikumpulkan/disimpan.
- 3) Guru memberi catatan (umpan balik) berisi komentar dan masukan untuk ditindaklanjuti peserta didik.
- 4) Peserta didik harus membaca catatan guru dengan kesadaran sendiri dan menindaklanjuti masukan guru untuk memperbaiki hasil karyanya.
- 5) Catatan guru dan perbaikan hasil kerja yang dilakukan peserta didik diberi tanggal, sehingga dapat dilihat perkembangan kemajuan belajar peserta didik.

Refleksi

1. Refleksi Guru

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

- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?

- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada peserta didik yang perlu mendapat perhatian khusus?

2. Refleksi Peserta Didik

Berikut beberapa pertanyaan reflektif yang dapat membantu peserta didik merenungkan pemahaman mereka mengenai materi pembelajaran.

- Apa yang dapat saya terapkan dari unsur seni rupa titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, gelap-terang untuk menyusun sebuah ritme dalam sebuah gambar?
- Bagaimana saya mengaplikasikan ritme dalam gambar dari ide/gagasan saya sendiri?
- Apakah yang saya ketahui tentang ritme dapat memberikan kesan keindahan dalam karya yang telah saya gambar?

E. Pengayaan

- Jika peserta didik sudah dapat menguraikan unsur seni rupa yang menyusun ritme, maka guru dapat memberikan penugasan bentuk/unsur yang lain yang membentuk ritme dalam sebuah gambar.
- Jika peserta didik sudah dapat menggambar dengan ritme seni rupa di dalamnya, maka guru dapat memberikan tambahan mengeksplorasi lebih jauh untuk menciptakan karya yang lain.



F. Lembar Kegiatan Peserta Didik

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Topik/Bab :

Tujuan Pembelajaran : Peserta didik dapat menciptakan gambar yang mengandung ritme dalam seni rupa.

Langkah Kegiatan

Kerjakan pertanyaan/kegiatan berikut ini!

1. Setelah mengamati beberapa gambar/benda di sekitar, menurut pemahamanmu apa yang dimaksud dengan ritme dalam sebuah karya?

.....
.....

2. Buatlah gambar yang menunjukkan ritme dengan minimal lima unsur-unsur seni rupa yang membentuk ritme!

- Ritme dari unsur titik.
- Ritme dari unsur garis.
- Ritme dari unsur bidang.
- Ritme dari unsur bentuk.
- Ritme dari unsur warna.

Catatan:

Dokumen ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

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

Penulis: Taufik Hidayatulloh dan Afia Fauziah

ISBN: 978-623-388-156-2 (jil.5 PDF)



Menggambar Objek dengan Proporsi dan Komposisi



A. Pendahuluan

Pada pembelajaran bab ini peserta didik diajak untuk menggambar bentuk, benda, atau objek di lingkungan sekitar dengan memperhatikan proporsi dan komposisi. Pemahaman terkait penerapan prinsip proporsi dan komposisi ini menjadi dasar menggambar bentuk benda. Peserta didik dapat menciptakan karya seni yang memiliki daya tarik visual yang baik dan memberikan kesan luwes bagi yang melihatnya. Mengeksplorasi dan menggambar dengan prinsip proporsi dan komposisi akan mengembangkan kemampuan menggambar peserta didik dan meningkatkan kualitas karya seni yang diciptakan. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui penilaian tes perbuatan dalam bentuk portofolio, dokumentasi dan pengamatan, dan hasil menggambar peserta didik pada kertas (jurnal visual/sketsa) yang telah dikumpulkan/didokumentasikan.

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik dapat menemukan prinsip proporsi dan komposisi dalam sebuah karya seni atau objek di sekitar.
- b. Peserta didik dapat membandingkan sebuah karya seni atau objek di lingkungan sekitar berdasarkan prinsip proporsi dan komposisi di dalamnya.
- c. Peserta didik dapat menyimpulkan sebuah karya seni atau sebuah objek di sekitar berdasarkan prinsip proporsi dan komposisinya.
- d. Peserta didik dapat menggambar objek/benda dengan memperhatikan prinsip proporsi dan komposisi dengan kreativitasnya sendiri.

2. Pokok Materi

Dalam bab ini peserta didik diajak untuk memahami dan menerapkan prinsip proporsi dan komposisi dalam menggambar bentuk. Peserta didik dapat melatih kemampuan dalam menggambar dengan menerapkan prinsip proporsi dan komposisi melalui berbagai latihan, seperti menggambar objek-objek sederhana dengan memperhatikan proporsi yang benar dan menciptakan keseimbangan visual.

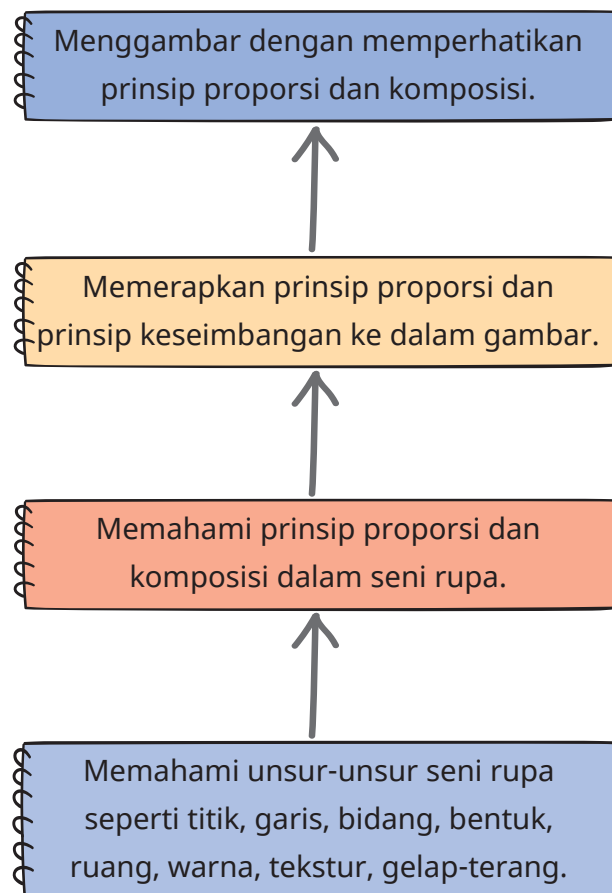
3. Hubungan Pembelajaran dengan Mata Pelajaran/Bidang Ilmu yang Sama

Materi menggambar tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis dalam menggambar, tetapi juga berlaku luas dalam berbagai cabang seni rupa lainnya. Pemahaman yang kuat mengenai prinsip-prinsip ini membantu peserta

didik dalam mengembangkan keterampilan seni rupa yang lebih holistik dan berkualitas. Memiliki pemahaman yang lebih mendalam mengenai prinsip proporsi dan komposisi membuat peserta didik dapat mengembangkan estetika dalam menciptakan karya seni. Peserta didik belajar cara memilih proporsi yang tepat untuk menciptakan efek yang diinginkan dalam karyanya serta cara menggunakan keseimbangan visual untuk menarik perhatian dan menciptakan kesan yang diinginkan.

4. Peta Kompetensi

Untuk mencapai tujuan materi menggambar dengan prinsip proporsi dan komposisi, dapat diawali dari memahami unsur seni rupa yang terdapat dalam karya seni, kemudian menerapkan prinsip proporsi dan komposisi ke dalam gambar/karya seni yang dibuat.



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran untuk Satu Bab

Alokasi waktu pembelajaran pada bab ini disarankan antara 4-6 kali pertemuan dengan alokasi 1 jam pembelajaran adalah 35 menit.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Dalam mempelajari prinsip proporsi dan komposisi, peserta didik perlu menguasai:

- materi unsur-unsur seni rupa seperti titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, gelap-terang,
- dapat menerapkan unsur-unsur seni rupa dalam sebuah sket/gambar dan menggunakannya sebagai elemen untuk menambah nilai keindahan sebuah karya seni.

7. Apersepsi

Dalam menggambar objek dengan prinsip proporsi dan komposisi, peserta didik akan memiliki pemahaman yang beragam tergantung pada latar belakang dan pengalaman peserta didik dalam seni rupa. Beberapa peserta didik mungkin memiliki pemahaman dasar dalam menggambar lebih baik dari yang lainnya. Kondisi tersebut dikarenakan sebelumnya peserta didik telah memiliki pengalaman dalam menggambar dan memahami secara intuitif hal yang membuat suatu karya terlihat seimbang dan proporsional.

8. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Berikut adalah beberapa metode yang dapat digunakan untuk melakukan penilaian sebelum pembelajaran.

- Kuis atau tes awal, guru dapat menyusun kuis singkat atau tes awal yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang unsur-unsur dalam seni rupa.
- Diskusi kelompok, guru dapat menyelenggarakan diskusi kelompok atau sesi tanya jawab agar peserta didik dapat berbagi pemahaman mereka mengenai unsur dan prinsip seni rupa. Diskusi ini dapat membantu guru untuk mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan dan memahami pandangan peserta didik terhadap materi.
- Observasi perilaku peserta didik. Guru dapat melakukan observasi terhadap perilaku dan respon peserta didik terhadap materi yang disajikan sebelum pembelajaran dimulai.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik dapat menemukan prinsip proporsi dan komposisi dalam sebuah karya seni atau objek di sekitar.
- b. Peserta didik dapat membandingkan sebuah karya seni atau objek di lingkungan sekitar berdasarkan prinsip proporsi dan komposisi di dalamnya.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- 1) Guru mempersiapkan materi.
- 2) Guru mempersiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.
- 3) Guru mengondisikan peserta didik secara individual maupun kelompok.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 5) Guru memberi motivasi kepada peserta didik.
- 6) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik sebagai apersepsi.
 - Apa yang diketahui mengenai prinsip proporsi dan komposisi dalam seni rupa?
 - Apakah setiap benda/karya seni selalu memiliki proporsi?
 - Bagaimana cara menentukan komposisi dalam sebuah benda/karya seni?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil peserta didik dan kondisi di sekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran, maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang

dapat dipilih adalah visual, auditori, dan kinestetik. Menurut Shoimin (2014), langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan model pembelajaran visual, auditori dan kinestetik adalah sebagai berikut.

1) Tahap Persiapan (Kegiatan Pendahuluan)

- Guru mengucapkan salam, menyapa, dan mendata kehadiran peserta didik.
- Guru menyampaikan topik pembelajaran di awal pelajaran.
- Guru membuka materi dengan apersepsi awal melalui kegiatan *pre-test* kepada peserta didik dan menanyakan pertanyaan-pertanyaan pemantik.

2) Tahap Penyampaian (Kegiatan Inti pada Eksplorasi)

- Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang terbentuknya sebuah prinsip proporsi dan komposisi dalam sebuah benda/karya seni.
- Guru memberikan contoh benda/karya seni rupa dengan menunjukkan prinsip proporsi di dalamnya.
- Peserta didik mengamati dan mengeksplorasi benda/karya seni dengan keseimbangan yang terdapat di dalamnya.

3) Tahap Pelatihan (Kegiatan Inti pada Elaborasi)

- Peserta didik menganalisis proporsi dan komposisi dalam sebuah benda.
- Peserta didik melakukan eksplorasi benda seni dengan proporsi dan keseimbangan yang baik.
- Peserta didik dibebaskan dalam eksperimen dan eksplorasinya menggunakan alat dan bahan yang tersedia.
- Guru mendampingi dan memperhatikan peserta didik dalam proses eksperimen yang dilakukan oleh peserta didik.
- Guru memberikan masukan dan arahan kepada peserta didik yang kesulitan dalam proses belajar.

4) Tahap Penampilan Hasil (Kegiatan Inti pada Konfirmasi)

- Peserta didik menceritakan kembali apa yang telah dipelajari.
- Peserta didik mendiskusikan dan merefleksikan hasil eksplorasi dan eksperimennya kepada guru/teman sekelas.
- Peserta didik saling menanggapi hasil karya satu sama lain.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru dan peserta didik menyimpulkan bersama pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 2) Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 3) Peserta didik diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama sesuai agama dan kepercayaan masing-masing.
- 4) Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- 5) Guru merencanakan tindak lanjut.

3. Materi Esensial

a. Proporsi dan Komposisi dalam Sebuah Objek/Karya Seni

Dalam bab ini peserta didik diajak untuk menemukan prinsip proporsi dan komposisi dari unsur-unsur yang terbentuk dalam sebuah benda/karya seni, dan memastikan bahwa unsur-unsur seni rupa ditempatkan dengan baik, baik secara simetris maupun asimetris, sehingga tidak ada unsur yang mendominasi atau terasa tidak seimbang.

Dengan demikian pengamatan terhadap unsur-unsur karya seni rupa ini tidak berbeda dengan pengamatan terhadap benda-benda yang ada di sekeliling kita. Maka peserta didik dapat menemukan prinsip proporsi dan komposisi ini dengan cara mengamati bentuk visualnya, semakin baik pemahaman peserta didik terhadap unsur seni rupa, maka semakin baik pula pengamatannya terhadap proporsi dan komposisi seni rupa maupun benda-benda yang dilihatnya.



Gambar 3.1 Suasana Lingkungan dengan Proporsi dan Komposisi Objek

b. Menentukan Proporsi dalam Sebuah Objek/Benda

Istilah “proporsi” dapat diartikan secara singkat sebagai perbandingan ukuran. Menurut Ching (2007: 247) proporsi adalah hubungan dari bagian satu dengan yang lainnya atau dengan keseluruhannya. Kesan serasi suatu objek pada dasarnya bersifat relatif, akan tetapi pada objek tertentu, keserasian akan timbul dari perbandingan ukuran yang sesuai memiliki standar yang baku. Menurut Ching (2007) proporsi bertujuan menciptakan suatu tatanan yang tertib dan harmonis.

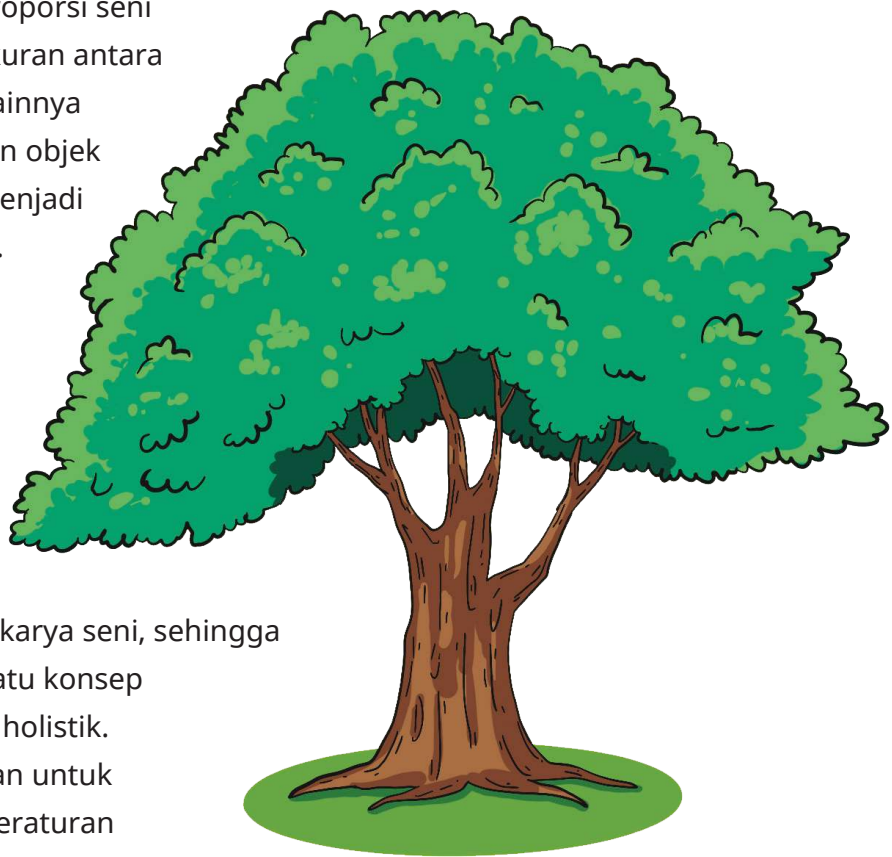
Peserta didik dapat menentukan prinsip proporsi seni rupa dalam sebuah objek benda/karya seni dengan memperhatikan keselarasan ukuran antar komponen yang membentuk menjadi sebuah karya seni.

Dalam sebuah objek benda akan terdapat unsur dan prinsip yang saling mengisi sehingga menghasilkan penampakan yang indah pada benda tersebut. Peserta didik dapat menguraikan keterpaduan berbagai unsur sebagai prinsip proporsi seni

rupa, sehingga ukuran antara bagian satu dan lainnya dalam keseluruhan objek benda tersebut menjadi selaras dan indah.

Disinilah proporsi berperan sangat penting sebagai penghubung di antara tatanan dan keberagaman

dalam objek atau karya seni, sehingga memunculkan suatu konsep keindahan secara holistik. Proporsi digunakan untuk mengevaluasi keteraturan bentuk atau desain yang memiliki keteraturan.



Gambar 3.2 Sebuah pohon dengan proporsi dan komposisi yang sesuai.

c. Menemukan Keseimbangan

Prinsip keseimbangan dalam karya seni merupakan titik tengah di antara bagian-bagian dari suatu komposisi. Keseimbangan dalam suatu karya seni dapat ditemukan dengan adanya bagian-bagian yang selaras dari sisi satu ke sisi lainnya. Menurut Ockvirk (1962: 30), seniman cenderung menggunakan ukuran-ukuran yang tampak seimbang, mirip, dan berhubungan dengan perbandingan penempatan yang dapat memerlukan pertimbangan pribadi, karena tidak ada rumus untuk menetapkan ukuran yang 'benar' atau proporsi yang 'tepat'.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Mempelajari dan menggambar proporsi dapat memiliki dampak positif terhadap karakter dan perilaku peserta didik. Berkarya seni tidak hanya melatih keterampilan teknis, tetapi juga dapat membentuk karakter yang sesuai dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila, seperti kreatif dengan aspek seperti kesabaran, ketelitian, dan disiplin. Peserta didik akan belajar untuk memikirkan proporsi secara kreatif, mencari cara untuk menginterpretasikan dan mengekspresikan subjek secara unik. Pada saat yang sama, peserta didik juga akan mengembangkan dimensi bernalar kritis untuk mengevaluasi karyanya sendiri dengan kritis, mengidentifikasi ketidaksempurnaan proporsi dan mencari cara untuk memperbaikinya.

5. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dilaksanakan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memberikan umpan balik yang berguna kepada peserta didik dan guru tentang pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dan ditingkatkan secara terus-menerus. Berikut beberapa metode asesmen yang dapat dilakukan.

- Guru dapat melakukan pengamatan langsung ketika peserta didik mencoba menerapkan prinsip proporsi seni rupa dalam karya seni. Guru dapat memperhatikan cara peserta didik menggunakan garis, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gerak dalam karya seninya.
- Memberikan tugas atau proyek seni untuk menggambar penerapan prinsip proporsi sebagai uji pemahaman peserta didik mengenai materi tersebut. Sebagai contoh, peserta didik diminta untuk membuat sketsa dengan mempertimbangkan proporsi.



Kegiatan 2

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik dapat menyimpulkan sebuah karya seni atau sebuah objek di sekitar mempunyai prinsip proporsi dan keseimbangan atau tidak.
- b. Peserta didik dapat menggambar objek/benda dengan memperhatikan prinsip proporsi dan komposisi dengan kreativitasnya sendiri.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- 1) Guru mempersiapkan materi.
- 2) Guru mempersiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.
- 3) Guru mengondisikan peserta didik secara individual maupun kelompok.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 5) Guru memberi motivasi kepada peserta didik.
- 6) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik sebagai apersepsi.
 - Apa yang dimaksud dengan keseimbangan dalam prinsip seni rupa?
 - Bagaimana cara menentukan keseimbangan dalam sebuah karya seni?
 - Bagaimana cara menerapkan prinsip keseimbangan ke dalam sebuah gambar?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil peserta didik dan kondisi di sekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah model pembelajaran Visual, auditori dan kinestetik (VAK). Menurut Shoimin (2014), langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan model pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik adalah sebagai berikut.

- 1) Tahap persiapan (Kegiatan Pendahuluan)
 - Guru mengucapkan salam, menyapa, dan mendata kehadiran peserta didik.
 - Guru menyampaikan topik pembelajaran di awal pelajaran.
 - Guru membuka materi dengan melakukan *pre-test* dengan cara menanyakan tentang keseimbangan dalam seni rupa yang ada dalam sebuah objek karya seni.
- 2) Tahap Penyampaian (Kegiatan Inti ada Eksplorasi)
 - Peserta didik mendiskusikan pengertian proporsi dan komposisi dalam seni rupa yang ada dalam sebuah objek benda/karya seni.
 - Peserta didik mencari contoh objek atau karya seni rupa yang memiliki prinsip proporsi dan komposisi yang baik.
 - Peserta didik mengamati objek benda atau karya seni berupa gambar, foto, patung, atau lainnya.
- 3) Tahap Pelatihan (Kegiatan Inti pada Elaborasi)
 - Peserta didik berlatih menggambar pada kertas atau media lain dengan menerapkan prinsip proporsi dan komposisi yang baik.
 - Peserta didik menerapkan prinsip proporsi dan komposisi di dalam proses menggambar.
 - Guru memberi stimulus kepada peserta didik mengenai unsur-unsur dalam karya seni yang menunjukkan proporsi dan komposisi yang baik.
 - Peserta didik dibebaskan menggambar apa saja yang disukai dan menggunakan alat dan bahan apa saja yang tersedia.
 - Guru mendampingi dan memperhatikan peserta didik dalam proses menggambar dengan menerapkan keseimbangan yang dilakukan oleh peserta didik.
 - Guru memberikan masukan dan arahan kepada peserta didik yang belum memahami dan terlihat kesulitan dalam proses menggambar.
- 4) Tahap Penampilan Hasil (Kegiatan Inti pada Konfirmasi)
 - Peserta didik menunjukkan hasil gambarnya, kemudian guru meminta peserta didik untuk menceritakan gambarnya.
 - Peserta didik mendiskusikan dan merefleksikan hasil gambar, kemudian saling menanggapi satu sama lain.

c. Kegiatan Penutup

- Guru dan peserta didik menyimpulkan bersama mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Peserta didik diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.
- Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- Guru merencanakan tindak lanjut.

3. Materi Esensial

a. Menganalisis Prinsip Proporsi dan Komposisi dalam Karya Seni

Seorang seniman, desainer, atau perancang menciptakan sebuah karya seni dengan mengolah unsur-unsur seni rupa sesuai dengan keahlian dan kepekaan yang dimilikinya. Secara umum unsur-unsur yang mewujudkan sebuah prinsip sebuah karya seni rupa adalah titik, garis, bidang, bentuk, ruang, tekstur, warna, dan gelap terang. Menurut Ockvirk (1962: 23), keseimbangan ditentukan oleh faktor-faktor seperti penampilan, ukuran, proporsi, kualitas, dan arah dari bagian-bagian tersebut.

Peserta didik dapat menganalisis prinsip proporsi dan komposisi dengan cara mengolah unsur-unsur seni rupa tersebut dalam beberapa sisi yang berbeda melalui penempatan unsur seni rupa, misalnya warna dan gelap terang yang membuat bagian-bagian tertentu lebih berat, selaras dengan bagian-bagian yang lain.

Peserta didik dapat mencapai sebuah gambar berdasarkan proporsi dan komposisi yang baik, dengan kata lain keseimbangan di sini merupakan keseimbangan optik yang dapat dirasakan di antara bagian-bagian elemen dalam karya seni rupa.



Gambar 3.3 Sekumpulan Objek dengan Proporsi yang Sesuai.

b. Menggambar dengan Prinsip Proporsi dan Komposisi

Dalam menggambar dengan prinsip proporsi dan komposisi, penting untuk memperhatikan perbandingan antara bagian-bagian dari objek atau subjek yang digambar. Hal ini dapat dilakukan melalui pengukuran proporsional antara elemen-elemen, seperti panjang, lebar, dan tinggi, serta memastikan bahwa hubungan antara bagian-bagian tersebut terlihat alami dan realistis.

Setelah peserta didik mengenal prinsip proporsi dan komposisi, peserta didik diajak untuk menggambar bebas atau objek benda dengan menerapkan prinsip proporsi dan komposisi tersebut. Dalam menggambar dengan prinsip proporsi dan komposisi, penting untuk memperhatikan distribusi ruang, nilai, tekstur, dan warna agar menciptakan kesan harmonis dan seimbang dalam karya seni.

Peserta didik menggambar di atas media kertas dengan alat mewarnai yang telah tersedia sesuai dengan ide dan kreativitasnya sendiri atau dengan arahan guru.



Gambar 3.4 Aktivitas peserta didik sedang menggambar bentuk dengan proporsi dan komposisi dari objek yang dilihat.

c. Alat dan Bahan

- Pensil/pensil warna/krayon/spidol/alat mewarnai yang lain.
Alternatif: arang/kapur/tumbuhan yang mengandung warna, dan lain-lain.
- Kertas untuk menggambar.
Alternatif: Kardus/papan kayu/media yang tersedia.
- Peserta didik dipersilakan memilih dan mencoba alat bahan yang berbeda.
- Peserta didik dipersilakan menggunakan alat yang tersedia di daerah sekitar.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Menggambar prinsip proporsi dan komposisi memiliki kaitan yang erat dengan karakter-karakter dalam Profil Pelajar Pancasila. Prinsip keseimbangan dalam seni rupa dapat berdampak pada karakter peserta didik. Hal ini mencakup dimensi berkebinekaan global, yaitu menghargai keberagaman, memahami tanggung jawab sosial, menyeimbangkan kepentingan individu dengan kepentingan masyarakat. Peserta didik belajar untuk menggabungkan unsur-unsur seni rupa dengan pemikiran yang terorganisir dan emosi yang kuat dalam karya peserta didik. Hal ini dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan bernalar kritis dengan kepekaan terhadap ekspresi artistik.

5. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dilaksanakan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memberikan umpan balik yang berguna kepada peserta didik dan guru mengenai pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dan ditingkatkan secara terus-menerus. Berikut metode asesmen yang dapat dilakukan.

- Guru dapat melakukan pengamatan langsung ketika peserta didik mengamati objek benda/karya seni dengan prinsip keseimbangan yang baik.
- Guru memberikan umpan balik kepada peserta didik setelah mencoba menerapkan prinsip keseimbangan dalam karya gambar. Guru dapat memperhatikan cara peserta didik menggunakan garis, bentuk, warna, tekstur, nilai, dan ruang dalam karya seni.
- Guru memberikan tugas atau proyek seni dengan penerapan prinsip keseimbangan seni rupa yang baik untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik mengenai materi tersebut. Sebagai contoh, peserta didik diminta untuk membuat sketsa dari objek yang dilihat atau menggambar bebas.

Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

Prosedur tes : Tes Akhir (*post-test*)

Jenis tes : Tes Unjuk Kerja (*performance test*)

Bentuk tes : Portofolio Dokumentasi

Instrumen tes : Peserta didik menggambar dengan penerapan prinsip proporsi dan komposisi pada media kertas gambar yang telah disediakan. Guru dan orang tua dapat meninjau kembali proses berpikir dan berkreasi peserta didik melalui jurnal visual dari hasil pekerjaan peserta didik dalam bentuk tulisan dan gambar.

Kerjakan soal ini dengan baik!

Buatlah gambar yang menunjukkan prinsip proporsi dan komposisi berdasarkan objek yang disediakan atau ide/gagasan pribadi!

Tabel 3.1 Contoh Format Rubrik Penilaian Menggambar

No.	Aspek*	Skor**			
		1	2	3	4
1.	Keseimbangan			✓	
2.	Proporsi			✓	
3.	Komposisi				✓
4.	Penguasaan teknis				
5.				
6.				
Skor Total					

* Aspek yang dinilai disesuaikan dengan jenis unjuk kerja yang dilakukan.

** Skor diberikan tergantung dari ketepatan dan kelengkapan perencanaan, proses, dan hasil. Semakin lengkap dan tepat perencanaan, proses, dan hasil, semakin tinggi perolehan skor.

1= tidak baik; 2=kurang baik; 3=baik; 4=sangat baik

Kriteria : Kriteria penilaian berdasarkan format rubrik penilaian

Penilaian :

Predikat	Skala 0-100	Klasifikasi
A	86-100	Sangat Baik
B	71-85	Baik
C	56-70	Cukup
D	≤ 55	Kurang

Catatan : Setiap peserta didik memiliki dokumen portofolio/dokumentasi sendiri yang memuat hasil belajar pada setiap tugas atau setiap kompetensi. Guru memberi catatan (umpan balik) berisi komentar dan masukan untuk ditindaklanjuti peserta didik. Peserta didik diharapkan membaca catatan guru dengan kesadaran sendiri untuk memperbaiki hasil karyanya.

D. Refleksi

1. Refleksi Guru

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

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

2. Refleksi Peserta Didik

Berikut beberapa pertanyaan reflektif yang dapat membantu peserta didik merenungkan pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran.

- Apa yang dapat saya terapkan dalam sebuah gambar untuk menyusun sebuah prinsip proporsi dan komposisi?
- Bagaimana saya mengaplikasikan prinsip proporsi dan komposisi ke dalam gambar dari ide/gagasan saya sendiri?
- Apakah yang telah saya ketahui mengenai prinsip proporsi dan komposisi dapat memberikan kesan keluwesan dalam sebuah gambar?

E. Pengayaan

- Jika peserta didik sudah dapat menemukan prinsip proporsi dan keseimbangan dalam objek atau sebuah karya seni, maka guru dapat memberikan tambahan pengetahuan untuk menemukan objek-objek lain/karya seni yang lain.
- Jika peserta didik sudah dapat menciptakan sebuah gambar dengan prinsip proporsi dan keseimbangan yang baik, maka guru dapat memberikan tambahan tugas menciptakan sebuah karya gambar yang berbeda.

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Topik/Bab :

Tujuan Pembelajaran : Peserta didik dapat menggambar dengan prinsip proporsi dan komposisi yang baik.

Langkah Kegiatan

Kerjakan Pertanyaan/Kegiatan berikut ini!

1. Menurut pemahamanmu, apa yang dimaksud dengan prinsip proporsi dan prinsip komposisi dalam sebuah karya seni?

.....

2. Buatlah gambar objek yang menunjukkan prinsip proporsi dan prinsip komposisi dari penerapan unsur titik, garis, bidang, bentuk, dan warna!

Catatan:

Dokumen ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

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

Penulis: Taufik Hidayatulloh dan Afia Fauziah

ISBN: 978-623-388-156-2 (jil.5 PDF)



Mengeksplorasi Simpul dan Berkarya Makrame



A. Pendahuluan

Pada pembelajaran bab ini peserta didik diajak untuk mengenali berbagai aneka produk dari hasil simpul tali atau sejenisnya dan membuat makrame sederhana dengan berbagai bentuk dan fungsinya. Dalam proses pembelajaran, guru dapat memilih pendekatan *problem based instruction* (PBI) atau model lain yang dipandang cocok untuk pembelajaran ini. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui penilaian unjuk kerja (*performance test*) dengan bentuk tes kinerja/tes praktik untuk mengamati hasil kerja peserta didik dalam pembelajaran.

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik dapat menunjukkan produk karya seni dari menyimpul.
- b. Peserta didik dapat menganalisis aneka simpul dalam makrame.
- c. Peserta didik dapat memilih aneka bahan yang digunakan untuk pembuatan karya seni simpul.
- d. Peserta didik dapat merancang karya seni simpul sesuai ide dan kreativitasnya sendiri.
- e. Peserta didik dapat menciptakan makrame sesuai ide dan kreativitasnya sendiri.

2. Pokok Materi

Pada bab ini, peserta didik diajak untuk memahami dan menerapkan aneka jenis simpul. Peserta didik dapat melatih kemampuan dalam membuat simpul melalui berbagai latihan dari yang sederhana hingga rumit, seperti merangkai simpul sesuai contoh atau kreasi diri sendiri.

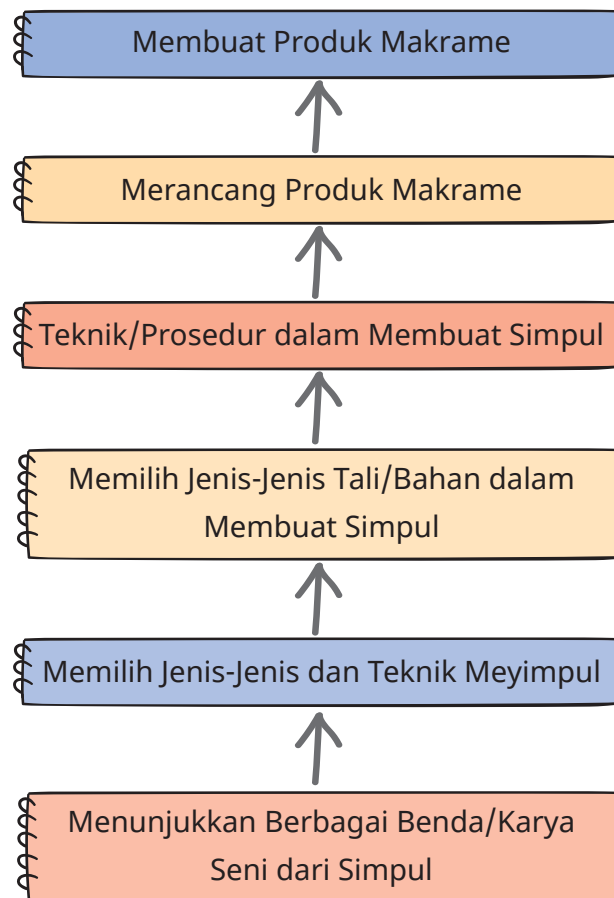
3. Hubungan Pembelajaran dengan Mata Pelajaran/Bidang Ilmu yang Sama

Untuk dapat membuat makrame diperlukan pemahaman dan penguasaan teknik yang cakap dalam mengombinasikan berbagai teknik simpul. Makrame sangat erat kaitannya dengan berbagai disiplin ilmu yang lain, khususnya dalam dunia industri kreatif, makrame menjadi dekorasi dasar dalam menciptakan aneka produk, seperti tas, pakaian, tirai, tikar, gordena, dan lainnya.

4. Peta Kompetensi

Untuk mencapai tujuan pembelajaran mengeksplorasi simpul, dapat diawali dari karya seni simpul yang sederhana sampai yang kompleks seperti makrame,

kemudian dapat diterapkan oleh peserta didik untuk menghasilkan karya seni dari simpul atau makrame buatannya sendiri.



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran untuk Satu Bab

Alokasi waktu pembelajaran bab ini disarankan antara 4–6 kali pertemuan dengan alokasi 1 jam pembelajaran adalah 35 menit.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum peserta didik mempelajari materi membuat simpul dan makrame, peserta didik diharapkan sudah dapat membuat simpul sederhana, seperti simpul pengikat sepatu atau pengikatan barang-barang di rumah. Selain itu, peserta didik juga diharapkan memiliki pengetahuan tentang bahan atau jenis-jenis tali atau bahan lain yang digunakan untuk membuat simpul.

7. Apersepsi

Memahami tingkat pengetahuan awal peserta didik akan membantu guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai, memperkuat apa yang telah peserta didik

ketahui, dan memperkenalkan konsep-konsep dasar pembuatan simpul pada makrame. Guru juga dapat menggali lebih dalam pemahaman peserta didik dengan mengaitkan pada hasil produk setempat yang menggunakan simpul dalam pembuatannya.

8. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Sebelum memulai pembelajaran membuat simpul dan makrame, penting untuk melakukan penilaian awal agar mengetahui tingkat pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Berikut adalah beberapa metode penilaian yang dapat dilakukan sebelum pembelajaran dimulai.

- Guru dapat menyusun kuesioner atau survei singkat yang berisi pertanyaan tentang pengetahuan dan pengalaman peserta didik dalam membuat simpul dan makrame. Pertanyaan dapat mencakup apakah peserta didik pernah membuat simpul sebelumnya, jenis-jenis simpul yang peserta didik ketahui, dan seberapa sering peserta didik menggunakan atau berinteraksi dengan simpul dan makrame dalam kehidupan sehari-hari.
- Guru dapat mengamati peserta didik saat berinteraksi dengan bahan-bahan yang berhubungan dengan simpul dan makrame, seperti tali, benang, atau bahan lain. Observasi ini dapat memberikan gambaran tentang keterampilan awal peserta didik dan seberapa akrab peserta didik dengan bahan/material.

Setelah melakukan penilaian awal, guru dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta didik. Hal ini dapat mencakup menyesuaikan tingkat kesulitan materi, memberikan bimbingan tambahan kepada peserta didik yang membutuhkan, atau memberikan tambahan materi bagi peserta didik yang memiliki keterampilan lebih baik.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik dapat menunjukkan produk karya seni simpul.
- b. Peserta didik dapat menganalisis aneka simpul dalam makrame.

- c. Peserta didik dapat memilih aneka bahan yang digunakan untuk pembuatan karya seni simpul.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- 1) Guru mempersiapkan materi.
- 2) Guru mempersiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.
- 3) Guru mengondisikan peserta didik secara individual maupun kelompok.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 5) Guru memberi motivasi kepada peserta didik.
- 6) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik sebagai apersepsi.
 - Apakah kamu pernah melihat karya seni teknik simpul?
 - Menurut kamu karya seni simpul dapat menggunakan bahan apa saja?
 - Bagaimana cara/teknik merangkai simpul menjadi makrame?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil peserta didik dan kondisi di sekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran, maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah *problem based instruction (PBI)*. Menurut Trianto (2009: 98), langkah-langkah atau tahapan pembelajaran menggunakan model *problem based instruction* adalah sebagai berikut.

- 1) Orientasi peserta didik pada masalah.
 - Guru mengucapkan salam, menyapa, dan mendata kehadiran peserta didik.
 - Guru menyampaikan topik pembelajaran pada awal pembelajaran.
 - Guru membuka materi dengan melakukan *pre-test*. Peserta didik ditanya mengenai karya seni dengan teknik simpul yang diketahui.
- 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.
 - Guru menjelaskan kepada peserta didik berbagai teknik penciptaan karya seni dari teknik simpul.
 - Peserta didik mengingat kembali apakah pernah melihat karya seni dari teknik simpul di daerah sekitar.

- Peserta didik melihat contoh-contoh hasil karya yang terbuat dari simpul, baik dari yang disajikan guru maupun mengeksplorasi sendiri.
 - Peserta didik mengamati dengan saksama berbagai bentuk dan bahan yang digunakan untuk membuat karya seni dengan teknik simpul.
- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.
- Peserta didik mengidentifikasi dan mengamati alat dan bahan yang digunakan untuk membuat karya seni dari teknik simpul.
 - Peserta didik melakukan eksplorasi terhadap berbagai jenis simpul dari yang paling sederhana.
 - Peserta didik mengamati tahapan dan teknik/prosedur dalam merangkai aneka jenis simpul.
 - Peserta didik melakukan eksperimen dalam tahapan-tahapan merangkai simpul dimulai dari simpul yang paling sederhana.
 - Guru mendampingi, memperhatikan, dan memberikan arahan kepada peserta didik dalam proses eksplorasi.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
- Peserta didik mendiskusikan hasil identifikasi dan eksplorasi alat, bahan, jenis, serta tahapan/prosedur merangkai simpul. Peserta didik kemudian saling menanggapi satu sama lain.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
- Guru memberikan masukan dan arahan bagi peserta didik yang terlihat kesulitan dalam proses pembelajaran.
 - Guru memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik kemudian memberikan evaluasi hasil diskusi.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru dan peserta didik menyimpulkan bersama pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 2) Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman peserta didik mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 3) Berdoa bersama sesuai agama dan kepercayaan masing-masing.
- 4) Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- 5) Guru merencanakan tindak lanjut.

3. Materi Esensial

a. Berkarya Seni Simpul

Pembelajaran kali ini peserta didik diminta untuk mengamati dan mengaplikasikan karya seni dari simpul, kemudian berlatih bersama untuk menciptakan karya seni dari simpul dari rancangan serta ide kreasinya sendiri.

Menyimpul sudah lama dikenal di Indonesia. Nenek moyang kita sebagian adalah pelaut yang sangat akrab dengan kegiatan simpul menyimpul. Menyimpul juga banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari seperti perlengkapan rumah tangga, topi, sarung tangan, tali sepatu, tas, dan lain-lain. Menyimpul sebuah tali berkembang menjadi sebuah kerajinan tersendiri dan memunculkan banyak hasil karya seni dari teknik yang dikenal dengan kerajinan makrame. Setiap simpul memiliki karakteristik dan efek visual yang berbeda, sehingga akan menghasilkan berbagai desain yang unik dan menarik.



Gambar 4.1 Kerajinan Simpul Tunggal

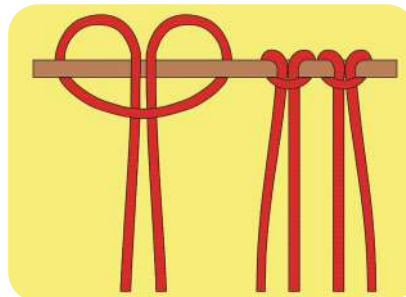


Gambar 4.2 Kerajinan Simpul Ganda

b. Jenis-Jenis Simpul

Dalam pembuatan karya seni dari teknik menyimpul ada beberapa jenis simpul dasar yang sering digunakan, antara lain simpul kepala, simpul tunggal, dan simpul ganda.

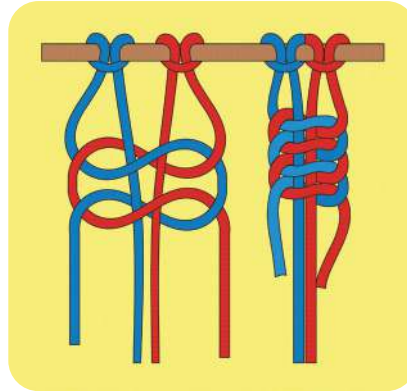
- 1) Simpul kepala: merupakan simpul awal yang sering digunakan dalam proses pembuatan makrame.



Gambar 4.3 Simpul Kepala

Sumber: Taufik Hidayatulloh/Kemendikbudristek (2021)

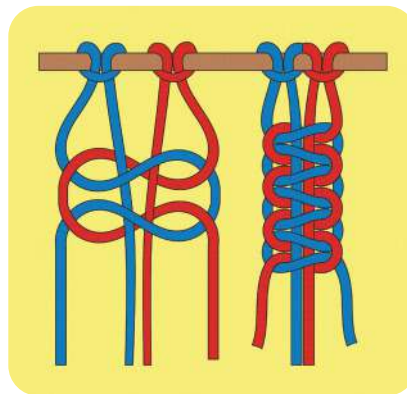
- 2) Simpul tunggal: proses pembuatan simpul tunggal diawali dengan simpul kepala, variasi bentuk dapat diputar ke kiri atau ke kanan sesuai kebutuhan kita. Hasil simpulannya akan tampak seperti tangga, variasi bentuk dapat diputar ke kiri atau ke kanan. Sebaiknya lakukan percobaan simpul ini untuk menghasilkan variasi yang menarik.



Gambar 4.4 Simpul Tunggal

Sumber: Taufik Hidayatulloh/Kemendikbudristek (2021)

- 3) Simpul ganda: proses pembuatan simpul ganda hampir sama dengan simpul tunggal. Pada simpul tunggal langkahnya dimulai dari sebelah kiri saja atau dari sebelah kanan saja, sedangkan pada simpul ganda langkahnya dilakukan secara bergantian dari kanan dan kiri atau sebaliknya. Pembuatan simpul ganda biasanya diawali dengan simpul kepala seperti halnya pada proses pembuatan simpul tunggal.



Gambar 4.5 Simpul Ganda

Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

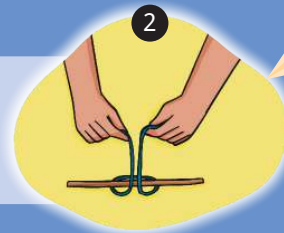
c. Langkah-Langkah Membuat Simpul

Sebelum membuat simpul, siapkan terlebih dahulu dua utas tali yang berbeda warna, agar jalinan kedua tali itu tampak jelas. Adapun langkah pembuatannya adalah sebagai berikut.

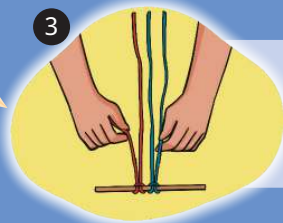
Proses Pembuatan Simpul Ganda



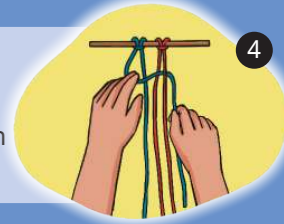
Potonglah tali sesuai kebutuhan dan lipatlah menjadi dua bagian sama panjang.



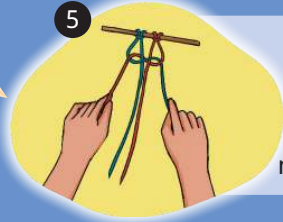
Buatlah simpul kepala dengan mengaitkan pada kayu, pensil, atau yang lainnya.



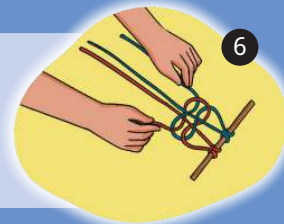
Buatlah dua simpul kepala dengan warna yang berbeda agar hasil akhirnya lebih menarik.



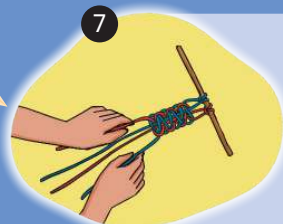
Tali yang berada di tengah dibiarkan tergantung bebas, sementara bagian tali paling kanan diangkat, sehingga menindih dua tali yang tergantung bebas.



Angkatlah tali pada bagian kiri, sehingga posisinya menindih tali yang kanan. Selanjutnya bawa bagian tali tersebut melewati dua bagian pada bagian belakang.



Selanjutnya tali pada bagian kanan dimasukan ke bagian depan dengan posisi menindih tali bagian kanan. Ulangi pola yang sama.



Selanjutnya ujung-ujung tali pada masing-masing bagian ditarik untuk mendapatkan simpul yang kuat erat. Untuk membuat simpul yang lebih panjang, ulangi langkah-langkah seperti di atas.

Gambar 4.6 Proses Pembuatan Simpul Ganda

Setelah peserta didik mengamati langkah-langkah pembuatan simpul. Peserta didik diharapkan dapat membedakan jenis simpul dari bentuk hasil akhir simpul tersebut. Dalam pembelajaran ini peserta didik mengidentifikasi tahapan/prosedur pembuatan simpul dengan arahan dari guru. Setelah itu peserta didik akan diajak untuk berkreasi membuat simpul dari bahan-bahan lainnya yang tersedia untuk menghasilkan karya seni menyimpul yang indah.



Gambar 4.7 Kegiatan Pembuatan Simpul

d. Alat dan Bahan

Untuk alat-alat dan yang diperlukan dalam membuat simpul atau makrame adalah sebagai berikut.

➔ Alat

- Alat potong: *cutter*, gunting, pisau, alat potong lainnya.
- Penahan: pensil, kayu, ranting pohon, dan lain-lain.

➔ Bahan

- Benang katun mutiara, benang katun, tali linen, tali cina, tali akrilik, tali jute, tali kulit, tali nilon, dan benang wol.
- Bahan alternatif: tali kasur, tali ijuk, tali sabut kelapa, tali akar, tali yang tersedia di daerah sekitar.
- Bahan alternatif pengganti tali dapat berupa serat alam dari agel, mendong, eceng gondok, atau tali rafia yang dipilin.
- Hiasan tambahan: manik-manik, biji-bijian, cangkang kerang, cangkang moluska, dan lain-lain.
- Peserta didik dipersilakan memilih dan mencoba alat bahan yang berbeda.
- Peserta didik dipersilakan menggunakan alat lain yang tersedia di daerah sekitar.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Berkarya seni simpul memiliki kaitan yang erat dengan karakter dalam dimensi Profil Pelajar Pancasila mencakup dimensi kreatif, bergotong-royong, mandiri, dan berkebinekaan global. Melalui berkarya seni simpul, guru dapat membantu membangun dimensi kreatif dengan memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh dan menarik. Proses kreatif dalam membuat pola simpul yang unik dan menarik. Kreativitas adalah salah satu karakter yang penting untuk dikembangkan dalam pendidikan, karena memungkinkan peserta didik untuk berpikir di luar batas, menemukan solusi yang inovatif, dan mengembangkan kemampuan adaptasi yang kuat.

Dimensi lain yang muncul dalam pembelajaran ini adalah gotong-royong. Peserta didik dapat bekerja sama untuk menciptakan proyek yang lebih besar. Hal ini dapat membantu dalam pengembangan keterampilan kerja sama dan komunikasi yang merupakan karakter esensial dalam membangun hubungan baik dengan orang lain.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Orang tua/wali dan masyarakat dalam kegiatan berkarya seni simpul dapat meningkatkan dukungan dan motivasi bagi peserta didik. Dukungan dari orang tua/wali dapat memberikan dorongan positif kepada anak-anak untuk terlibat dalam kegiatan seni rupa, sementara partisipasi masyarakat dapat memberikan apresiasi dan dukungan tambahan yang dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik. Berkarya seni simpul bersama-sama dengan orang tua/wali atau masyarakat dapat memperkuat hubungan. Hal tersebut merupakan kesempatan yang baik untuk menghabiskan waktu bersama keluarga sambil belajar dan berkembang dalam bidang seni rupa.

6. Asesmen Formatif

Dalam proses membuat karya seni simpul dapat dilakukan dengan pendekatan yang terstruktur dan komprehensif. Berikut adalah beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru.

- Pastikan peserta didik memahami cara menggunakan alat dan bahan dengan aman dan efektif.
- Dorong peserta didik untuk berkolaborasi dengan rekannya dan berbagi ide serta teknik.

- Gunakan rubrik yang jelas dan terstruktur untuk menilai keaktifan peserta didik dalam mengeksplorasi simpul.
- Apresiasi usaha peserta didik secara terbuka dan tunjukkan penghargaan atas pencapaiannya.



Kegiatan 2

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat merancang karya seni simpul sesuai ide dan kreativitasnya sendiri.
- Peserta didik dapat menciptakan makrame sesuai ide dan kreativitasnya sendiri.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- Guru mempersiapkan materi.
- Guru mempersiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.
- Guru mengondisikan peserta didik secara individual maupun kelompok.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Guru memberi motivasi kepada peserta didik.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik sebagai apersepsi.
 - Apakah kamu pernah melihat makrame?
 - Produk fungsional apa yang kamu ketahui dari makrame?
 - Bagaimana teknik pembuatan makrame?
 - Bahan apa saja yang dapat digunakan untuk membuat makrame?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil peserta didik dan kondisi di sekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang

dapat dipilih adalah *project based learning (PjBL)*. Menurut Aria Yulianto, dkk (2017: 2) PjBL terdiri atas enam langkah sebagai berikut.

Tahap persiapan (Kegiatan Pendahuluan)

- Guru mengucapkan salam, menyapa, dan mendata kehadiran peserta didik.
 - Guru menyampaikan topik pembelajaran di awal pelajaran.
- 1) Menentukan Pertanyaan Dasar
 - Guru membuka materi dengan melakukan *pre-test* mengenai makrame.
 - Peserta didik mengamati berbagai bentuk, jenis, dan bahan-bahan untuk pembuatan makrame.
 - Peserta didik melihat contoh-contoh makrame.
 - 2) Membuat Desain Proyek
 - Peserta didik memperhatikan demonstrasi guru atau mentor dalam pembuatan makrame sederhana.
 - Peserta didik mengamati teknik dalam pembuatan makrame sederhana dari yang dicontohkan guru.
 - Peserta didik mendapatkan gagasan dan ide untuk membuat rancangan makrame.
 - 3) Menyusun Penjadwalan
 - Peserta didik membentuk kelompok atau Individu dalam pembuatan makrame.
 - Peserta didik merencanakan jadwal proyek dengan mencantumkan batas akhir penyelesaian proyek.
 - 4) Memonitor Kemajuan Proyek
 - Peserta didik membuat makrame sederhana secara individu atau berkelompok.
 - Guru mendampingi dan memperhatikan peserta didik dalam proses pembuatan makrame serta menanyakan progres kemajuan proyek yang dilakukan oleh peserta didik.
 - 5) Penilaian Hasil
 - Peserta didik menunjukkan hasil makrame sederhana yang telah dibuatnya kepada guru dan teman-teman lainnya.
 - Peserta didik mendiskusikan hasil karya yang telah dibuatnya kemudian saling menanggapi hasil karya teman sekelas.

6) Evaluasi Pengalaman

- Guru memberikan masukan dan arahan bagi peserta didik dalam pelaksanaan proyek serta memberi pendampingan bagi peserta didik yang terlihat kesulitan dalam pembuatan makrame.



Gambar 4.8 Membuat makrame bersama di dalam kelas.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru dan peserta didik menyimpulkan bersama pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 2) Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 3) Berdoa bersama sesuai agama dan kepercayaan masing-masing.
- 4) Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- 5) Guru merencanakan tindak lanjut.

3. Materi Esensial

a. Mengeksplorasi Makrame

Makrame dapat diartikan sebagai bentuk seni kerajinan simpul-menyimpul rangkaian benang dari awal sampai akhir. Di sekitar kita sering ditemukan jenis

kriya makrame, seperti perlengkapan rumah tangga, topi, sarung tangan, kaos kaki, tas, gesper, gelang, hiasan dinding, dan benda fungsional lainnya.



Gambar 4.9 Beberapa Produk Makrame

Sumber: Taufik Hidayatulloh/Kemendikbudristek (2021)



Gambar 4.10 Berbagai Seni Kriya Makrame

Sumber: Taufik Hidayatulloh/Kemendikbudristek (2020)

Menurut Saraswati (1986), makrame berasal dari kata bahasa Arab *mucharam* artinya susunan kisi-kisi, sedangkan kata makrame dari bahasa Turki yang berarti rumbai-rumbai atau *migrama* yang artinya penyelesaian (penyempurnaan) garapan lap dan selubung muka dengan simpul. Jadi dapat dikatakan bahwa pengertian makrame, yaitu hasil kerajinan kriya tekstil dengan teknik simpul yang menggunakan tali atau benang.

b. Berkarya Makrame

Dalam pembelajaran ini, peserta didik belajar mengenal dan menguasai berbagai jenis simpul. Peserta didik juga diajak untuk mempraktikkan berkarya makrame kreasi sendiri dengan arahan dari guru.

Bahan baku pembuatan makrame umumnya dibuat dari berbagai macam tali. Tali yang digunakan sesuai dengan produk makrame yang akan dibuat, umumnya tali dipilih yang berasal dari bahan yang lembut, kuat, dan tidak terlalu elastis. Jenis tali yang dapat digunakan untuk pembuatan makrame, antara lain benang katun mutiara, benang katun, tali linen, tali cina, tali akrilik, tali jute, tali kulit, tali nilon, benang wol, atau bahan lain yang tersedia di sekitar.



Gambar 4.11 Berbagai Jenis Tali untuk Makrame

Sumber: Taufik Hidayatulloh/Kemendikbudristek (2021)

c. Alat dan Bahan

Untuk alat-alat dan yang diperlukan dalam membuat simpul atau makrame adalah sebagai berikut.

➔ Alat

- Alat potong: *cutter*, gunting, pisau, alat potong lainnya.
- Penahan: pensil, kayu, ranting pohon, dan lain-lain.

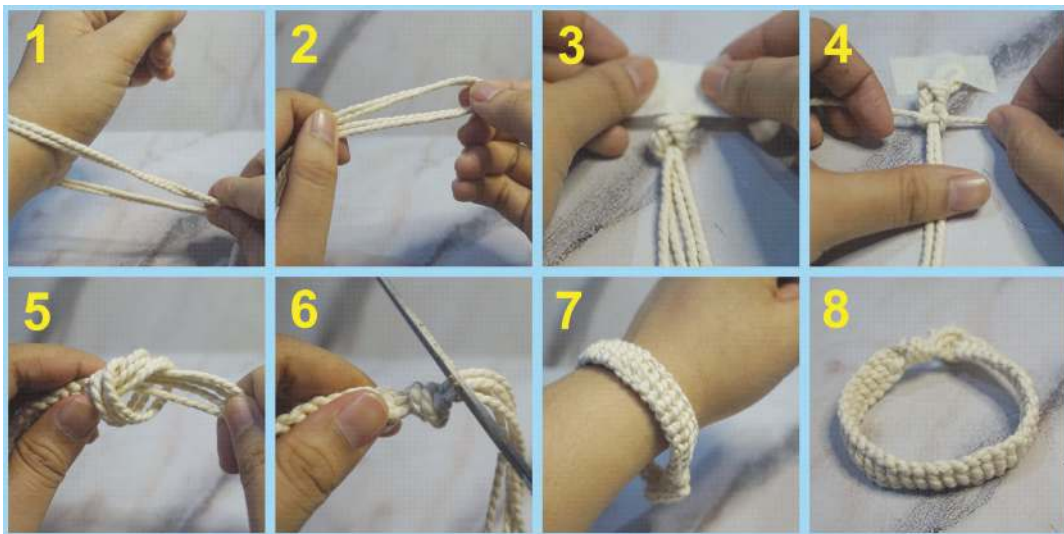
➔ Bahan

- Benang katun mutiara, benang katun, tali linen, tali cina, tali akrilik, tali jute, tali kulit, tali nilon, dan benang wol.
- Bahan alternatif: tali kasur, tali ijuk, tali sabut kelapa, tali akar, tali yang tersedia di daerah sekitar.
- Bahan alternatif pengganti tali dapat berupa serat alam dari agel, mendong, eceng gondok, atau tali rafia yang dipilin.

- Hiasan tambahan: manik-manik, biji-bijian, cangkang kerang, cangkang moluska, dan lain-lain.
- Peserta didik dipersilakan memilih dan mencoba alat bahan yang berbeda.
- Peserta didik dipersilakan menggunakan alat lain yang tersedia di daerah sekitar.

d. Langkah-Langkah Membuat Makrame

Berikut adalah langkah-langkah pembuatan gelang tangan makrame.



Gambar 4.12 Proses Pembuatan Gelang Makrame

Sumber: Taufik Hidayatulloh/Kemendikbudristek (2021)

- 1) Potonglah tali sesuai kebutuhan dan lipatlah tali menjadi dua bagian sama panjang.
- 2) Buatlah simpul kepala dengan mengaitkannya pada kayu, pensil, atau paku.
- 3) Buatlah dengan menerapkan simpul ganda.
- 4) Kemudian tali yang berada di tengah dibiarkan tergantung bebas, sementara bagian tali paling kanan diangkat sehingga menindih dua tali yang tergantung bebas dan ulangi sampai mendapat panjang yang diinginkan.
- 5) Ikatlah bagian akhir simpul dengan simpul mati agar tidak mudah lepas.
- 6) Potonglah sisa tali yang tidak digunakan agar terlihat rapi.
- 7) Cobalah pada tangan untuk mengukur panjang simpulan yang dibutuhkan.
- 8) Makrame gelang tali dengan simpul ganda telah selesai.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Membuat makrame memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan dimensi kreatif. Peserta didik diajak untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dan mengembangkan keterampilan untuk membuat karya seni yang unik. Proses berkarya makrame membutuhkan kesabaran dan ketekunan. Peserta didik perlu mengikuti instruksi dengan teliti, mengikuti pola, dan menyelesaikan setiap tahapan dengan cermat, hal ini sejalan dengan dimensi mandiri dengan sikap, seperti kesabaran, ketekunan, dan tanggung jawab. Membuat makrame dapat dikaitkan dengan dimensi bergotong-royong. Peserta didik dapat membuat proyek secara kolaboratif. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menciptakan proyek bersama. Hal ini memperkuat keterampilan sosial, serta menghargai peran masing-masing individu dalam mencapai tujuan bersama.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Peran orang tua/wali dan masyarakat untuk berkolaborasi dalam proyek pembuatan makrame dapat menjadi cara yang baik untuk memperkuat hubungan antara sekolah dan masyarakat. Sebagai contoh, peserta didik dapat bekerja sama dengan orang tua untuk membuat makrame bersama-sama. Mereka dapat juga bekerja sama dengan anggota masyarakat dalam proyek komunitas yang melibatkan pembuatan makrame. Program pengembangan keterampilan untuk orang tua/wali dan anggota masyarakat dalam pembuatan makrame juga dapat menjadi cara yang efektif untuk melibatkan mereka dalam proses pembelajaran. kegiatan ini dapat mencakup pelatihan reguler, lokakarya, atau sesi mentoring yang dipimpin oleh pengajar atau seniman lokal.

6. Asesmen Formatif

Dalam proses membuat makrame dapat dilakukan dengan pendekatan yang terstruktur dan komprehensif. Berikut adalah beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru.

- Pastikan peserta didik memahami cara menggunakan alat dan bahan dengan aman dan efektif.
- Dorong peserta didik untuk mengembangkan variasi dan kreasi makrame ciptaanya sendiri.
- Evaluasi aspek-aspek seperti kebersihan, kerapian, kreativitas, dan kesesuaian dengan konsep yang diajarkan.

- Dorong peserta didik untuk berkolaborasi dengan sesama dan berbagi ide serta teknik.
- Gunakan rubrik yang jelas dan terstruktur untuk penilaian makrame peserta didik.
- Apresiasi dengan baik makrame hasil karya peserta didik secara terbuka dan tunjukkan penghargaan atas usaha mereka.

Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

Prosedur tes : Tes Akhir (*post-test*)

Jenis tes : Tes Unjuk Kerja (*performance test*)

Bentuk tes : Penilaian kinerja/praktik

Instrumen tes : Buatlah sebuah makrame sederhana sesuai rancangan dan kreativitasnya sendiri.

Kriteria

Untuk menilai produk makrame sederhana, maka guru dapat menggunakan contoh rubrik penilaian produk seperti berikut.

Tabel 4.1 Contoh Format Rubrik Penilaian Berkarya Makrame

Kriteria	Skor	Capaian
(A) Persiapan (Skor Maks=3)	3	Pemilihan alat dan bahan tepat.
	2	Pemilihan alat atau bahan tepat.
	1	Pemilihan alat dan bahan tidak tepat.
	0	Tidak menyiapkan alat dan/atau bahan.
(B) Langkah kerja (skor Maks=2)	2	Langkah kerja dan waktu pelaksanaan tepat.
	1	Langkah kerja atau waktu pelaksanaan tepat.
	0	Langkah kerja dan waktu pelaksanaan tidak tepat.
(C) Keselamatan Kerja dan kebersihan (skor Maks=2)	2	Memperhatikan keselamatan kerja dan kebersihan.
	1	Memperhatikan keselamatan kerja atau kebersihan.
	0	Tidak memperhatikan keselamatan kerja dan kebersihan.

Kriteria	Skor	Capaian
(D) Hasil produk (Skor Maks=3)	3	<i>Finishing</i> dan <i>Display</i> karya rapi.
	2	<i>Finishing</i> atau <i>Display</i> karya rapi.
	1	<i>Finishing</i> dan <i>Display</i> karya tidak rapi.
	0	Tidak melakukan <i>Finishing</i> dan <i>Display</i> karya.
Total skor maksimal = 10		

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

Tabel 4.2 Contoh Pengisian Format Penilaian Kinerja/Praktik

No.	Nama	skor				Jumlah Skor	Nilai
		(A)	(B)	(C)	(D)		
1.	Budi	3	2	2	3	8	80
2.

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

Keterangan:

- Skor maksimal = jumlah skor tertinggi setiap kriteria.
Pada contoh di atas, skor maksimal = 3 + 2 + 2 + 3 = 10

- Nilai praktik = $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

Pada contoh di atas nilai praktik Budi = $\frac{8}{10} \times 100 = 80$

Refleksi

1. Refleksi Guru

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

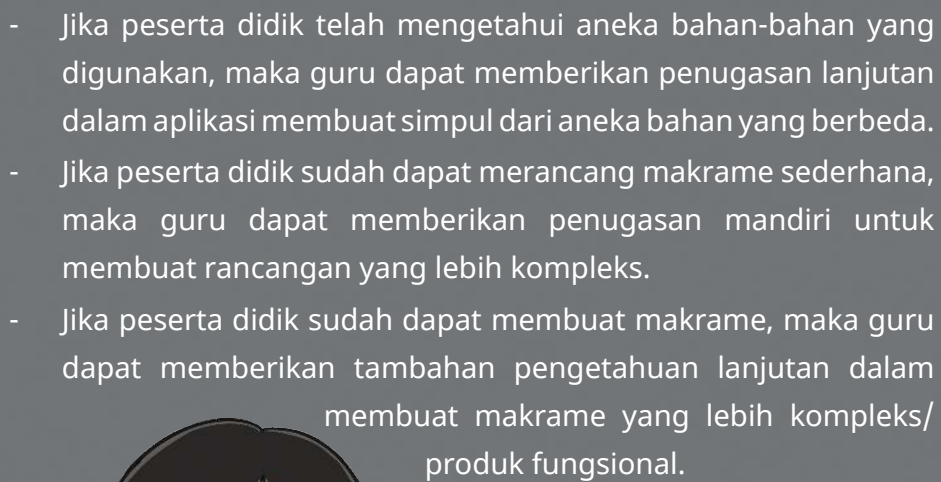
- Apakah peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada peserta didik yang perlu mendapat perhatian khusus?

2. Refleksi Peserta Didik

Berikut beberapa pertanyaan reflektif yang dapat membantu peserta didik merenungkan pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran.

- Apa yang saya ketahui dari cara menyimpul serta jenis bahan yang digunakan?
- Bagaimana saya mengaplikasikan teknik menyimpul menjadi sebuah makrame sesuai rancangan dan ide/gagasan saya sendiri?
- Karya seni apa yang sudah saya hasilkan dari teknik menyimpul?

Pengayaan

- 
- Jika peserta didik telah mengetahui aneka bahan-bahan yang digunakan, maka guru dapat memberikan penugasan lanjutan dalam aplikasi membuat simpul dari aneka bahan yang berbeda.
 - Jika peserta didik sudah dapat merancang makrame sederhana, maka guru dapat memberikan penugasan mandiri untuk membuat rancangan yang lebih kompleks.
 - Jika peserta didik sudah dapat membuat makrame, maka guru dapat memberikan tambahan pengetahuan lanjutan dalam membuat makrame yang lebih kompleks/ produk fungsional.





F. Lembar Kegiatan Peserta Didik



Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Topik/Bab :

Tujuan Pembelajaran : Merancang dan membuat karya seni dari simpul sederhana dengan ide dan kreativitas sendiri.

Langkah-Langkah Kegiatan

A. Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Tuliskan bahan-bahan yang dapat digunakan untuk pembuatan makrame! Tuliskan minimal tiga jenis.

.....

2. Tuliskan minimal tiga nama jenis simpul yang kamu ketahui!

.....

3. Tuliskan bahan alternatif apa saja yang dapat kamu gunakan untuk membuat makrame! Tuliskan minimal tiga jenis.

.....

B. Buatlah sebuah gelang tangan makrame sesuai dengan ide kreativitasmu sendiri!

1. Tuliskan alat dan bahan/jenis tali yang kamu gunakan!

.....

2. Tuliskan teknik/cara yang kamu gunakan (jenis simpul yang digunakan)!

.....

3. Tuliskan langkah-langkah dalam proses pembuatannya!

.....





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

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

Penulis: Taufik Hidayatulloh dan Afia Fauziah

ISBN: 978-623-388-156-2 (jil.5 PDF)



Mengeksplorasi dan Berkarya Anyaman



A. Pendahuluan

Pada pembelajaran bab ini peserta didik diajak untuk mengenali berbagai produk anyaman, jenis-jenis anyaman, serta bahan-bahan untuk merancang dan membuat karya anyaman. Dalam proses pembelajaran, guru dapat memilih pendekatan yang dipandang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan menyesuaikan ketersediaan sarana di wilayah setempat. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui penilaian unjuk kerja (*performance test*) dengan bentuk tes kinerja/tes praktik untuk mengamati hasil kerja peserta didik dalam pembelajaran.

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik dapat mengidentifikasi nama benda/karya seni dengan teknik anyaman.
- b. Peserta didik dapat menguraikan bahan-bahan untuk membuat benda/karya seni anyaman.
- c. Peserta didik dapat memilih alat yang digunakan untuk membuat karya seni dengan teknik anyaman.
- d. Peserta didik dapat menjelaskan tahapan pembuatan karya seni dengan teknik anyaman.
- e. Peserta didik dapat membuat souvenir dari teknik anyaman dengan kreativitasnya sendiri.

2. Pokok Materi

Pokok Materi dalam bab ini adalah mengeksplorasi bahan-bahan yang digunakan untuk menganyam, teknik menganyam, dan mengenali produk anyaman beserta fungsinya, baik fungsi pakai maupun hiasan/dekorasi. Dengan mempelajari materi-materi tersebut, peserta didik diharapkan dapat mengapresiasi karya seni anyaman.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Mata Pelajaran/Bidang Ilmu yang Sama

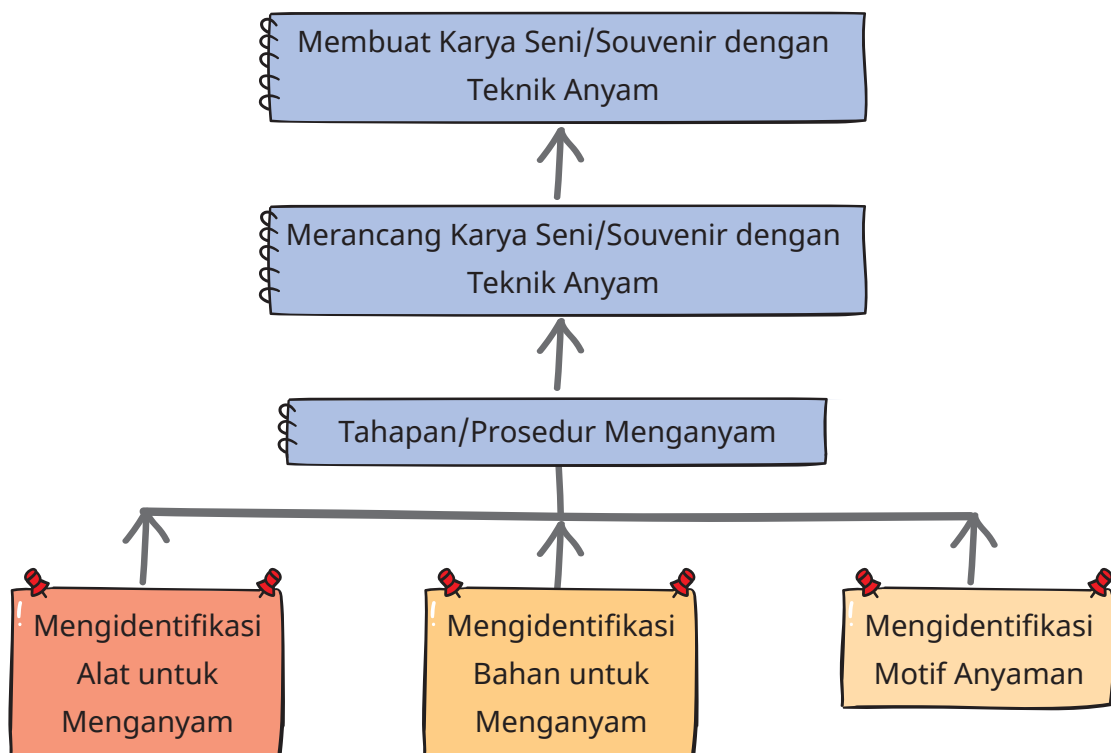
Mengenal dan mengeksplorasi anyaman memiliki hubungan yang erat dengan berbagai materi lainnya, seperti seni dan desain, lingkungan, industri, dan ekonomi kreatif. Teknik anyaman sering digunakan dalam seni dan desain untuk membuat karya seni, perabot, tekstil, dan dekorasi rumah yang unik dan menarik. Anyaman dapat menjadi sumber penghasilan bagi masyarakat di berbagai negara. Industri

kerajinan anyaman juga menjadi bagian dari industri kreatif yang berkembang, memberikan peluang ekonomi bagi para pengrajin dan pelaku usaha.

Melalui hubungan tersebut, pembelajaran mengenai anyaman tidak hanya memberikan pemahaman tentang teknik dalam pembuatan saja, tetapi juga melibatkan pemahaman yang lebih luas tentang budaya, lingkungan, ekonomi, dan teknologi.

4. Peta Kompetensi

Untuk dapat membuat karya seni anyaman, dimulai dari mengidentifikasi aneka jenis anyaman, produk-produk anyaman, bahan yang digunakan, hingga membuat anyaman dengan kreativitasnya sendiri. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat dari peta materi di bawah ini.



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran untuk Satu Bab

Alokasi waktu pembelajaran pada bab ini disarankan antara 4–6 kali pertemuan dengan alokasi 1 jam pembelajaran adalah 35 menit.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Beberapa peserta didik ada yang pernah terlibat dalam membuat atau menggunakan produk anyaman, seperti keranjang, tikar, atau tekstil anyaman.

Mereka memiliki pemahaman yang lebih konkrit baik dalam teknik, proses, atau pengalaman, terutama pengalaman dengan adat sekitar tempat anyaman merupakan bagian penting dari tradisi atau warisan budaya.

Bagi peserta didik yang belum memiliki pengalaman sama sekali mengenai anyaman, prasyarat yang harus dimilikinya adalah mampu membedakan warna dan menjalin bahan-bahan mengikuti arahan guru.

7. Apersepsi

Pengetahuan awal peserta didik dapat bervariasi tergantung pada latar belakang dan pengalaman peserta didik. Memahami tingkat pengetahuan awal peserta didik akan membantu guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai, memperkuat apa yang telah mereka ketahui, kemudian mengenalkan konsep-konsep dasar tentang anyaman dengan lebih mudah.

8. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Sebelum memulai pembelajaran mengeksplorasi anyaman, penting untuk melakukan penilaian awal agar mengetahui tingkat pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Berikut adalah beberapa metode penilaian yang dapat dilakukan sebelum pembelajaran dimulai.

- Guru dapat menyusun kuesioner atau survei singkat yang berisi pertanyaan tentang pengetahuan dan pengalaman peserta didik dalam membuat anyaman. Pertanyaan dapat mencakup pengalaman membuat anyaman, jenis-jenis anyaman yang mereka ketahui, dan seberapa sering mereka menggunakan atau berinteraksi dengan anyaman dalam kehidupan sehari-hari.
- Guru dapat mengamati peserta didik saat mereka berinteraksi dengan bahan-bahan yang berhubungan dengan anyaman. Observasi ini dapat memberikan gambaran mengenai keterampilan awal peserta didik dan seberapa akrab mereka dengan bahan/material.

Setelah melakukan penilaian awal, guru dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta didik. Hal ini dapat mencakup menyesuaikan tingkat kesulitan materi, memberikan bimbingan tambahan kepada peserta didik yang membutuhkan, atau memberikan tambahan materi bagi peserta didik yang memiliki keterampilan lebih baik.

B. Kegiatan Pembelajaran



1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik dapat mengidentifikasi nama benda/karya seni dengan teknik anyaman.
- b. Peserta didik dapat menguraikan bahan-bahan untuk membuat benda/karya seni anyaman.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- 1) Guru mempersiapkan materi.
- 2) Guru mempersiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.
- 3) Guru mengondisikan peserta didik secara individual maupun kelompok.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 5) Guru memberi motivasi kepada peserta didik.
- 6) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik sebagai apersepsi.
 - Apakah kamu pernah melihat karya seni anyaman?
 - Benda/produk karya seni apa saja yang kamu ketahui, yang terbuat dengan teknik menganyam?
 - Apa saja jenis-jenis/ragam anyaman dan bagaimana teknik pembuatannya?
 - Bahan apa saja yang dapat digunakan untuk membuat karya seni anyaman?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil peserta didik dan kondisi di sekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran, maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah *problem based instruction (PBI)*. Menurut Trianto (2009: 98),

langkah-langkah atau tahapan pembelajaran menggunakan model *problem based instruction* adalah sebagai berikut.

- 1) Orientasi peserta didik pada masalah.
 - Guru mengucapkan salam, menyapa, dan mendata kehadiran peserta didik.
 - Guru menyampaikan topik pembelajaran di awal pelajaran.
 - Guru membuka materi dengan memberikan *pre-test* mengenai karya seni anyaman.
- 2) Mengorganisir peserta didik untuk belajar.
 - Peserta didik mengamati produk anyaman yang ada di daerah sekitar serta menunjukkan fungsinya dari contoh yang disajikan guru.
 - Peserta didik mengamati lebih dalam ragam dan jenis anyaman dari produk yang disajikan guru, dengan mengamati bentuk, pola, alur, tekstur, maupun bahan yang digunakan.



Gambar 5.1 Peserta didik mengamati aneka ragam anyaman dan proses pembuatannya.

- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.
 - Peserta didik membandingkan satu jenis anyaman dengan jenis anyaman lainnya.
 - Peserta didik menganalisis alat dan bahan yang digunakan untuk membuat karya seni anyaman.

- Peserta didik memperhatikan prosedur/teknik untuk membuat berbagai jenis anyaman serta langkah-langkah kerjanya dari yang diperagakan oleh guru.
 - Guru mendampingi dan memperhatikan peserta didik dalam proses pengamatan.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil.
- Peserta didik menceritakan hasil pengamatannya, kemudian menceritakan kembali proses pembuatan karya tersebut kepada guru dan teman lainnya.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
- Peserta didik mendiskusikan dan merefleksikan hasil temuannya selama pengamatan, kemudian saling menanggapi hasil pengamatan peserta didik lain.
 - Guru memberikan masukan dan arahan bagi peserta didik yang terlihat kesulitan dalam proses pembelajaran.
 - Guru menganalisis dan melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru dan peserta didik menyimpulkan bersama pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 2) Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 3) Berdoa bersama sesuai agama dan kepercayaan masing-masing.
- 4) Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- 5) Guru merencanakan tindak lanjut.

3. Materi Esensial

a. Mengeksplorasi Karya Seni Anyaman

Anyaman berasal dari kata anyam, yaitu proses menyilangkan bahan-bahan untuk dijadikan satu kesatuan menjadi lebih kuat dan dapat digunakan atau berfungsi pakai. Pada dasarnya anyaman adalah bidang yang terwujud karena ada jalinan iratan lungsi (horisontal) dan pakan (vertikal). Dalam perkembangannya, anyaman adalah karya seni rupa terapan untuk memenuhi kebutuhan praktis sehari-hari dan kemudian menjadi karya seni untuk keperluan estetis.

Pembuatan kerajinan anyaman yang telah ada, umumnya memanfaatkan serat-serat alami atau bahan sintesis yang disusun menjadi pola yang kompleks dan kuat. Teknik ini telah menjadi bagian budaya di seluruh dunia, dari pembuatan tikar, keranjang, tekstil hingga bahan bangunan.



Gambar 5.2 Hasil Karya Seni Kerajinan Anyaman

Sumber: Taufik Hidayatulloh/Kemendikbudristek (2021)



Gambar 5.3 Produk anyaman bambu yang berfungsi sebagai perabot rumah tangga tradisional.

Sumber: Taufik Hidayatulloh/Kemendikbudristek (2021)

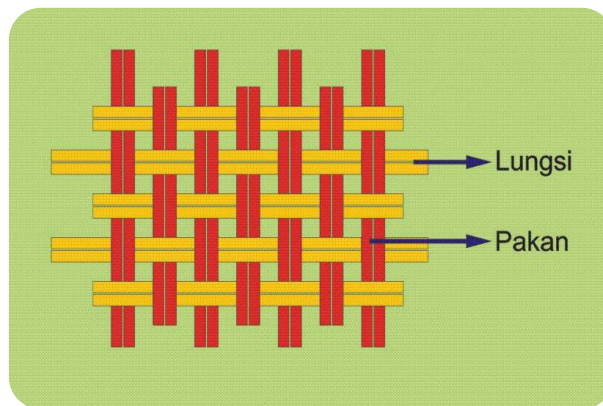
Dalam pembelajaran ini peserta didik diajak untuk mengenal berbagai jenis karya seni anyaman, bahan, alat, serta bentuk dan teknik dalam menganyam, peserta didik akan mengamati produk/karya seni anyaman ini dengan arahan guru.

b. Jenis-Jenis Motif Anyaman

Berikut merupakan beberapa jenis motif anyaman.

1) Motif Anyaman Tunggal

Merupakan anyaman yang tiap helai lungsi ditarik sekaligus satu per satu dengan pakan, sehingga terbentuk anyaman dengan satu silangan lungsi dan pakan.

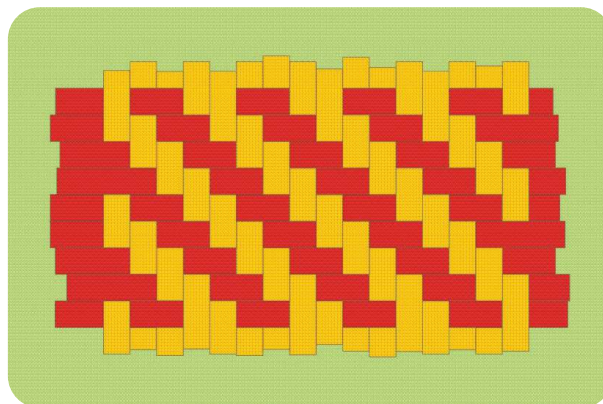


Gambar 5.4 Jenis Anyaman Tunggal

Sumber: Taufik Hidayatulloh/Kemendikbudristek (2021)

2) Motif Anyaman Ganda

Merupakan anyaman yang tiap dua helai lungsi ditarik bersama dengan satu pakan, sehingga terbentuk anyaman dengan silangan dua lungsi dan satu pakan.

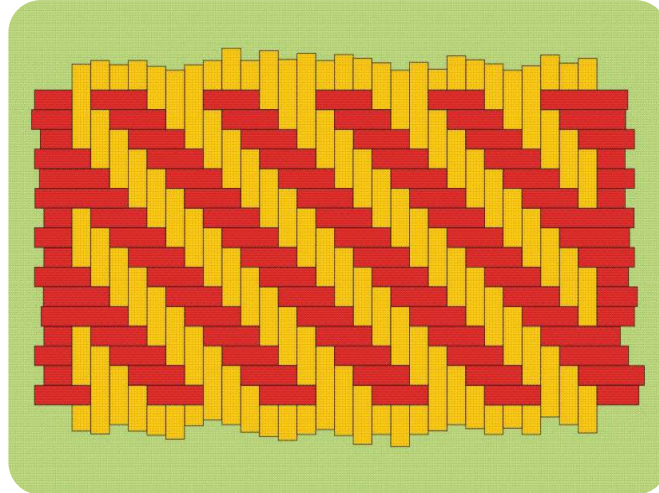


Gambar 5.5 Jenis Anyaman Ganda

Sumber: Taufik Hidayatulloh/Kemendikbudristek (2021)

3) Motif Anyaman Ganda Tiga

Merupakan anyaman yang serupa dengan motif ganda dua. Hanya saja pemisahan pada lungsi sebanyak tiga lembar sekaligus, sehingga terbentuk anyaman dengan silangan tiga lungsi dan satu pakan.

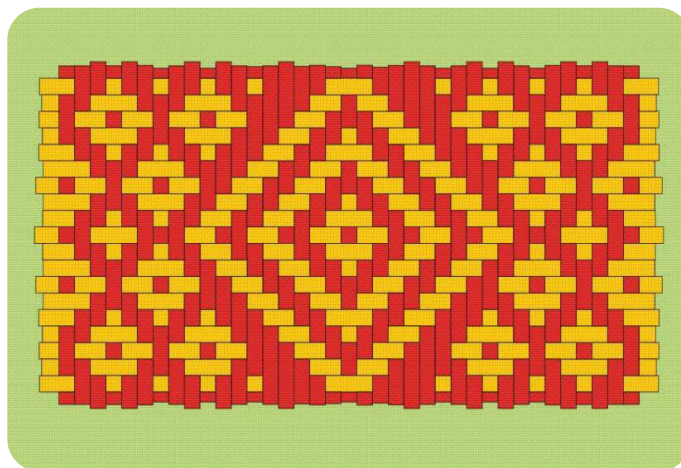


Gambar 5.6 Jenis Anyaman Ganda Tiga

Sumber: Taufik Hidayatulloh/Kemendikbudristek (2021)

4) Motif Anyaman Kombinasi

Merupakan anyaman gabungan antara motif tunggal, ganda dua, dan ganda tiga dengan variasi bentuk sesuai rancangan desain yang ingin dibuat, sehingga terbentuk anyaman dengan silangan yang bervariasi dan membentuk motif tertentu yang lebih unik, indah, dan menarik.



Gambar 5.7 Jenis Anyaman Kombinasi

Sumber: Taufik Hidayatulloh/Kemendikbudristek (2021)

c. Bahan-Bahan Anyaman

Pada kegiatan ini peserta didik juga akan dikenalkan dengan berbagai bahan-bahan untuk karya seni anyaman. Bahan yang sering digunakan berasal dari alam, seperti daun lontar, daun pandan, bambu, rotan, rumput, tumbuhan pakis, pelepah pisang, eceng gondok. Selain itu dapat juga digunakan bahan-bahan buatan, misalnya plastik, pita, kertas, karet, dan lain-lain.

d. Praktik Menganyam

Untuk kegiatan selanjutnya peserta didik akan mempraktikkan berbagai jenis, bentuk dan teknik menganyam. Guru dapat mengarahkan langkah-langkah dalam proses pembuatannya dengan tidak membatasi kreativitas peserta didik dalam membuat karya seni anyaman, peserta didik dapat membuat anyaman dari bahan-bahan yang tersedia di sekitar mereka untuk menghasilkan karya seni anyaman yang indah.

Berikut alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat anyaman.

Alat

- Alat potong: *cutter*, gunting, pisau, alat khusus di daerah tertentu, dan lain-lain.
- Peserta didik dipersilakan menggunakan alat khusus yang tersedia di daerah sekitar.

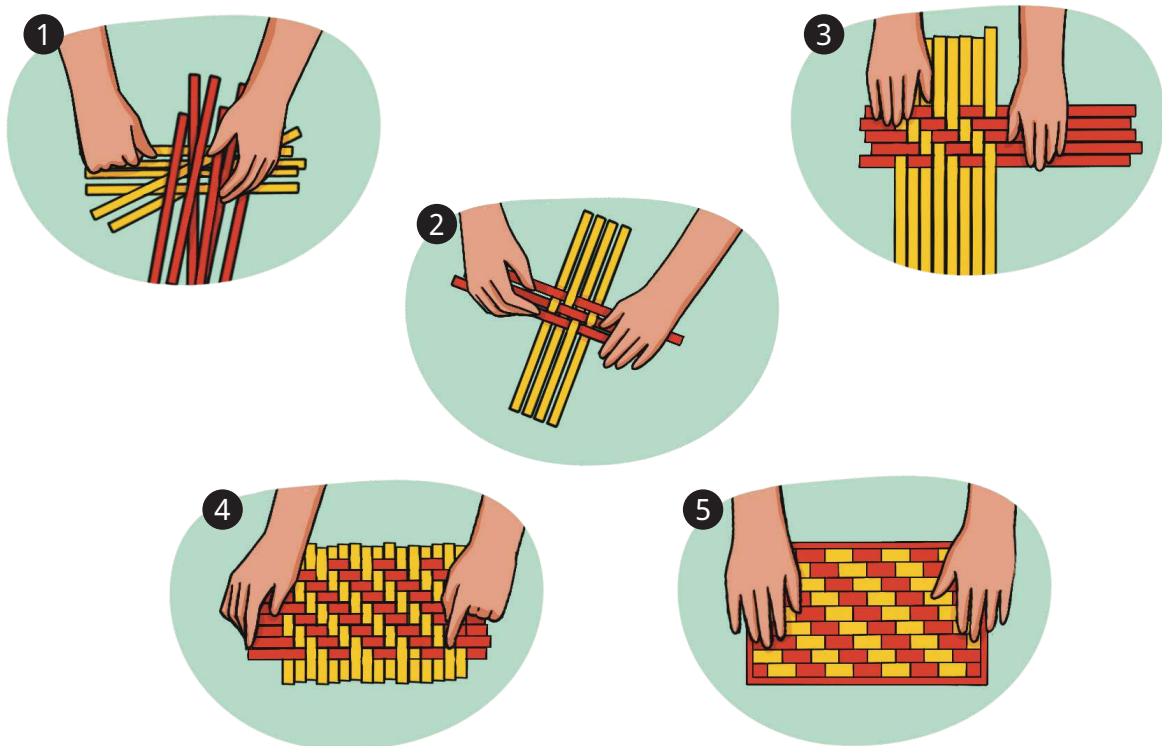
Bahan

- Bahan alam: bambu, rotan, eceng gondok, daun kelapa, daun lontar, daun pandan, jerami, dan lain-lain.
- Bahan buatan: kertas, serat plastik, pita, kain flanel, dan lain-lain.
- Bahan pewarna: cat, pigmen, pewarna alam, dan lain-lain.
- Bahan hiasan tambahan sesuai keinginan.
- Peserta didik dipersilakan memilih dan mencoba alat bahan yang berbeda.

Ada banyak motif anyaman yang dapat dibuat dengan menggunakan bahan-bahan di atas, setelah menguasai teknik dasar-dasar terlebih dahulu, pembuatan anyaman dengan jenis-jenis motif lain akan dapat dikerjakan dengan mudah. Bagi yang terbiasa atau pernah membuat anyaman dasar, maka akan dapat mengerjakannya dengan baik. Untuk selanjutnya akan dapat divariasikan, sehingga menghasilkan motif-motif lain yang lebih unik, indah, dan menarik.

Berikut adalah langkah-langkah pembuatan anyaman ganda, dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Siapkan bahan-bahan anyaman, baik bahan alam maupun buatan.
- 2) Buatlah berjajar beberapa "pakan" untuk memulai menganyam dan kemudian masukkan "lungsi" pada pakan tersebut dengan selisih dua ruas bergantian, dan buatlah jeda satu ruas antara "lungsi" tersebut (sesuai gambar di bawah).
- 3) Rapatkan antara "pakan" dengan "pakan", begitu juga antara "lungsi" dengan "lungsi" yang lain sampai terlihat rapi dan kuat.
- 4) Tambahkah bahan "pakan" dan "lungsi" sesuai lebar yang diinginkan dengan tetap mengurutkan sesuai pola anyaman. Dapat juga menambahkan variasi anyaman dengan kombinasi sehingga menghasilkan karya yang lebih menarik.
- 5) Rapiakan hasil karya anyaman yang telah selesai pada bagian tepi selain untuk memperkuat susunan anyaman juga untuk merapikan hasil karya anyaman.



Gambar 5.8 Proses Pembuatan Anyaman

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Karya seni anyaman memberikan ruang bagi pelajar untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi, sejalan dengan semangat dimensi kreatif dalam Profil Pelajar Pancasila. Membuat anyaman dapat dilakukan secara kolaborasi dan kerja sama antara peserta didik. Hal ini dapat mengembangkan nilai dimensi bergotong royong. Dalam proses mengeksplorasi karya seni anyaman, peserta didik belajar bekerja sama, saling membantu, dan menghargai peran masing-masing dalam mencapai tujuan bersama. Dalam pembelajaran membuat karya seni anyaman, peserta didik diberi kebebasan untuk bernalar kritis mengeksplorasi berbagai bahan, alat, serta tekniknya, sehingga menghasilkan karya-karya yang unik dan berharga.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Banyak teknik anyaman tradisional diwariskan dari generasi ke generasi dalam sebuah keluarga atau masyarakat. Orang tua atau anggota masyarakat yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam teknik anyaman, dapat berperan sebagai guru atau mentor untuk mengajarkan peserta didik teknik menganyam. Interaksi ini memungkinkan transfer pengetahuan dan keterampilan yang berharga dari generasi lebih tua ke generasi yang lebih muda. Interaksi ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memperoleh umpan balik dan apresiasi atas karya mereka, serta membangun rasa percaya diri dan kebanggaan atas prestasi mereka.

6. Asesmen Formatif

Dalam proses pembelajaran ini, asesmen formatif dapat dilakukan dengan pendekatan yang terstruktur dan komprehensif. Berikut adalah beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru.

- Pastikan peserta didik memahami cara menggunakan alat dan bahan dengan aman dan efektif.
- Dorong peserta didik untuk berkolaborasi dengan sesama dan berbagi ide serta teknik.
- Dorong peserta didik untuk mengembangkan variasi dan kreasi mereka sendiri dalam membuat anyaman.
- Evaluasi aspek-aspek seperti kebersihan, kerapihan, kreativitas, dan kesesuaian dengan konsep yang diajarkan.

- Gunakan rubrik yang jelas dan terstruktur untuk menilai karya seni hasil karya peserta didik.
- Apresiasi karya seni peserta didik secara terbuka dan tunjukkan penghargaan atas usaha mereka.



Kegiatan 2

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat memilih alat yang digunakan untuk membuat karya seni dengan teknik anyaman.
- Peserta didik dapat menjelaskan tahapan pembuatan karya seni dengan teknik anyaman.
- Peserta didik dapat membuat cendera mata dari teknik anyaman dengan kreativitasnya sendiri.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- Guru mempersiapkan materi.
- Guru mempersiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.
- Guru mengondisikan peserta didik secara individual maupun kelompok.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Guru memberi motivasi kepada peserta didik.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik sebagai apersepsi.
 - Apa saja produk kerajinan cendera mata yang kamu ketahui?
 - Apakah dengan teknik menganyam dapat membuat karya seni kerajinan cendera mata ?
 - Bahan apa yang kamu bisa gunakan untuk membuat kerajinan cendera mata?
 - Bagaimana pembuatan kerajinan cendera mata dengan teknik menganyam?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil peserta didik dan kondisi di sekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran, maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah *Project Based Learning* (PjBL). Aria Yulianto, dkk (2017: 2) Terdapat enam langkah sintak PjBL yang meliputi sebagai berikut.

Tahap Persiapan (Kegiatan Pendahuluan)

- Guru mengucapkan salam, menyapa, dan mendata kehadiran peserta didik.
 - Guru menyampaikan topik pembelajaran pada bab ini kepada peserta didik di awal pelajaran.
- 1) Menentukan Pertanyaan Dasar
 - Guru membuka materi dengan memberikan *pre-test* mengenai karya seni kerajinan souvenir dengan teknik anyaman.
 - Guru menunjukkan berbagai jenis anyaman dengan memberikan berbagai contoh produk souvenir anyaman.
 - Peserta didik mengamati berbagai jenis anyaman dengan melihat bentuk, pola, alur, tekstur, maupun bahan untuk membuatnya.
 - 2) Membuat Desain Proyek
 - Peserta didik memperhatikan beberapa prosedur/teknik pembuatan dari beberapa jenis anyaman untuk membuat cendera mata anyaman.
 - Peserta didik memperhatikan langkah-langkah proses pembuatan cendera mata anyaman dari peragaan guru.
 - 3) Menyusun Penjadwalan
 - Peserta didik merencanakan jadwal dalam pelaksanaan pembuatan karya cendera mata anyaman dengan memberi batasan atau lini masa yang jelas.
 - Peserta didik dapat melaksanakan proyek dengan berkelompok maupun secara individu.
 - 4) Memonitor Kemajuan Proyek
 - Peserta didik menyiapkan alat dan bahan yang tersedia untuk pembuatan cendera mata anyaman.

- Peserta didik membuat cendera mata anyaman sesuai dengan kreativitas peserta didik masing-masing.
- Peserta didik dibebaskan menentukan jenis dan pola anyaman yang paling disukai dan menggunakan alat dan bahan yang tersedia.
- Peserta didik mengevaluasi hasil karya cendera mata anyaman yang telah dibuat, memastikan jika cendera mata anyaman sudah sesuai dengan fungsinya.



Gambar 5.9 Peserta didik membuat cendera mata anyaman di kelas.

5) Penilaian Hasil

- Peserta didik menceritakan kembali proses pembuatan karya dan menunjukkan hasil karya cendera mata anyaman yang telah dibuat. Peserta didik yang lain menanggapi atas hasil karya tersebut.



Gambar 5.10 Peserta didik menunjukkan hasil karya cendera mata keramik buatannya sendiri.

6) Evaluasi Pengalaman

- Peserta didik mendiskusikan dan merefleksikan hasil karya cendera mata anyaman yang disukai kemudian peserta didik saling memberikan tanggapan.
- Guru memberikan masukan dan arahan bagi peserta didik yang terlihat kesulitan dalam proses pembuatan cendera mata anyaman.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru dan peserta didik menyimpulkan bersama pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 2) Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 3) Berdoa bersama sesuai agama dan kepercayaan masing-masing.
- 4) Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- 5) Guru merencanakan tindak lanjut.

3. Materi Esensial

a. Aneka Cendera Mata

Kerajinan tangan cendera mata jika dilihat dari fungsinya adalah untuk dijadikan kenang-kenangan dari tempat atau dari kegiatan tertentu untuk disimpan secara pribadi atau dihadiahkan kepada orang lain. Cendera mata dari tiap daerah sering kali berbeda, baik bentuk, teknik pembuatan, maupun bahannya, disesuaikan dengan selera masyarakat setempat.

Dalam pembelajaran ini, setelah peserta didik diajak mengeksplorasi souvenir anyaman, peserta didik diminta mempraktikkan membuat karya seni souvenir anyaman dari berbagai jenis pola anyaman sesuai kreasinya sendiri dengan arahan guru. Peserta didik dapat membuat berbagai jenis produk cendera mata anyaman sesuai kreativitas dan keinginannya peserta didik sendiri.

b. Cendera Mata Anyaman

Menurut Dekranas (2014: 136) berdasarkan bentuknya, anyaman dibagi menjadi dua, yaitu anyaman dua dimensi dan anyaman tiga dimensi. Anyaman dua dimensi, yaitu anyaman yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar saja, walaupun seandainya memiliki ketebalan, ketebalan tersebut tidak terlalu diperhitungkan. Anyaman tiga dimensi, yaitu anyaman yang

memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi. Bentuk-bentuk anyaman dibuat berdasarkan fungsinya, misalnya bagi masyarakat petani/nelayan, anyaman dibentuk menjadi topi, bakul, tudung saji, tikar dan aneka rupa yang dibentuk untuk digunakan sehari-hari.

Sejalan dengan perkembangan zaman, anyaman tidak hanya berbentuk kerajinan tradisional saja, tetapi telah berkembang sesuai fungsinya menjadi benda pakai, seperti sandal, kursi, tas lampu lampion, tempat wadah. Selain menjadi benda pakai, anyaman juga berfungsi menjadi produk cendera mata, misalnya gantungan kunci atau produk kerajinan lain yang bernilai artistik.



Gambar 5.11 Kipas Anyaman Tradisional

Sumber: Taufik Hidayatulloh/Kemendikbudristek (2021)



Gambar 5.12 Anyaman Ikan (Tempelan Kulkas)

Sumber: Taufik Hidayatulloh/Kemendikbudristek (2021)



Gambar 5.13 Gantungan Kunci Ketupat

Sumber: Taufik Hidayatulloh/Kemendikbudristek (2021)



Gambar 5.14 Vas Bunga Anyaman

Sumber: Taufik Hidayatulloh/Kemendikbudristek (2021)

c. Alat dan Bahan

Berikut alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat anyaman.

Alat

- Alat potong: *cutter*, gunting, pisau, alat khusus di daerah tertentu, dan lain-lain.
- Peserta didik dipersilakan menggunakan alat khusus yang tersedia di daerah sekitar.

Bahan

- Bahan alam: bambu, rotan, eceng gondok, daun kelapa, daun lontar, daun pandan, jerami, dan lain-lain.
- Bahan buatan: kertas, serat plastik, pita, kain flanel, dan lain-lain.
- Bahan pewarna: cat, pigmen, pewarna alam, dan lain-lain.
- Bahan hiasan tambahan sesuai keinginan.
- Peserta didik dipersilakan memilih dan mencoba alat bahan yang berbeda.

d. Langkah-Langkah Membuat Cendera Mata Anyaman

Dalam pembelajaran ini, peserta didik akan mempraktikkan membuat cendera mata dengan jenis, bentuk, dan teknik menganyam sesuai ide dan kreativitasnya sendiri sesuai arahan guru. Dalam membuat karya seni cendera mata anyaman tersebut dapat dibuat dari bahan-bahan yang tersedia di daerah sekitar.

Berikut adalah langkah-langkah pembuatan karya seni cendera mata anyaman untuk membuat gantungan kunci dari anyaman dengan bahan pita jepang dengan teknik anyaman bertumpuk.

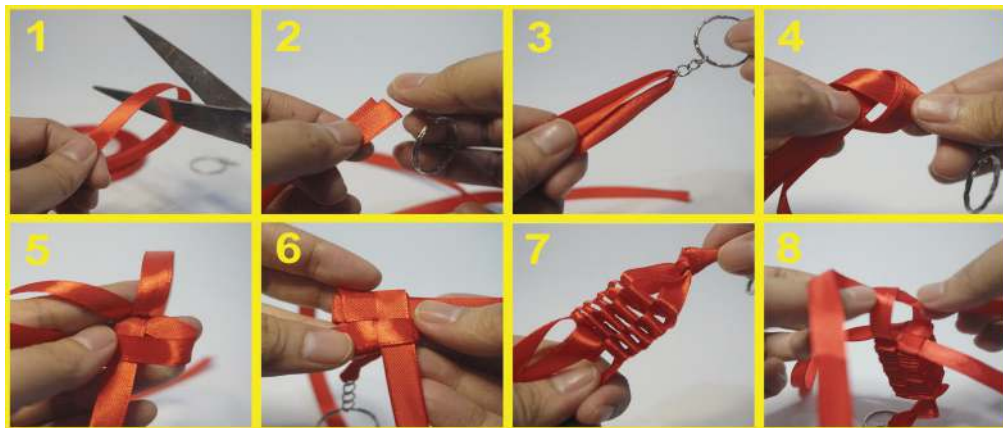


Gambar 5.15 Pita Jepang dan Ring Kawat Gantungan Kunci

Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Perhatikan langkah-langkah pembuatannya sebagai berikut.

- 1) Siapkan pita jepang dan potonglah sesuai keinginan, dapat dibuat dari bahan lainnya yang tersedia.
- 2) Sebelum memulai dalam pengerjaannya, masukkanlah dua utas pita jepang ke dalam lubang ujung gantungan kunci terlebih dahulu.
- 3) Pastikan gantungan kunci berada di tengah antara panjang pita yang digunakan.
- 4) Ikatlah pita dekat pangkal gantungan kunci tersebut.
- 5) Mulailah melipat anyaman dengan mengurai empat helai pita jepang untuk dilipat dan ditumpuk satu sama lain.
- 6) Lakukan penyilangan pita dengan cara bergantian satu per satu pita dilipat dan ditumpuk ke atas pita yang lain sehingga saling menindih.
- 7) Lakukan berulang kali sampai mendapatkan ketebalan yang diinginkan.
- 8) Ikatlah pada pangkal anyaman agar rangkaian tidak mudah lepas dan terlihat lebih menarik.



Gambar 5.16 Langkah-langkah membuat souvenir anyaman dengan pita jepang.

Sumber: Taufik Hidayatulloh/Kemendikbudristek (2021)

Untuk hasil akhir didapatkan gantungan kunci anyaman dengan bahan pita jepang seperti gambar berikut.



Gambar 5.17 Cendera Mata Anyaman Tumpuk Berbahan Pita Jepang

Sumber: Taufik Hidayatulloh/Kemendikbudristek (2021)

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Melalui pembelajaran membuat cendera mata anyaman, tidak hanya akan mengembangkan keterampilan praktis peserta didik, tetapi juga memperkuat karakter peserta didik sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Memberikan kesempatan kepada peserta didik secara mandiri untuk membuat cendera mata anyaman dari awal hingga selesai akan memperkuat rasa tanggung jawab terhadap hasil karya peserta didik sendiri serta mendorong peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dalam mendesain dan membuat cendera mata anyaman dengan berbagai motif dan bentuk yang unik.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Melibatkan orang tua/wali dan masyarakat dalam pembelajaran membuat cendera mata anyaman dapat memperkuat kolaborasi antara pihak sekolah, keluarga, dan masyarakat. Sebagai contoh, peserta didik dapat membuat cendera mata anyaman yang kemudian dijual dalam acara sekolah atau festival lokal. Hasil penjualan didonasikan untuk kegiatan amal atau pengembangan fasilitas sekolah. Selain itu, dapat juga memperluas jangkauan dengan menjual hasil anyaman secara daring, misalnya melalui grup atau forum daring di media sosial untuk orang tua/wali dan peserta didik agar dapat berbagi pengalaman, ide, dan inspirasi terkait pembelajaran membuat cendera mata anyaman. Interaksi orang tua/wali dan masyarakat dalam pembelajaran membuat cendera mata anyaman tidak hanya memperluas jangkauan pembelajaran tetapi juga memperkuat hubungan antara sekolah dan masyarakat, serta memberikan peluang kolaborasi yang bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat.

6. Asesmen Formatif

Dalam proses pembelajaran ini asesmen formatif dapat dilakukan dengan pendekatan yang terstruktur dan komprehensif. Berikut adalah beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru.

- Pastikan peserta didik memahami cara menggunakan alat dan bahan dengan aman dan efektif.
- Dorong peserta didik untuk mengembangkan variasi dan kreasi mereka sendiri dalam membuat cendera mata dari anyaman.
- Dorong peserta didik untuk berkolaborasi dengan rekannya dan berbagi ide serta teknik.

- Evaluasi aspek-aspek seperti kebersihan, kerapian, kreativitas, dan kesesuaian dengan konsep yang diajarkan.
- Gunakan rubrik yang jelas dan terstruktur untuk menilai karya seni hasil karya peserta didik.
- Apresiasi karya seni peserta didik secara terbuka dan tunjukkan penghargaan atas usaha mereka.

Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

Prosedur tes : Tes Akhir (*post-test*)

Jenis tes : Tes Unjuk Kerja (*performance test*)

Bentuk tes : Penilaian kinerja/praktik

Instrumen tes : Buatlah karya seni anyaman atau cendera mata anyaman sesuai ide dan kreativitas sendiri.

Kriteria : Untuk menilai produk karya seni, guru dapat menggunakan contoh rubrik penilaian produk seperti di bawah ini.

**Tabel 5.1 Contoh Format Rubrik Penilaian Karya Seni Menganyam/
Cendera Mata Anyaman**

Kriteria	Skor	Capaian
(A) Persiapan (Skor Maks=3)	3	Pemilihan alat dan bahan tepat.
	2	Pemilihan alat atau bahan tepat.
	1	Pemilihan alat dan bahan tidak tepat.
	0	Tidak menyiapkan alat dan/atau bahan.
(B) Langkah Kerja (skor Maks=2)	2	Langkah kerja dan waktu pelaksanaan tepat.
	1	Langkah kerja atau waktu pelaksanaan tepat.
	0	Langkah kerja dan waktu pelaksanaan tidak tepat.
(C) Keselamatan Kerja dan Kebersihan (skor Maks=2)	2	Memperhatikan keselamatan kerja dan kebersihan.
	1	Memperhatikan keselamatan kerja atau kebersihan.
	0	Tidak memperhatikan keselamatan kerja dan kebersihan.

Kriteria	Skor	Capaian
(D) Hasil Produk (Skor Maks=3)	3	<i>Finishing</i> dan <i>display</i> karya rapi.
	2	<i>Finishing</i> atau <i>display</i> karya rapi.
	1	<i>Finishing</i> dan <i>display</i> karya tidak rapi.
	0	Tidak melakukan <i>finishing</i> dan <i>display</i> karya.
Total skor maksimal = 10		

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

Tabel 5.2 Pengisian Format Penilaian Kinerja/Praktik

No.	Nama	skor				Jumlah Skor	Nilai
		(A)	(B)	(C)	(D)		
1.	Budi	3	2	1	2	8	80
2.

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

Keterangan:

- Skor maksimal = jumlah skor tertinggi setiap kriteria.

Pada contoh di atas, skor maksimal = 3 + 2 + 2 + 3 = 10

$$\text{Nilai praktik} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Pada contoh di atas nilai praktik Budi} = \frac{8}{10} \times 100 = 80$$

Refleksi

1. Refleksi Guru

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

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

2. Refleksi Peserta Didik

Berikut beberapa pertanyaan reflektif yang dapat membantu peserta didik merenungkan pemahaman mereka tentang materi pembelajaran.

- Apa yang saya ketahui dari bahan yang di gunakan untuk menganyam?
- Bagaimana saya mengaplikasikan teknik menganyam menjadi sebuah karya seni anyaman sesuai rancangan dan ide/gagasan saya sendiri?
- Karya seni apa yang sudah saya hasilkan dari teknik menganyam dari yang sederhana atau cendera mata anyaman?

E. Pengayaan

- Jika peserta didik sudah dapat mengidentifikasi aneka bahan-bahan yang digunakan, maka guru dapat memberikan penugasan lebih dalam aplikasi membuat anyaman dari aneka bahan yang berbeda.
- Jika peserta didik sudah dapat merancang karya seni anyaman sederhana, maka guru dapat memberikan penugasan mandiri untuk membuat rancangan yang lebih kompleks.
- Jika peserta didik sudah dapat membuat karya seni anyaman, maka guru dapat memberikan tambahan pengetahuan lanjutan dalam membuat karya seni anyaman yang lebih kompleks berupa produk-produk fungsional.





F. Lembar Kegiatan Peserta Didik

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Topik/Bab :

Tujuan Pembelajaran : Membuat karya seni anyaman/cendera mata dari anyaman sesuai rancangan dan ide kreativitas masing-masing.

Langkah-Langkah Kegiatan

A. Kerjakan soal-soal berikut ini!

1. Tuliskan nama produk/karya seni anyaman yang kamu ketahui! Tuliskan minimal 3 jenis.
.....

2. Tuliskan minimal 3 jenis/ragam anyaman kamu ketahui!
.....

3. Tuliskan bahan alternatif apa saja yang dapat kamu gunakan untuk membuat karya seni anyaman! Tuliskan minimal 3 jenis.
.....

B. Buatlah sebuah cendera mata anyaman berupa gantungan kunci dengan ide kreativitasmu sendiri!

1. Tuliskan alat dan bahan yang kamu gunakan!
.....

2. Tuliskan jenis anyaman yang kamu gunakan!
.....

3. Tuliskan prosedur/tahapan dalam pembuatan souvenir anyaman yang kamu buat!
.....



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

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

Penulis: Taufik Hidayatulloh dan Afia Fauziah

ISBN: 978-623-388-156-2 (jil.5 PDF)



Berkarya Seni Rupa dari Limbah



A. Pendahuluan

Pada pembelajaran bab ini, peserta didik diajak memanfaatkan limbah di lingkungan sekitar, baik dari rumah atau sekolah, untuk dijadikan karya seni yang indah dan bermanfaat dengan bentuk dan fungsi yang baik. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui penilaian unjuk kerja (*performance test*) dengan bentuk tes kinerja/ tes praktik untuk mengamati hasil kerja peserta didik dalam pembelajaran.

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik dapat menemukan limbah yang terdapat di lingkungan sekitar.
- b. Peserta didik dapat menyeleksi limbah yang akan digunakan sebagai bahan karya seni.
- c. Peserta didik dapat menjelaskan tahapan dalam membuat karya seni dari limbah.
- d. Peserta didik dapat merancang produk karya seni yang akan dibuat dari limbah.
- e. Peserta didik dapat menciptakan karya seni dengan memanfaatkan limbah yang tersedia di sekitar kita.

2. Pokok Materi

Pokok materi bab ini adalah merancang dan membuat karya seni yang bermanfaat dari limbah. Bahan-bahan yang digunakan serta berbagai produk yang dihasilkan menyesuaikan jenis limbah yang tersedia. Kegiatan ini diharapkan dapat membangkitkan kreativitas peserta didik dalam menciptakan karya seni yang bernilai dan bermanfaat.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Mata Pelajaran/Bidang Ilmu yang Sama

Menciptakan karya seni dari limbah memiliki hubungan yang sangat erat dengan mata pelajaran IPAS mengenai pembelajaran lingkungan. Berikut adalah beberapa hubungan tersebut.

➔ Pendidikan Lingkungan

Proses menciptakan karya seni dari limbah dapat menjadi peluang untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya limbah dan pengelolaan limbah. Melalui karya seni, pesan-pesan tentang konservasi lingkungan dan keberlanjutan dapat disampaikan kepada masyarakat dengan cara yang kreatif dan menarik.

➔ Pengurangan Limbah

Membuat karya seni dengan memanfaatkan limbah, akan membantu dalam proses penanggulangan sampah. Dengan demikian, hal ini membantu mengurangi tekanan terhadap lingkungan dan mengurangi pencemaran lingkungan.

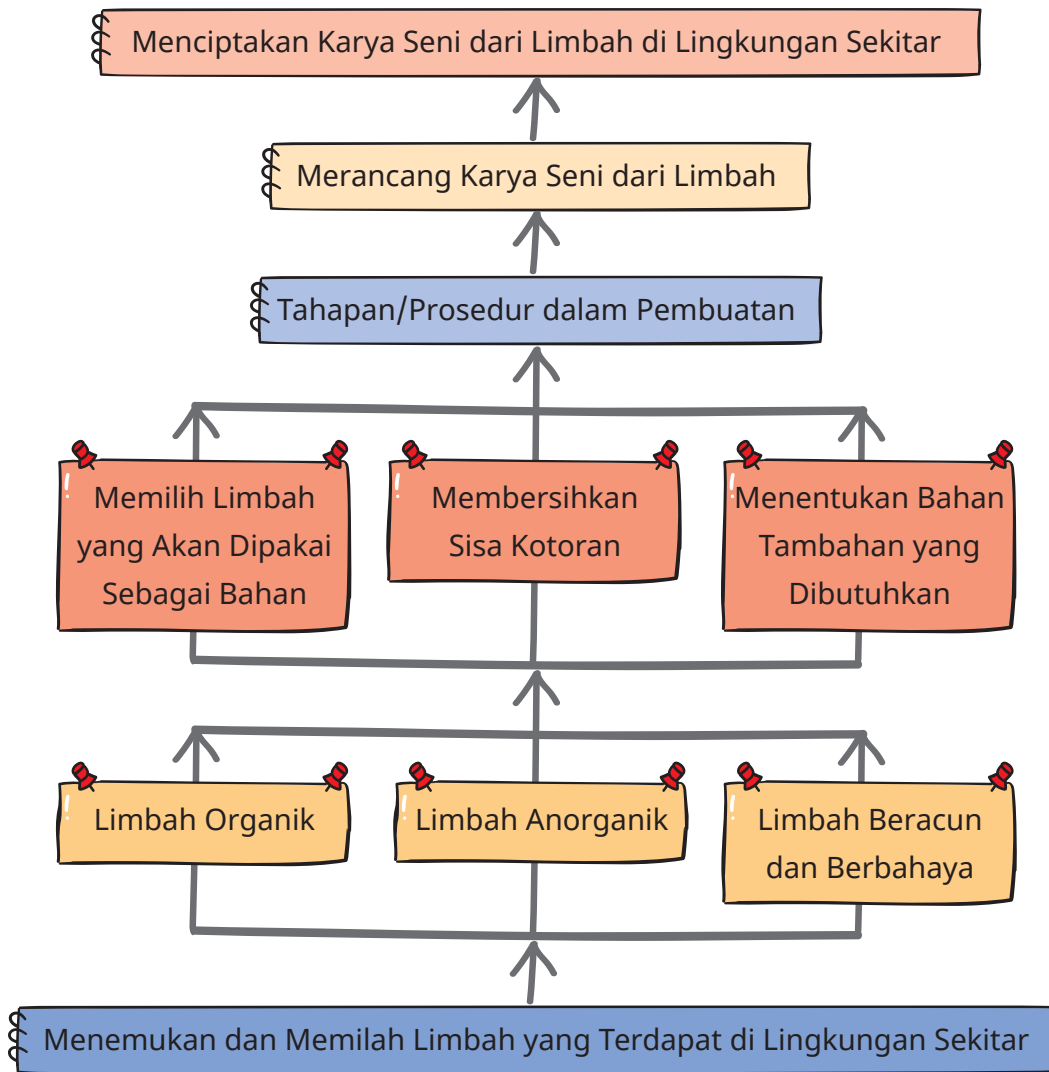
➔ Inspirasi Kreatif

Limbah seringkali memiliki bentuk dan tekstur yang unik. Penggunaan bahan-bahan ini dalam seni dapat memicu imajinasi dan kreativitas seniman untuk menciptakan karya seni yang menarik dan berbeda. Hal ini dapat menginspirasi orang lain untuk melihat potensi seni dalam barang-barang yang sudah tidak terpakai lagi.

Dengan demikian, menciptakan karya seni dari limbah bukan hanya menciptakan sesuatu yang indah dan bermanfaat, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap lingkungan dan menginspirasi tindakan berkelanjutan.

4. Peta Kompetensi

Untuk dapat menciptakan produk/karya seni dari limbah, maka dapat diawali dengan mengetahui berbagai jenis limbah di sekitar, bahan-bahan yang digunakan sampai dapat merancang dan membuat produk/karya seni sesuai kreativitas masing-masing. Adapun untuk peta kompetensi bab ini dapat dilihat pada peta materi di bawah ini.



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran untuk Satu Bab

Alokasi waktu pembelajaran pada bab ini disarankan antara 4–6 kali pertemuan dengan alokasi 1 jam pembelajaran adalah 35 menit.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Penting untuk memahami cara yang aman untuk menangani dan memproses limbah, terutama jika melibatkan bahan-bahan yang berpotensi bahaya. Untuk itu, prasyarat dan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik sebelum mempelajari bab ini adalah pengetahuan tentang kebersihan dan keamanan ketika bersinggungan dengan limbah serta penggunaan alat-alat dan bahan-bahan pelindung diri yang tepat.

7. Apersepsi

Pengetahuan awal peserta didik akan membantu guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan memperkuat apa yang telah mereka ketahui. Pengetahuan awal peserta didik dapat bervariasi tergantung pada latar belakang dan pengalaman peserta didik. Mungkin beberapa peserta didik memiliki kesadaran yang baik tentang isu-isu lingkungan dan pentingnya limbah dalam menjaga keberlanjutan lingkungan. Hal ini dapat membantu dalam proses pembelajaran tentang menciptakan karya seni dari limbah.

8. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Sebelum memulai pembelajaran membuat karya seni dari limbah, penting untuk melakukan penilaian awal untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Berikut adalah beberapa metode penilaian yang dapat dilakukan sebelum pembelajaran dimulai.

- ➔ Guru dapat menyusun kuesioner atau survei singkat yang berisi pertanyaan tentang pengetahuan dan pengalaman peserta didik dalam membuat karya seni dari limbah. Pertanyaan dapat mencakup apakah mereka pernah membuat karya seni dari limbah sebelumnya, dan seberapa sering mereka menggunakan atau berinteraksi dengan limbah.
- ➔ Guru dapat mengamati peserta didik saat berinteraksi dengan bahan-bahan limbah yang dapat digunakan kembali. Observasi ini dapat memberikan gambaran tentang keterampilan awal peserta didik dan seberapa akrab mereka dengan bahan/material.

Setelah melakukan penilaian awal, guru dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta didik. Hal ini dapat mencakup penyesuaian tingkat kesulitan materi, memberikan bimbingan tambahan kepada peserta didik yang membutuhkannya, atau memberikan tambahan materi bagi peserta didik yang memiliki keterampilan lebih baik.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik dapat menemukan limbah yang terdapat di lingkungan sekitar.
- b. Peserta didik dapat menyeleksi limbah yang dapat digunakan sebagai karya seni.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- 1) Guru menyiapkan materi.
- 2) Guru menyiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.
- 3) Guru mengondisikan peserta didik secara individual maupun kelompok.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 5) Guru memberi motivasi kepada peserta didik.
- 6) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik sebagai apersepsi.
 - Apakah kamu tahu jenis apa saja limbah yang dihasilkan dari rumahmu setiap hari?
 - Apakah dari limbah yang dihasilkan setiap hari ada yang dapat dimanfaatkan kembali sebagai karya seni?
 - Bagaimana caramu membuat karya seni yang indah dan bermanfaat dari limbah?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil peserta didik dan kondisi di sekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran, maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah *problem based instruction* (PBI). Menurut Trianto (2009: 98), langkah-langkah atau tahapan pembelajaran menggunakan model *problem based instruction* adalah sebagai berikut.

- 1) Orientasi peserta didik pada masalah.
 - Guru mengucapkan salam, menyapa, dan mendata kehadiran peserta didik.
 - Guru menyampaikan topik pembelajaran di awal pelajaran.
 - Guru membuka materi dengan memberikan *pre-test* tentang karya seni dari limbah.
- 2) Mengordinir peserta didik untuk belajar.
 - Peserta didik membentuk kelompok kecil atau bekerja secara individu.
 - Peserta didik membagi dalam kelompok untuk kegiatan yang akan dilakukan.
 - Peserta didik merencanakan pencarian atau pengumpulan limbah dari lingkungan sekitar.
- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.
 - Peserta didik mengamati lingkungan, mencari limbah di sekitar lingkungan sekolah.
 - Peserta didik sebelumnya diperbolehkan membawa hasil limbah dari rumah.
 - Peserta didik mengidentifikasi limbah yang dihasilkan, baik dari lingkungan ataupun yang dibawa dari rumah.



Gambar 6.1 Peserta didik mengidentifikasi jenis-jenis limbah.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil.

- Peserta didik bersama kelompoknya memilah jenis-jenis limbah hasil temuannya.
- Peserta didik menyeleksi limbah yang dapat digunakan sebagai bahan karya seni atau tidak.
- Peserta didik membersihkan limbah yang terseleksi untuk dijadikan bahan karya seni.
- Peserta didik dibebaskan untuk menggunakan jenis dan limbah yang digunakan sesuai ketersediaan limbah.
- Peserta didik menggali ide merencanakan karya seni yang akan dibuat dari limbah.
- Guru mendampingi dan memperhatikan peserta didik dalam proses pembelajaran memilah limbah.



Gambar 6.2 Peserta didik memilah limbah sebagai bahan pembuatan karya seni.

5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

- Peserta didik menceritakan pengalaman mencari dan memilah limbah dari lingkungan sekitar. Peserta didik lainnya memberikan tanggapan.
- Peserta didik mendiskusikan dan merefleksikan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Guru menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik.
- Guru memberikan masukan dan arahan bagi peserta didik yang terlihat kesulitan dalam proses pembelajaran.

c. Kegiatan Penutup

- Guru dan peserta didik menyimpulkan bersama pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Berdoa bersama sesuai agama dan kepercayaan masing-masing.
- Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- Guru merencanakan tindak lanjut.

3. Materi Esensial

a. Limbah di Sekitar Kita

Salah satu produsen limbah yang tidak pernah berhenti memproduksi adalah rumah kita sendiri. Dengan mengurangi sampah dari rumah, kita ikut berperan aktif mengurangi sampah secara global. Dalam kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diajak untuk menggunakan limbah yang dihasilkan dari keluarga untuk dijadikan sebuah karya seni yang indah.

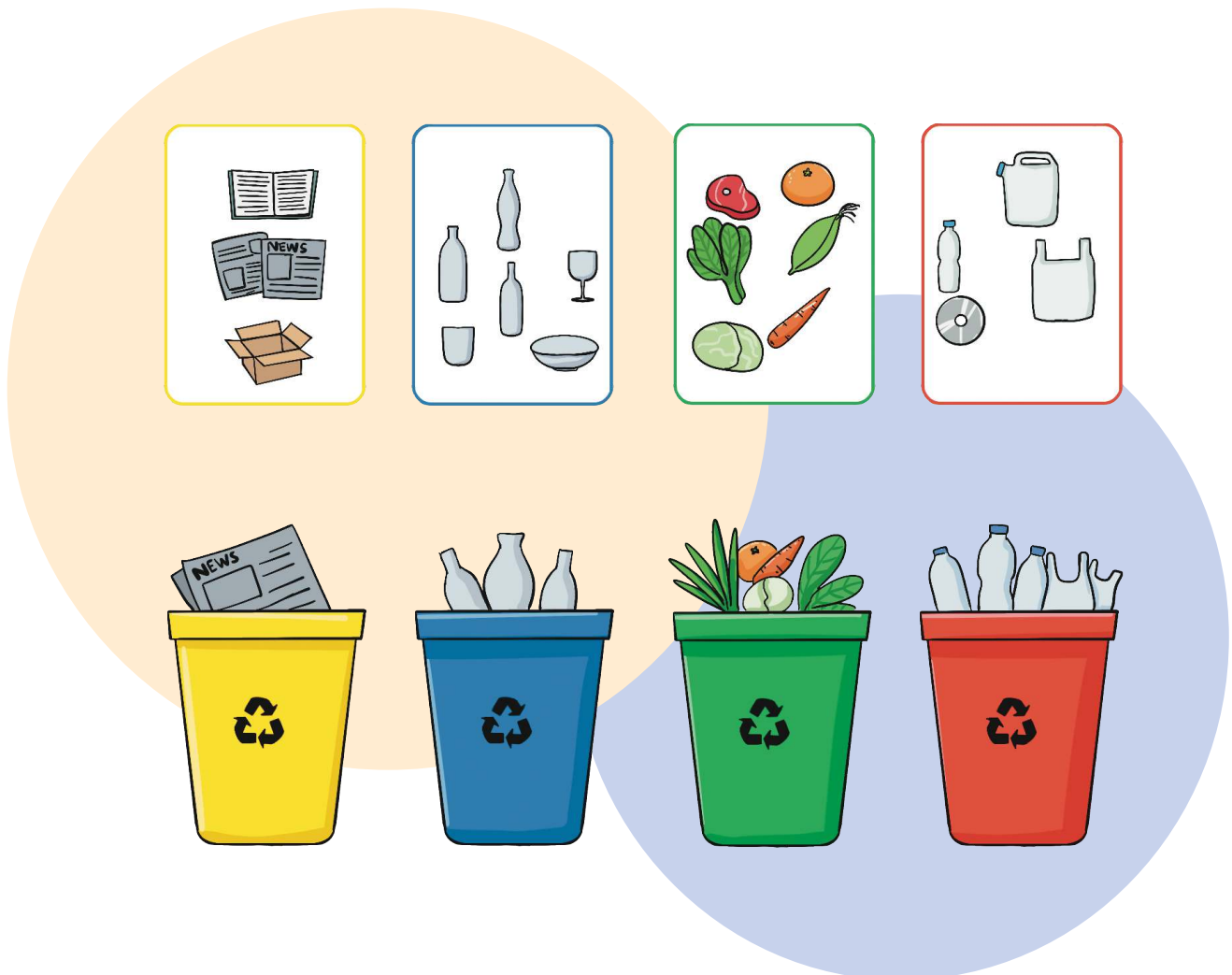


Gambar 6.3 Limbah rumah tangga setiap harinya.

Menciptakan produk baru dari limbah merupakan kontribusi terhadap pelestarian alam. Dengan menggunakan limbah sebagai bahan karya, berarti kita mengurangi penggunaan bahan baku yang baru, mengurangi penggunaan energi, mengurangi polusi lingkungan, kerusakan lahan, dan emisi gas rumah kaca.

b. Menyeleksi Limbah

Peserta didik dapat menyeleksi limbah yang dapat digunakan sebagai karya seni dari limbah keluarga dengan memilahnya sesuai jenis dan bentuknya. Dalam proses pemilahan ini diperlukan pengamatan dan pengetahuan tentang jenis limbah. Menurut Anggraini (2018) kita dapat mengklasifikasikan terlebih dahulu di antara limbah padat yang dapat digunakan dengan yang tidak. Pengelolaan limbah terdiri atas kegiatan pemilahan, pengumpulan, pemrosesan, pendistribusian, dan pembuatan produk baru dari bahan bekas yang masih layak. Komponen utama dalam manajemen limbah ini ada pada proses hierarki sampah 4R (*Reduce, Reuse, Recycle, and Replace*). Dalam Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah disebutkan bahwa sumber penghasil sampah sudah harus melakukan prinsip pemilahan dan *life circle* sampah yang berupa *reduce* (mengurangi), *reuse* (penggunaan ulang), dan *recycle* (mendaur ulang).



Gambar 6.4 Memilah sampah sesuai dengan jenisnya.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Kegiatan berkarya dari limbah dapat melatih dan mengembangkan karakter peserta didik. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik dapat mengembangkan dimensi kreatif ketika menciptakan karya seni dengan cara mengubah barang-barang yang tidak terpakai menjadi sesuatu yang bermanfaat dan estetis. Menekankan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan, yang sejalan dengan nilai ahklak kepada alam dalam dimensi beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam menggunakan sumber daya alam secara berkelanjutan untuk generasi yang akan datang dan mendorong peserta didik untuk menjadi individu yang bertanggung jawab, kreatif, dan peduli terhadap lingkungan dan masyarakat sekitar.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Interaksi orang tua/wali dan masyarakat dalam membuat karya seni dari limbah di sekitar adalah langkah yang penting untuk memperluas pengalaman belajar peserta didik dan memperkuat hubungan antara sekolah, keluarga, dan masyarakat. Mengorganisir proyek kolaboratif antara peserta didik, orang tua/wali, dan masyarakat untuk membuat karya seni dari limbah bersama. Misalnya, peserta didik dapat bekerja sama dengan orang tua/wali dan masyarakat dalam mengumpulkan limbah, merencanakan dan membuat karya seni, serta memamerkannya dalam pameran atau acara sekolah. Dalam kegiatan yang sama dapat juga melakukan kampanye kesadaran lingkungan yang dapat mengedukasi tentang pentingnya pengurangan sampah. Melalui berbagai interaksi ini, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan seni mereka sambil memperkuat hubungan dengan orang tua/wali dan masyarakat, serta memperdalam pemahaman mereka tentang pentingnya keberlanjutan lingkungan.

6. Asesmen Formatif

Dalam proses pembelajaran ini, asesmen formatif dapat dilakukan dengan pendekatan yang terstruktur dan komprehensif. Berikut adalah beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru.

- Dorong peserta didik untuk berkolaborasi dengan rekannya dan berbagi ide serta teknik.
- Evaluasi aspek-aspek seperti kebersihan, kerapian, kreativitas, dan kesesuaian dengan konsep yang diajarkan.

- Gunakan rubrik yang jelas dan terstruktur untuk menilai karya seni hasil karya seni peserta didik.
- Apresiasi karya seni peserta didik secara terbuka dan tunjukkan penghargaan atas usaha mereka.



Kegiatan 2

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat menjelaskan tahapan dalam membuat karya seni dari limbah.
- Peserta didik dapat merancang produk karya seni yang akan dibuat dari limbah.
- Peserta didik dapat menciptakan karya seni dengan memanfaatkan limbah yang tersedia di sekitar.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- Guru menyiapkan materi.
- Guru menyiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.
- Guru mengondisikan peserta didik secara individual maupun kelompok.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Guru memberi motivasi kepada peserta didik.
- Guru menyampaikan pertanyaan pemantik sebagai apersepsi
 - Apa saja jenis-jenis limbah yang akan kamu gunakan?
 - Apakah semua jenis limbah dapat dijadikan bahan?
 - Apakah kamu pernah melihat produk karya seni dari limbah?
 - Apa teknik yang kamu ketahui dalam membuat karya seni dari limbah?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil peserta didik dan kondisi di sekolah. Sejalan dengan

tujuan dan karakteristik materi pembelajaran, maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah *Project Based Learning (PjBL)*. Aria Yulianto, dkk (2017: 2) menyatakan bahwa terdapat enam sintak PjBL sebagai berikut.

Tahap persiapan (Kegiatan Pendahuluan)

- Guru mengucapkan salam, menyapa, dan mendata kehadiran peserta didik.
- Guru menyampaikan topik pembelajaran di awal pelajaran.

1) Menentukan Pertanyaan Dasar

- Guru membuka materi dengan memberikan *pre-test* tentang karya seni dari limbah.
- Peserta didik mengamati karakteristik limbah dan jenis-jenis limbah untuk dapat dijadikan sebagai karya seni yang indah dan bermanfaat.
- Peserta didik mengamati contoh-contoh aneka hasil karya seni dari limbah.
- Peserta didik mendiskusikan jenis dan karakter limbah untuk dijadikan karya seni.

2) Membuat Desain Proyek

- Peserta didik menggali ide merencanakan karya seni dari limbah
- Peserta didik merumuskan produk/karya seni yang akan dibuat serta menentukan alat dan bahan yang akan digunakan dari limbah tersebut.
- Peserta didik memperhatikan prosedur/teknik sesuai karakter limbah yang dicontohkan guru dalam membuat karya seni.

3) Menyusun Penjadwalan

- Peserta didik merencanakan jadwal dalam pelaksanaan pembuatan karya seni dari limbah dengan memberi batasan atau lini masa yang jelas.
- Peserta didik dapat melaksanakan proyek dengan berkelompok maupun secara individu.

4) Memonitor Kemajuan Proyek

- Peserta didik menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk praktik pembuatan karya seni dari limbah.
- Peserta didik membuat karya seni dari limbah sesuai dengan yang telah direncanakan.

- Peserta didik dapat menggunakan teknik dan bahan apa saja yang tersedia.
- Guru mendampingi dan memperhatikan peserta didik dalam proses pembuatan karya seni dari limbah.



Gambar 6.5 Peserta didik membuat karya seni dari bahan limbah.

5) Penilaian Hasil

- Guru memberikan masukan dan arahan bagi peserta didik yang terlihat kesulitan dalam proses pembuatan karya seni dari limbah.
- Peserta didik menunjukkan hasil karya seni dari limbah yang telah selesai, kemudian peserta didik menceritakan kembali proses pembuatannya.



Gambar 6.6 Peserta didik menunjukkan hasil karya seni rupa berbahan limbah buatannya sendiri.

6) Evaluasi Pengalaman

- Peserta didik mendiskusikan dan merefleksikan hasil karya seni dari limbah yang telah dibuatnya, kemudian peserta didik saling memberi tanggapan.

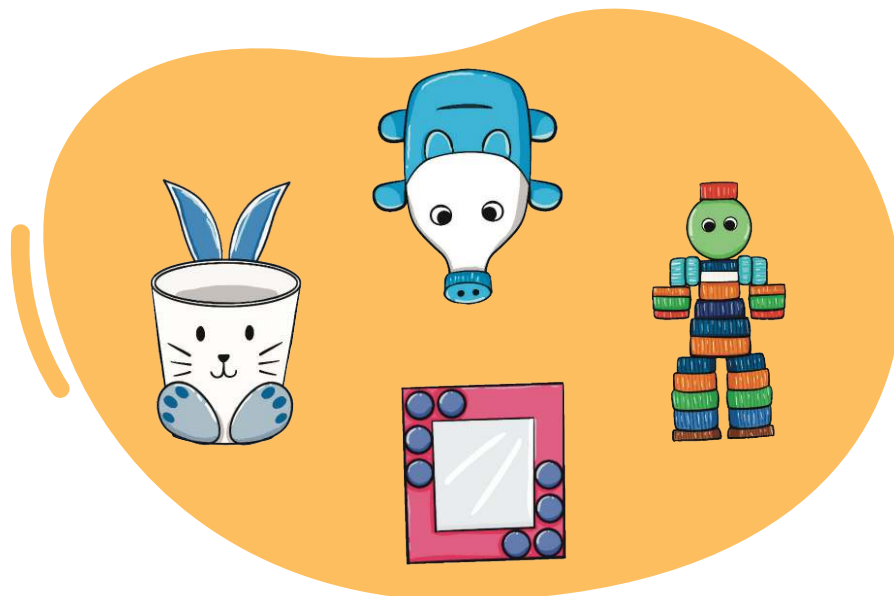
c. Kegiatan Penutup

- Guru dan peserta didik menyimpulkan bersama pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Berdoa bersama sesuai agama dan kepercayaan masing-masing.
- Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- Guru merencanakan tindak lanjut.

3. Materi Esensial

a. Menciptakan Karya Seni dari Limbah

Setelah peserta didik dapat memilah limbah yang dihasilkan keluarga sehari-hari, kemudian peserta didik akan merencanakan bentuk produk, dan menciptakan karya seni yang bermanfaat. Dalam proses penciptaan karya seni ini, peserta didik dibebaskan untuk berkreasi sesuai idenya sendiri menyesuaikan bahan-bahan dan alat yang tersedia. Peserta didik juga sebelumnya harus menganalisis jenis limbah yang digunakan sesuai prosedur/tekniknya, seperti memotong atau merangkai dengan bahan tambahan lain.



Gambar 6.7 Contoh Kreasi Karya dari Limbah



Gambar 6.8 Contoh Kreasi Karya Daur Ulang

b. Langkah-Langkah Menciptakan Karya Seni dari Limbah

Limbah botol air mineral adalah limbah yang sering dijumpai secara masif. Sebetulnya limbah botol air mineral tersebut dapat dimanfaatkan menjadi sebuah vas bunga yang cantik. Berikut adalah alat, bahan, dan langkah-langkah pembuatan vas bunga dari botol air mineral.

Alat dan Bahan

- 1) Botol bekas air mineral
alternatif: plastik/botol lainya/kaleng/kertas
- 2) Bahan hiasan tambahan sesuai keinginan
- 3) Pewarna: cat akrilik atau bahan pewarna lain sesuai keinginan/ketersediaan
- 4) Alat dapat menyesuaikan kebutuhan berdasarkan bahan yang digunakan
- 5) Peserta didik dipersilakan memilih dan mencoba alat dan bahan yang berbeda.

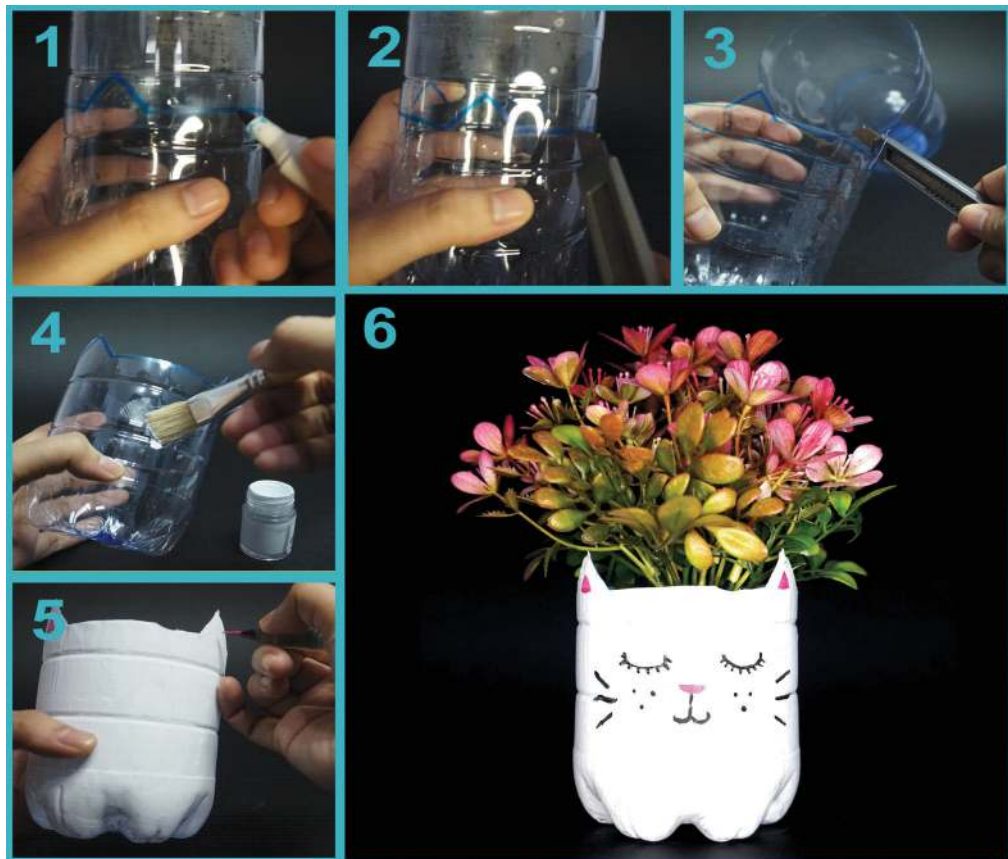


Gambar 6.9 Botol Bekas Air Mineral untuk Bahan Vas Bunga

Sumber: Taufik Hidayatulloh/Kemendikbudristek (2021)

Langkah Pengerjaan

- 1) Gambar pola potongan pada botol yang akan digunakan.
- 2) Potong menggunakan *cutter* atau pisau pada pola yang telah dibuat.
- 3) Rapikan hasil potongan tersebut.
- 4) Warnai dengan cat akrilik/cat lainnya dengan menggunakan kuas.
- 5) Rapikan warnanya dan gunakan warna lain untuk menggambar karakter atau dekorasi sesuai keinginan.
- 6) Vas bunga telah selesai dan dapat digunakan setelah cat mengering untuk menanam bunga.



Gambar 6.10 Membuat vas bunga dari limbah botol plastik.

Sumber: Taufik Hidayatulloh/Kemendikbudristek (2021)

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Berkarya dari limbah mendorong peserta didik untuk menggunakan imajinasi dan kreativitas peserta didik untuk menciptakan sesuatu yang bermanfaat dan estetis. Menggunakan limbah mengajarkan peserta didik untuk mencari solusi atas permasalahan sekitar, sekaligus mendorong peserta didik untuk memahami

pentingnya mengurangi sampah dan memanfaatkan ulang sumber daya yang ada. Membuat karya seni dari limbah tidak hanya mengembangkan keterampilan artistik peserta didik, tetapi juga membentuk karakter peserta didik sesuai Profil Pelajar Pancasila, mendorong peserta didik untuk menjadi individu yang selaras dengan dimensi kreatif, mandiri, bergotong-royong, dan peduli terhadap lingkungan dan masyarakat sekitar yang merupakan nilai ahklak kepada alam dalam dimensi beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa, dan berakhlak mulia.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Interaksi yang kuat antara sekolah, orang tua/wali, dan masyarakat dalam membuat karya seni dari limbah, tidak hanya menjadi proyek kreatif, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun hubungan yang kuat antara sekolah, orang tua/wali, dan masyarakat. Selama proses pembuatan terdapat proses kolaborasi. Semua pihak dapat bekerja bersama berdiskusikan ide, solusi, dan tantangan yang mungkin muncul. Lakukan refleksi setelah membuat karya seni bersama untuk mengevaluasi proses pembelajaran dan hasil karya seni, diskusikan tentang apa yang telah dipelajari, tantangan yang dihadapi, dan pengalaman yang berharga selama proses tersebut.

6. Asesmen Formatif

Dalam proses pembelajaran ini asesmen formatif dapat dilakukan dengan pendekatan yang terstruktur dan komprehensif. Berikut adalah beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru.

- a. Pastikan peserta didik memahami cara menggunakan alat dan bahan dengan aman dan efektif.
- b. Dorong peserta didik untuk mengembangkan variasi dan kreasi mereka sendiri dalam membuat karya seni dari limbah.
- c. Dorong peserta didik untuk berkolaborasi dengan rekannya dan berbagi ide serta teknik.
- d. Evaluasi aspek-aspek seperti kebersihan, kerapian, kreativitas, dan kesesuaian dengan konsep yang diajarkan.
- e. Gunakan rubrik yang jelas dan terstruktur untuk menilai karya seni hasil karya seni peserta didik.
- f. Apresiasi karya seni peserta didik secara terbuka dan tunjukkan penghargaan atas usaha mereka.

Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

- Prosedur tes : Tes Akhir (*post-test*)
- Jenis tes : Tes Unjuk Kerja (*performance test*)
- Bentuk tes : Penilaian kinerja/praktik
- Instrumen tes : Buatlah sebuah karya seni dari limbah yang terdapat di lingkungan sekitar.
- Kriteria : Untuk menilai karya seni yang memanfaatkan limbah, guru dapat mengembangkan rubrik penilaian seperti berikut.

Tabel 6.1 Contoh Rubrik Penilaian Kinerja Menciptakan Karya Seni dari Limbah

Kriteria	Skor	Capaian
(A) Persiapan (Skor Maks=3)	3	Pemilihan alat dan bahan tepat.
	2	Pemilihan alat atau bahan tepat.
	1	Pemilihan alat dan bahan tidak tepat.
	0	Tidak menyiapkan alat dan/atau bahan.
(B) Langkah Kerja (skor Maks=2)	2	Langkah kerja dan waktu pelaksanaan tepat.
	1	Langkah kerja atau waktu pelaksanaan tepat.
	0	Langkah kerja dan waktu pelaksanaan tidak tepat.
(C) Keselamatan Kerja dan Kebersihan (skor Maks=2)	2	Memperhatikan keselamatan kerja dan kebersihan.
	1	Memperhatikan keselamatan kerja atau kebersihan.
	0	Tidak memperhatikan keselamatan kerja dan kebersihan.
(D) Bentuk dan Fungsi (Skor Maks=3)	3	Bentuk dan fungsi benda yang dihasilkan baik.
	2	Bentuk atau fungsi benda yang dihasilkan baik.
	1	Bentuk atau fungsi benda yang dihasilkan tidak baik.
	0	Tidak menghasilkan bentuk dan fungsi benda dengan baik.
Total skor maksimal = 10		

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

Tabel 6.2 Pengisian Format Penilaian Kinerja/Praktik

No.	Nama	skor				Jumlah Skor	Nilai
		(A)	(B)	(C)	(D)		
1.	Budi	3	2	1	2	8	80
2.
3.
4.
5.

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

Keterangan:

- Skor maksimal = jumlah skor tertinggi setiap kriteria.
Pada contoh diatas, skor maksimal = 3 + 2 + 2 + 3 = 10
- Nilai praktik = $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$
Pada contoh di atas nilai praktik Budi = $\frac{8}{10} \times 100 = 80$

D. Refleksi

1. Refleksi Guru

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

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

2. Refleksi Peserta Didik

Berikut beberapa pertanyaan reflektif yang dapat membantu peserta didik merenungkan pemahaman mereka tentang materi pembelajaran.

- Apakah saya dapat memilah bahan-bahan limbah sesuai jenisnya?
- Bagaimana saya dapat memanfaatkan limbah yang saya temukan menjadi sebuah karya seni yang dan indah dan berfungsi baik?
- Karya seni apa yang sudah saya hasilkan dari limbah di lingkungan sekitar?

Pengayaan

- Jika peserta didik sudah dapat mengetahui jenis limbah yang dapat dibuat untuk berkarya seni, maka guru dapat memberikan penugasan lanjutan dalam memilah bahan lain yang belum pernah didapatkan.
- Jika peserta didik sudah dapat merancang karya seni dari limbah, maka guru dapat memberikan penugasan mandiri untuk membuat rancangan yang berbeda.
- Jika peserta didik sudah dapat membuat karya seni dari limbah, maka guru dapat memberikan tambahan penugasan untuk membuat karya seni dari limbah yang berbeda jenis menjadi produk/karya seni yang bermanfaat.





Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Topik/Bab :

Tujuan Pembelajaran : Menciptakan karya seni dari limbah yang terdapat di sekitar kita.

Langkah-Langkah Kegiatan

A. Jawablah soal-soal berikut ini!

1. Tuliskan apa saja jenis limbah yang dihasilkan di rumah/lingkunganmu setiap hari! Tuliskan minimal 3 jenis.

.....

2. Tuliskan minimal 3 jenis limbah yang dapat digunakan sebagai karya seni!

.....

3. Tuliskan minimal 3 produk/karya seni dapat dibuat dari limbah!

.....

B. Buatlah sebuah vas bunga dari limbah berbahan plastik sesuai dengan ide kreativitasmu sendiri!

1. Tuliskan alat dan bahan tambahan yang kamu gunakan!

.....

2. Jelaskan teknik/prosedur yang kamu gunakan!

.....

3. Jelaskan tahapan dalam membuat karya seni yang kamu buat!

.....

Catatan:

Dokumen ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan



Glosarium

- anyam : proses menyilangkan bahan-bahan untuk dijadikan satu kesatuan yang lebih kuat dan dapat digunakan atau berfungsi pakai.
- cendera mata : oleh-oleh atau buah tangan khas daerah tertentu atau dari acara tertentu untuk dimiliki secara pribadi atau dihadiahkan kepada orang lain.
- daur ulang : proses mengubah bahan bekas atau limbah menjadi produk baru yang berguna.
- deformasi : perubahan bentuk dari objek asli menjadi lebih sederhana dalam membentuk pola hias tertentu untuk menghasilkan ragam hias yang indah.
- fauna : pembentukan pola hias dari inspirasi bentuk fauna atau binatang.
- figuratif : pembentukan pola hias dari inspirasi bentuk manusia.
- flora : pembentukan pola hias dari inspirasi bentuk flora atau tumbuh-tumbuhan.
- geometrik : pembentukan pola hias dari inspirasi bentuk-bentuk geometrik (kesamaan sisi bentuk).
- lungsi : helai bahan pembentuk anyaman yang tegak lurus (vertikal).
- makrame : bentuk seni kerajinan simpul-menyimpul rangkaian benang dari awal sampai akhir dengan membuat berbagai simpul pada rantai benang tersebut sehingga terbentuk lembaran atau rumbai.
- pakan : helai bahan pembentuk anyaman (horizontal) yang disusupkan pada lungsi pada saat menganyam.
- pektoril : kaitan antara unsur-unsur dan prinsip-prinsip tertentu.
- prinsip keseimbangan : kesetaraan antara bagian-bagian dari suatu komposisi di dalam sebuah objek atau karya seni dengan unsur selaras dari sisi bagian satu ke sisi yang lainnya.
- prinsip proporsi : perbandingan ukuran/takaran bagian satu dengan yang lainnya atau dengan keseluruhannya secara baku.

- ragam hias : pola hias yang tersusun menggunakan motif hias dengan cara dan metode tertentu pada benda dengan tujuan sebagai penghias bidang atau bentuk sehingga menghasilkan keindahan.
- recycle* : mendaur ulang
- reduce* : mengurangi
- repetisi : pengulangan bentuk
- reuse* : menggunakan ulang
- ritme : bentuk pengulangan atau repetisi satu atau lebih unsur secara terus-menerus dengan teratur atau tidak teratur sehingga membentuk kesan keindahan.
- simpul : merupakan sebuah metode dasar dalam mengaplikasikan fungsi sebuah tali, baik itu bertujuan fungsional maupun untuk kepentingan estetis.
- stilasi : pengayaan/penyesuaian bentuk dalam menggambar ragam hias dengan tidak meninggalkan bentuk aslinya untuk menghasilkan pola hias tertentu.
- tekstur : bentuk permukaan atau nilai raba pada suatu permukaan tertentu.
- unsur seni rupa : elemen bentuk fisik yang terdapat pada sebuah benda atau karya seni, berupa titik, garis, bidang, bentuk, ruang, tekstur, warna dan *tone* (nada gelap terang).

Daftar Pustaka

- Asriyani, I. *Inspirasi Makrame*. Surabaya: Tiara Aksa, 2013.
- Ching, Francis D.K. *Architecture Form, Space, and Order 3rd ed*. New Jersey: John Wiley & Son, Inc, 2007.
- Fichner, Rathus. *Foundations of Art and Design*. Belmont: Thomson wadsword. 2008.
- Malins, Frederich. *Understanding Painting. The Elements of Composition*. New Jersey: Prentice-Hall, 1980.
- Petrussumadi, Atisah Sipahelut. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1991.
- Sahil, Jailan, dkk. "Sistem Pengelolaan dan Upaya Penanggulangan Sampah di Kelurahan Dufa-Dufa Kota Ternate". *Jurnal Bioedukasi* 4 (2016).
- Saraswati. *Seni Makrame 1*. Jakarta: Penerbit Bhratara Karya, 1986.
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: ArRuzz Media, 2014.
- Slavin, R. E. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktek*. Bandung: Nusa Media, 2005.
- Tim Penulis. *Panduan Penilaian Oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Kemdikbud, 2017.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana, 2019.
- Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah.
- Yulianto, Aris, dkk. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lesson Study untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Malang* (2017).

Indeks

A

anyam 141, 182

C

cendera mata 148, 149, 150, 151, 152,
153, 155, 156, 158, 159, 182

D

daur ulang 43, 50, 182

deformasi 182

desain 20, 26, 29, 31, 32, 33, 34, 42, 60, 65,
67, 100, 117, 136, 144

F

fauna 182

figuratif 182

flora 182

G

geometrik 182

K

kreativitas 2, 3, 18, 19, 24, 25, 50, 129, 133,
145, 147, 149, 151, 155, 156, 159, 162,
163, 171, 177, 178

L

lungsi 141, 143, 144, 145, 182

M

Makrame 13, 32, 112, 113, 124, 125, 126,
127, 128, 130, 184

P

pakan 141, 143, 144, 145, 182

pektoril 182

prinsip keseimbangan 101, 106

prinsip proporsi 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100,
101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108,
109, 182

Prinsip Ritme 70, 79

Prinsip Seni Rupa 10, 31, 59, 61

R

ragam hias 182, 183

repetisi 86, 183

Ritme 11, 31, 70, 77, 78, 79, 83, 86, 87, 88,
91

S

simpul 13, 32, 111, 113, 117, 118, 119

sketsa 42, 57

stilasi 183

T

tekstur 20, 21, 22, 23, 24, 26, 29, 31, 33, 65,
67, 73, 78, 79, 81, 85, 90, 95, 96, 101,
104, 105, 106, 140, 149, 163, 183

V

visual 2, 3, 17, 19, 21, 22, 49, 65, 66, 78, 79,
81, 82, 83, 85, 94, 95, 98, 102, 107, 117

U

unsur seni rupa 60, 62, 63, 64, 65, 66, 67,
68, 70, 71, 73, 74, 75, 78, 79, 81, 82, 83,
84, 85, 90, 91, 95, 96, 99, 104, 106, 183

Profil Pelaku Perbukuan



Taufik
Hidayatulloh, M.Pd.

Surel:

toopiq@gmail.com

Instansi:

SMKN 1 ROTA Bayat,
Klaten

Bidang Keahlian:

Pendidikan Seni Rupa,
Kriya, dan Vokasi

Profil Penulis

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. Guru Vokasional Kriya, SLBN Semarang (2011-2020)
2. Guru Vokasional Kriya, SLBN Temanggung (2020-2022)
3. Guru Vokasional Kriya Kreatif Keramik SMKN 1 ROTA Bayat, Klaten. (2022-Sekarang)

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

1. S1, Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan, UNY, Tahun Lulus 2010
2. S2, Pendidikan Seni, UNY, Tahun Lulus 2022

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. *Penggunaan Alat Meja Putar Keramik dalam Pembelajaran Vokasional Kriya Keramik*, Disdikbud Jateng, 2017
2. *Melestarikan Permainan Tradisional di dalam Sekolah*, Dinas Pendidikan Kota Semarang, 2019
3. *Buku Panduan Guru, Seni Rupa Kelas V SD/MI*, Kemdikbud, 2021



Afia
Fauziah, M.Sc.

Surel:

afia.fauziah@gmail.com

Instansi:

Universitas Negeri
Yogyakarta

Bidang Keahlian:

Pariwisata dan
Manajemen Usaha
Boga

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. Dosen Sarjana Terapan Tata Boga. Universitas Negeri Yogyakarta (2020–Sekarang)

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

1. S1, Pendidikan Teknik Boga, UNY, Tahun lulus 2016
2. S2, Magister Kajian Pariwisata, UGM, Tahun Lulus 2020

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. *Buku Panduan Guru, Seni Rupa Kelas V SD/MI*, Kemdikbud, 2021
2. *Restoran dan Barista*, UNY Press, 2024



Bandi

Sobandi, S.Pd., M.Pd.

Surel:

bas@upi.edu

Instansi:

UPI

Alamat Instansi:

Jl. Dr. Setiabudi No. 229
Bandung 40154

Bidang Keahlian:

Seni Rupa

Profil Penelaah

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

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

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

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

Judul Buku dan Tahun Terbit:

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



Angga
Sukma Permana

Surel:

anggasukmapermana03@gmail.com

Instansi:

Universitas Negeri
Yogyakarta

Alamat Instansi:

Jl. Colombo No.1, Karang
Malang, Caturtunggal,
Kec. Depok, Kabupaten
Sleman, Daerah Istimewa
Yogyakarta

Bidang Keahlian:

Praktisi Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. 2017, Kurator Pameran Maca Kahanan.
2. 2018–2024, Dosen Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa, Seni dan Budaya Universitas Negeri Yogyakarta.

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

1. 2004–2011, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. 2012–2014, Penciptaan dan Pengkajian Seni Program Pasca Sarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Peran Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Rota Bayat dalam Pelestarian dan Pengembangan Kerajinan Tenun Lurik Klaten, 2020.
2. Dampak Wabah Virus Corona (COVID-19) terhadap Kelangsungan Usaha Perajin Tenun Lurik Klaten dan Upaya Pemertahananya, 2021.
3. Proses Kuratorial Sebagai Transfer Pengetahuan Seni Rupa; Studi Kasus pada Pameran Seni Rupa “Kayon” di Taman Budaya Kulon Progo, 2021.
4. Tinjauan Analisis Bentuk dan Perkembangan Loro Blonyo di Sentra Industri Kasongan Bantul, 2021.
5. Kontinuitas Motif Batik Klasik Yogyakarta di Perajin Batik Imogiri dalam Konteks Ketahanan Budaya, 2022.
6. Kontribusi Kerajinan Tenun Klaten dalam Pembentukan Karakter Masyarakat Perajin, 2022.
7. Pemberdayaan Pemuda Dalam Pelestarian Batik di Galeri Batik Banyu Sabrang, Lendah, Kulon Progo, 2023.

Informasi Lain dari penelaah dapat dilihat pada tautan berikut. <https://scholar.google.co.id/citations?hl=en&user=GEte0vIAAAAJ>



Yukharima
Minna Budyahir

Surel:

Yukha.budyahir@gmail.com

Bidang Keahlian:

Menyunting Naskah

Profil Editor



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
7. 2023 Panduan Guru Seni Rupa untuk Kelas I dan IV SD/MI, Pusbuk - Kemendikbudristek

Informasi Lain:

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



Ruhiat

Surel:

ruhiart02@gmail.com

Bidang Keahlian:

Ilustrasi

Profil Ilustrator

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. Freelance Ilustrator Penerbit Grasindo, 2013–2023
2. Tim Ilustrator Buku Terjemahan Cerita Anak 2021, Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbudristek, 2021
3. Ilustrator Buku Dwibahasa Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat, 2023
4. Freelance Ilustrator Buku Jenjang Remaja Awal, Penerbit Erlangga 2024
5. Freelance Ilustrator Buku Anak, Elex Kidz Books, 2024

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

S1 – Desain Komunikasi Visual Ars University

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. *Ayah-Ayah Warna Apa yang Kau Lihat?*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2021
2. *Nafi dan Bora*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2021
3. *Gadis Kemenyan, Jalur Rempah*, Kementerian Kebudayaan dan Pendidikan 2021
4. *Dongeng Janiti*, Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat, 2023
5. *Peurang*, Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat, 2023
6. *Berteman Dengan Keadaan*, Penerbit Erlangga, 2024
7. *Petualangan Meru di Tanah Papua*, Elex Kidz Book, 2024

Informasi Lain:

IG: <https://www.instagram.com/ruhiart0210>



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.

Profil Editor Visual

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.

Informasi Lain:

<https://www.behance.net.dunkisabri>



Imee
Amiatun

Surel:

imeealma@gmail.com

Bidang Keahlian:

Layout

Profil Desainer

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. *Panduan Guru Matematika untuk Kelas IV SD/MI*, Pusbuk - Kemdikbudristek (2020)
2. *Buku Siswa dan Buku Guru Kimia untuk Kelas XII SMA/MA*, Pusbuk - Kemdikbudristek (2021)
3. *Panduan Guru Matematika untuk Kelas XII SMA/MA*, Pusbuk - Kemdikbudristek (2021)
4. *Buku Siswa Bahasa Inggris: Work in Progress untuk Kelas X SMA/MA*, Pusbuk - Kemdikbudristek (2022)
5. *Buku Siswa dan Buku Guru Bahasa Inggris: English for Change untuk Kelas XI SMA/MA*, Pusbuk - Kemdikbudristek (2022)
6. *Buku Siswa dan Buku Guru Dasar-Dasar Pemasaran untuk Kelas X SMK*, Pusbuk - Kemdikbudristek (2023)
7. *Buku Siswa dan Buku Guru Dasar-Dasar Kimia Analisis untuk Kelas X SMK*, Pusbuk - Kemdikbudristek (2023)
8. *Buku Siswa dan Buku Guru Pendidikan Pancasila Kelas VIII SMP*, Pusbuk - Kemdikbudristek (2023)
9. *Panduan Guru Seni Rupa untuk Kelas I dan IV SD/MI*, Pusbuk - Kemdikbudristek (2023)
10. *Bahasa Inggris 1 untuk SD/MI Kelas I*, As-Syifa Learning Center (2024)