



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

Panduan Guru

SENI RUPA

Edisi Revisi

Rizki Raindriati
Della Naradika

SD/MI Kelas II

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 II (Edisi Revisi)

Penulis

Rizki Raindriati
Della Naradika

Penelaah

Bandi Sobandi
Angga Sukma Permana

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno
Lenny Puspita Ekawaty
NPM Yuliarti Dewi
Kartika

Kontributor

Sherina Tyan Wijaya
Maya Lestari

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 978-623-388-155-5 (jil.2 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Sans 11/18 pt, SIL Open Font License & Apache License.
xii, 212 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

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

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

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

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

Salam Hangat,

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar iii

Prakata iv

Daftar Isi v

Daftar Gambar viii

Daftar Tabel xi

Petunjuk Penggunaan Buku xii

Panduan Umum 1

A. Pendahuluan 2

B. Capaian Pembelajaran 8

C. Strategi Pembelajaran 15

D. Asesmen 20

Bab **Bermain dengan Garis, Bidang, dan Warna** 33



A. Pendahuluan 34

B. Kegiatan Pembelajaran 37

C. Asesmen Sumatif 51

D. Refleksi 53

E. Pengayaan 54

F. Lembar Kegiatan Peserta Didik 57

Bab

Berpendapat Mengenai Karya Seni Rupa 67



A. Pendahuluan 68

B. Kegiatan Pembelajaran 70

C. Asesmen Sumatif 77

D. Refleksi 80

E. Pengayaan 81





Bab **Menggali Ide untuk Berkarya 83**



- A. Pendahuluan 84
- B. Kegiatan Pembelajaran 87
- C. Asesmen Sumatif 97
- D. Refleksi 99
- E. Pengayaan 100
- F. Lembar Kegiatan Peserta Didik 100

Bab



Eksplorasi Teknik, Alat, dan Bahan untuk Berkarya 101

- A. Pendahuluan 102
- B. Kegiatan Pembelajaran 104
- C. Asesmen Sumatif 120
- D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali atau Masyarakat 121
- E. Refleksi 121
- F. Pengayaan 122
- G. Lembar Kegiatan Peserta Didik 124

Bab



Berkarya Seni Dua Dimensi dan Tiga Dimensi 125

- A. Pendahuluan 126
- B. Kegiatan Pembelajaran 128
- C. Asesmen Sumatif 131
- D. Refleksi 132
- E. Pengayaan 133
- F. Lembar Kegiatan Peserta Didik 134

Bab



Berkreasi Karya Seni Rupa 137

- A. Pendahuluan 138
- B. Kegiatan Pembelajaran 140
- C. Asesmen Sumatif 154
- D. Refleksi 156

- E. Pengayaan 158
- F. Lembar Kegiatan Peserta Didik 159

Bab **Pengalaman dan Perasaan Berkreasi Seni Rupa 163**



- A. Pendahuluan 164
- B. Kegiatan Pembelajaran 166
- C. Asesmen Sumatif 174
- D. Refleksi 175
- E. Pengayaan 176
- F. Lembar Kegiatan Peserta Didik 178

Bab **Hal Baik dari Sebuah Karya Seni 183**



- A. Pendahuluan 184
- B. Kegiatan Pembelajaran 186
- C. Asesmen Sumatif 194
- D. Refleksi 195
- E. Pengayaan 196

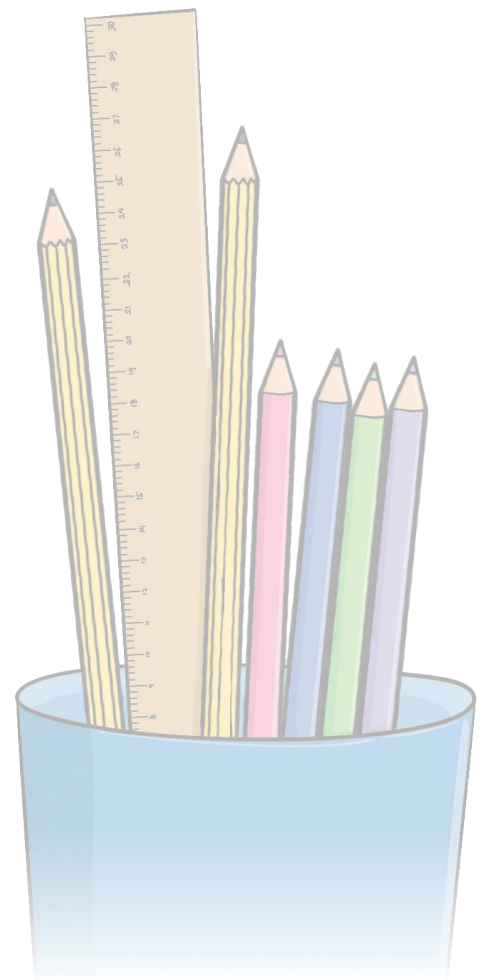
Glosarium 197

Daftar Pustaka 199

Daftar Kredit Gambar 200

Indeks 201

Profil Pelaku Perbukuan 203



Daftar Gambar

Gambar 1	Enam kemampuan fondasi yang menghubungkan Fase Fondasi dan CP Fase A.....	6
Gambar 2	Karakter Anak Kelas II SD	10
Gambar 3	Contoh ATP Seni Rupa Fase A.....	13
Gambar 4	Alternatif ATP Seni Rupa Fase A.....	14
Gambar 5	Tata Letak Kelas	16
Gambar 6	Contoh Dukungan pada Artistik Peserta Didik	17
Gambar 7	Contoh Kontribusi pada Narasi Peserta Didik.....	17
Gambar 8	Guru memantik pemikiran otentik anak	18
Gambar 9	Langkah dalam melakukan asesmen awal.....	23
Gambar 10	Contoh Observasi Perilaku Peserta Didik	27
Gambar 11	Catatan Anekdotal	29
Gambar 1.1	Jenis Bidang Beraturan	41
Gambar 1.2	Karya Seni Kolase.....	44
Gambar 1.3	Kesan Panas dan Dingin pada Warna	47
Gambar 1.3	Gambar dengan penggunaan warna berkesan sejuk dan panas.	48
Gambar 1.4	Contoh menggambar dan menghias gambar menggunakan tiga jenis garis, bidang, dan warna yang berbeda.	52
Gambar 1.5	Peserta didik mengamati karya gambar atau lukisan seniman. .	55
Gambar 1.6	Peserta didik bereksperimen membuat garis, bidang, dan warna.	56
Gambar 2.1	Peserta didik diminta untuk menyampaikan pendapatnya mengenai keindahan.	72
Gambar 2.2	Kegiatan bermain peran sebagai pemilik toko barang seni atau galeri.....	74
Gambar 2.3	Alternatif Benda Layak Pajang pada Galeri Kelas.....	75
Gambar 2.4	Contoh pemasangan karya seni di dinding kelas.....	76
Gambar 3.1	Gambar Karya Karel Pradhitya Suhendro.....	88
Gambar 3.2	Gambar Karya Hadidia Putri Mahisa	88
Gambar 3.3	Gambar Karya Nicole Annette Lie (Kelas II)	89

Gambar 3.4	Gambar Karya Ghiffari (Kelas II).....	90
Gambar 3.5	Gambar Karya Mikaela Jasmine (Kelas II).....	90
Gambar 3.6	<i>Enniki</i> Karya Amalia Atikah (Kelas III).....	90
Gambar 3.7	Kegiatan Sambung Gambar di Kelas.....	92
Gambar 3.8	Gambar Tokoh Panggung Boneka	95
Gambar 3.9	Proses Pembuatan Panggung Boneka	95
Gambar 3.10	Proses Pembuatan karakter Tokoh Boneka Jari	96
Gambar 4.1	Pensil dan Pensil Mekanik	105
Gambar 4.2	Hasil Pewarnaan dengan Empat Variasi Tekanan	106
Gambar 4.3	Menggambar menggunakan penghapus.	106
Gambar 4.4	Gambar menggunakan teknik gosok.	107
Gambar 4.5	Gambar menggunakan teknik gosok pada permukaan daun.....	107
Gambar 4.6	Teknik gosok menggunakan pastel minyak.....	109
Gambar 4.7	Teknik rintang warna menggunakan pastel minyak atau krayon.	110
Gambar 4.8	Teknik <i>copy carbon</i> menggunakan pastel minyak.....	111
Gambar 4.9	Pemberian umpan balik diberikan pada saat peserta didik berkegiatan.	113
Gambar 4.10	Teknik Lempeng.....	115
Gambar 4.11	Teknik Cubit.....	116
Gambar 4.12	Teknik Tarik.....	116
Gambar 4.13	Teknik Mengulir	117
Gambar 4.14	Proses Pembuatan Karya Seni Rupa Tiga dimensi	118
Gambar 6.1	Karya Aqeela Latisha Akayana, Kelas II.....	141
Gambar 6.2	Karya Alexandra Zivairina, Kelas II	141
Gambar 6.3	Karya M.Salman Alfarizi Harsono, Kelas II.....	141
Gambar 6.4	Karya Gabriel Possenti, Kelas II	142
Gambar 6.5	Karya Graciella Felicia, Kelas II.....	142
Gambar 6.6	Karya Carli Jayne	143
Gambar 6.7	Contoh-Contoh Karya Gambar Potret Diri Peserta Didik Kelas II	144
Gambar 6.8	Contoh-Contoh Karya Gambar Luar Angkasa Peserta Didik Kelas II	144
Gambar 6.9	Kegiatan Pembuatan Karya Bersifat Formatif	147

Gambar 6.10	Persiapan alat dan bahan bagi peserta didik yang menggunakan tanah liat atau plastisin.	150
Gambar 6.11	Proses Pembuatan Sketsa atau Kerangka Awal	151
Gambar 6.12	Proses Pembuatan Miniatur dari Bahan Lunak	152
Gambar 6.13	Proses Pemberian Detail dan Sentuhan Akhir	152
Gambar 6.14	Proses penambahan pada Karya oleh Luois Gilbert (a) dan Nataneila (b).....	158
Gambar 7.1	Gambar yang dapat digunakan dalam kegiatan apersepsi di kelas.	165
Gambar 7.2	Contoh Kartu Refleksi dan Reviu Secara Umum.....	167
Gambar 7.3	Contoh Kartu Refleksi dan Reviu 1-4	167
Gambar 7.4	Memperhatikan lebih dekat dan mengajukan pertanyaan.	168
Gambar 7.5	Menemukan kelebihan dari setiap karya.	169
Gambar 7.6	Menemukan cara agar sebuah karya dapat menjadi lebih baik.	169
Gambar 7.7	Seni rupa adalah bentuk ekspresi kreatif.....	170
Gambar 7.8	Mencari inspirasi dan ide adalah awal dari proses kreatif dalam berkarya seni rupa.....	171
Gambar 7.9	Proses membuat karya seni dimulai dari membuat sketsa dan merencanakan detail karya.....	171
Gambar 7.10	Seni rupa adalah alat untuk mengungkapkan perasaan.	172
Gambar 7.11	Menerima kritik konstruktif dari guru dan teman.	172
Gambar 7.12	Seni mengajarkan pentingnya menghargai perspektif artistik yang berbeda.	172
Gambar 7.13	Jurnal Visual.....	177
Gambar 8.1	Kegiatan bermain peran untuk mengapresiasi hasil karya.	187
Gambar 8.2	Peserta didik belajar mengapresiasi karya seni temannya.....	188
Gambar 8.3	Louis Gilbert dan lukisannya yang terinspirasi dari pengalaman saat melihat lukisan-lukisan seniman Prancis	190
Gambar 8.4	Anak-anak sedang memperhatikan detail karya seni di galeri ArtJog Kids	191
Gambar 8.5	Karya Seni dan Dampak Emosional serta Psikologis	191
Gambar 8.6	Karya Seni dan Dampak Sosial Budaya.....	192
Gambar 8.7	Pengaruh Seni pada Kreativitas dan Intelektual	192

Daftar Tabel

Tabel 1	Profil Pelajar Pancasila pada Proses Pembelajaran Seni Rupa	4
Tabel 2	Contoh Perilaku Sesuai dengan Aspek Kemampuan Fondasi.....	24
Tabel 3	Contoh Hasil Asesmen Awal	25
Tabel 5	Capaian Pembelajaran Fase A	11
Tabel 6	Usulan Penangan bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus	19
Tabel 1.1	Tindak Lanjut Pembelajaran Berdasarkan Asesmen Awal Kegiatan 1	37
Tabel 1.2	Tindak Lanjut Pembelajaran Kegiatan 2 Berdasarkan Hasil Asesmen Sebelumnya	42
Tabel 1.3	Tindak Lanjut Pembelajaran Kegiatan 3 Berdasarkan Hasil Asesmen Sebelumnya	48
Tabel 1.4	Rubrik Asesmen Sumatif	52
Tabel 2.1	Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif	78
Tabel 3.1	Instrumen Asesmen Bab III	98
Tabel 3.2	Rubrik Asesmen Bab III	98
Tabel 4.1	Instrumen Asesmen Sumatif Bab IV	120
Tabel 5.1	Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif Bab V	132
Tabel 6.1	Rubrik Asesmen Sumatif Membuat Karya Dua Dimensi.....	155
Tabel 6.2	Rubrik Asesmen Sumatif Membuat Karya Tiga Dimensi	156
Tabel 7.1	Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif Bab VII	174
Tabel 8.1	Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif Bab VIII	194

Petunjuk Penggunaan Buku

Dalam setiap bab, materi akan dijabarkan berdasarkan langkah-langkah pembelajaran yang dapat dilakukan dalam kelas untuk menyampaikan pembelajaran seni rupa sesuai dengan capaian tujuan pembelajaran (TP) dan ATP.

Pendahuluan

guru dapat membaca beberapa informasi penting, seperti tujuan pembelajaran, pokok materi, hubungan pembelajaran dengan mata pelajaran lain yang memiliki kompetensi sama. Selain itu terdapat pula peta materi/peta konsep, saran periode/waktu pembelajaran untuk satu bab, konsep dan keterampilan prasyarat (*optional*), apersepsi, dan penilaian sebelum pembelajaran.



Kegiatan Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat membaca informasi umum, seperti indikator tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, materi esensial, nilai Profil Pelajar Pancasila yang ingin dilatihkan interaksi dengan orang tua/wali dan masyarakat, dan asesmen formatif.

Asesmen Sumatif

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

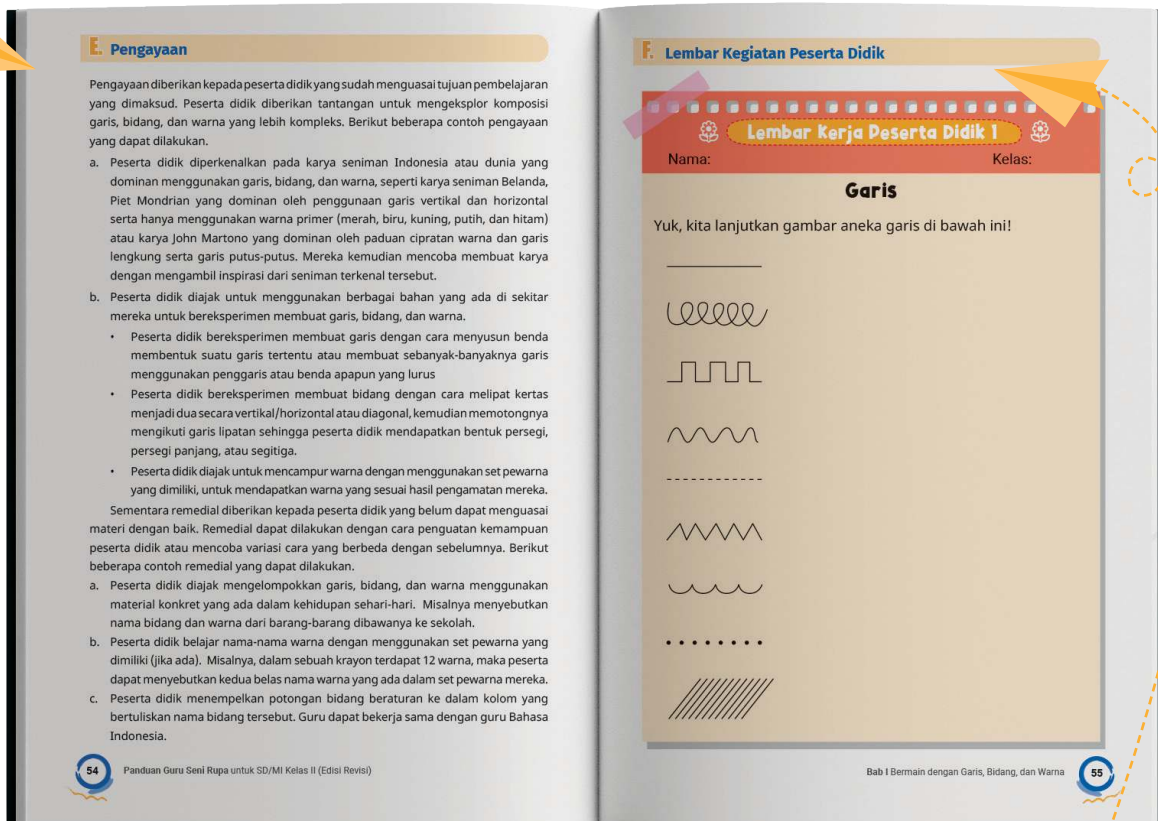


Refleksi

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

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.



Lembar Kegiatan 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 II (Edisi Revisi)

Penulis: Rizki Raindriati dan Della Naradika

ISBN: 978-623-388-155-5 (jil.2 PDF)

Panduan Umum



A. Pendahuluan

1. Latar Belakang dan Tujuan

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

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

Dalam Kurikulum Merdeka, setiap satuan pendidikan memiliki keleluasaan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi peserta didik, guru, ketersediaan sumber daya, sarana dan prasarana, serta konteks budaya dan lingkungan sekitar. Hal ini merupakan peluang berkreasi sekaligus tantangan besar bagi para guru yang terbiasa dengan sistem terpusat dan seragam. *Buku Panduan Guru Seni Rupa* ini bertujuan untuk memberikan inspirasi bagi para guru untuk menyelenggarakan siklus pembelajaran yang interaktif, inspiratif, dan menyenangkan. Buku ini bertujuan untuk memotivasi peserta didik agar berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik.

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

Harus selalu diingat bahwa pembelajaran seni rupa tidak bertujuan untuk mencetak seniman profesional, melainkan membangun kebiasaan peserta didik untuk berpikir dan bekerja artistik seperti seniman; kreatif, mampu mengajukan pertanyaan yang tepat dan bermakna, mampu mengajukan dan mengembangkan ide, ceria dan suka bermain (*playful*). Selain itu, pembelajaran seni rupa juga mendorong terbentuknya keberanian berpendapat, bereksperimen, dan ber-

ekspresi, serta kemampuan untuk bangkit kembali dari kegagalan. Hal-hal ini harus diutamakan di atas pencapaian teknis dan ketuntasan materi.

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

Pada fase A yang meliputi kelas 1 dan 2 jenjang sekolah dasar, umumnya mata pelajaran seni diampu oleh guru kelas. Ini memungkinkan kondisi guru kelas sama sekali tidak memiliki latar belakang pendidikan seni rupa dan guru tidak memiliki kepercayaan diri yang cukup untuk mengembangkan cara-cara pembelajaran baru di luar yang tersaji dalam buku teks. Untuk membiasakan guru berpikir kreatif, berani, dan reflektif, buku ini memberikan beberapa alternatif cara, alat, atau bahan yang dapat dipilih berdasarkan kesiapan guru dan ketersediaan di lingkungan sekitar.

Untuk mencapai sebuah capaian pembelajaran, setiap satuan pendidikan dapat memilih alur tujuan pembelajaran yang paling logis atau paling sesuai untuk diterapkan pada konteks tersebut. Capaian Pembelajaran tidak mengikat perihal metode, alat, bahan, dan urutan materi yang digunakan, karena setiap konteks satuan pendidikan atau kelas memiliki kekhasan masing-masing yang dinamis. Keberpusatan pada peserta didik menjadi sangat penting, karena ketercapaian capaian pembelajaran sangat bergantung pada pilihan metode, tingkat kedalaman atau keluasan materi, dan media pembelajaran, seperti alat dan bahan yang sesuai dan tepat diterapkan pada konteks peserta didik kelas tersebut.

2. Profil Pelajar Pancasila

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

Tabel 1 Profil Pelajar Pancasila pada Proses Pembelajaran Seni Rupa

Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
Beriman, Bertakwa pada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	Akhlak pribadi	Merawat diri secara fisik, mental, dan spiritual	Semua Kegiatan
Mandiri	Regulasi diri	Regulasi emosi	Semua Kegiatan
Berkebinnekaan Global	Berkeadilan sosial	Aktif membangun masyarakat yang inklusif, adil, dan berkelanjutan	Semua Kegiatan
Bernalar Kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Mengajukan pertanyaan	Semua Kegiatan
	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan	Bab 2 Kegiatan 1 dan 2
	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan langkah-langkahnya	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan langkah-langkahnya	Bab 7 Kegiatan 1 Bab 8 Kegiatan 1
	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan langkah-langkahnya	Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri	Bab 7 Kegiatan 1 Bab 8 Kegiatan 1

Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
Gotong Royong	Kolaborasi	Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama	Bab 8 Kegiatan 1
Kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal	Menggabungkan beberapa gagasan menjadi ide atau gagasan imajinatif yang bermakna untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya.	Bab 3 Kegiatan 1, 2, dan 3 Bab 5 Kegiatan 1 dan 2
	Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	Mengidentifikasi gagasan-gagasan kreatif untuk menghadapi situasi dan permasalahan.	Bab 3 Kegiatan 3 Bab 4 Kegiatan 1, 2, dan 3

3. Kemampuan Fondasi

Gerakan transisi PAUD ke SD yang menyenangkan adalah upaya untuk memastikan setiap anak memiliki kemampuan fondasi agar menjadi pembelajar sepanjang hayat di tingkatan kelas mana pun. Kemampuan fondasi dapat dibangun sejak PAUD dan dapat diteruskan hingga SD kelas awal, maka pembelajaran di PAUD dan SD kelas awal haruslah selaras. Artinya, transisi yang dialami oleh anak dari PAUD ke SD haruslah mulus. Peserta didik tidak perlu melakukan terlalu banyak penyesuaian ketika mengalami masa perpindahan.

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

Pertama, konsensus internasional menyatakan bahwa periode anak usia dini meliputi usia nol hingga delapan tahun (UNESCO, *World Conference*, 2022). Maknanya, peserta didik pada kelas awal jenjang SD masih merupakan bagian

dari anak usia dini. Dengan demikian guru SD kelas awal perlu memastikan hak peserta didik kelas I dan II dalam mengembangkan kemampuan fondasinya.

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

Ketiga, setiap anak memiliki hak untuk membangun kemampuan fondasinya secara utuh. Kemampuan fondasi tersebut dapat dibangun melalui PAUD dan juga harus dilanjutkan hingga SD/MI kelas awal. Guru SD/MI kelas I dan II memiliki peran penting untuk turut serta membangun kemampuan fondasi anak, karena tidak semua anak di Indonesia memiliki kesempatan masuk PAUD. Selain itu, anak yang sudah masuk PAUD dapat saja tetap membutuhkan penguatan pengembangan kemampuan fondasi.

Berdasarkan tiga alasan utama tersebut, maka guru SD/MI kelas I dan kelas II memiliki peran penting dalam pembangunan kemampuan fondasi anak usia dini. Selanjutnya, guru SD/MI kelas I dan II perlu memahami apa saja kemampuan fondasi yang perlu dibangun dari PAUD hingga SD.

Kemampuan fondasi yang perlu dibangun pada anak PAUD dan SD/MI kelas awal pada dasarnya telah tercakup dalam capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Pada kurikulum PAUD, terdapat tiga elemen Capaian Pembelajaran Fase Fondasi dan pada kelas I dan II SD/MI, terdapat Capaian Pembelajaran Fase A yang dibangun melalui tujuh mata pelajaran (agama dan budi pekerti, Pendidikan Pancasila, PJOK, Bahasa Indonesia, Matematika, IPAS, dan Seni Budaya). Untuk lebih jelasnya, mari perhatikan ilustrasi berikut ini.



Gambar 1 Enam kemampuan fondasi yang menghubungkan Fase Fondasi dan CP Fase A.

Dari ilustrasi di atas, terlihat bahwa untuk memastikan keberlangsungan pembinaan fase fondasi, diperlukan alat bantu berupa jembatan untuk menghubungkan tiga elemen CP di PAUD dengan CP fase A yang strukturnya terdiri atas 7 mata pelajaran. Jembatan tersebut adalah enam kemampuan fondasi yang berfungsi untuk memastikan setiap anak sudah memiliki kemampuan fondasi sebelum melanjutkan ke capaian pembelajaran untuk SD/MI kelas awal. Jembatan enam kemampuan fondasi tersebut hanyalah alat bantu, bukan merupakan capaian pembelajaran baru.

Berikut enam kemampuan fondasi yang perlu dibangun sejak PAUD hingga SD/MI kelas awal.

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

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

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

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

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

Contohnya: Jika hasil asesmen awal menunjukkan ada kemampuan fondasi yang belum terbangun, maka guru dapat mengembangkan kemampuan fondasi tersebut melalui kegiatan pembelajaran di kelas I dan II SD/MI.

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

B. Capaian Pembelajaran

1. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Rupa

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

Peserta didik kelas II umumnya berusia 7 atau 8 tahun. Mereka berada dalam masa peralihan dari PAUD ke jenjang SD. PAUD memiliki karakteristik pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan bermain. Peserta didik belum dikenalkan pada mata pelajaran.

Kemampuan fondasi setiap peserta didik kelas I dan II SD (fase A) bisa jadi sangat berbeda. Hal ini terjadi karena tidak semua anak pernah melalui PAUD. Selain itu, tidak semua anak yang pernah melalui PAUD sudah terbangun kemampuan fondasinya. Dengan demikian, pembelajaran di fase A sebaiknya menjadi jembatan penghubung yang memastikan kelanjutan pembangunan kemampuan fondasi yang kuat sebelum melanjutkan capaian pembelajaran untuk SD/MI kelas awal, dengan tetap mengikuti struktur kompetensi/mata pelajaran yang digunakan di SD/MI.

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

Setiap tahapan usia memiliki karakteristiknya masing-masing, baik dari segi fisik, kognitif, motorik kasar dan halus, serta kemampuan sosial emosionalnya. Pada tabel berikut yang disarikan dari *Emphasis Art: A Qualitative Art Program for Elementary and Middle Schools* oleh Frank Wachowiak dan Robert D. Clements (2009), dan *Yardsticks: Children in the Classroom Ages 4-14*, edisi revisi keempat oleh Chip Wood (2017), dapat dilihat karakteristik peserta didik kelas II umumnya dan saran strategi yang dapat digunakan untuk penyelenggaraan pembelajaran seni rupa.

KARAKTERISTIK ANAK KELAS II SD



1. Emosi mudah berubah
2. Labil dan sensitif
3. Umumnya mudah merasa sedih dan kesal.
4. Tidak suka risiko dan takut berbuat salah, cenderung perfeksionis.

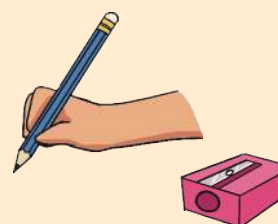
Rentang fokus pendek.

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



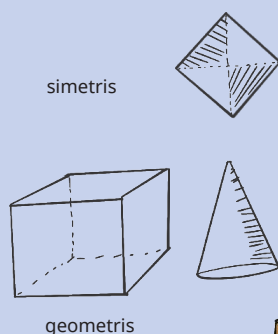
Cara memegang pensilnya:

- Biasanya memegang bagian ujung.
- Sudah bisa lebih menekan.



- Sering menggunakan rautan, sampai pensil pendek.

5. Mulai mengukur menimbang dan membandingkan.



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

Gambar 2 Karakter Anak Kelas II SD

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

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

Tabel 5 Capaian Pembelajaran Fase A

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

3. Alur Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran (TP) dalam Seni Rupa kelas II diturunkan dari Capaian Pembelajaran Fase A. Sebuah Tujuan Pembelajaran berisi dua hal sebagai berikut.

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

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

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

Dalam buku ini, terdapat dua contoh alur tujuan pembelajaran (ATP) yang dapat digunakan dan dikembangkan lebih lanjut oleh guru. Sebagai contoh, kegiatan pembelajaran dan asesmen dalam buku ini disusun mengikuti alur yang memuat 9 tujuan pembelajaran untuk dicapai di akhir fase A. Perlu diingat bahwa ATP harus disusun untuk satu fase utuh tanpa terputus. Ini berarti sebuah ATP berisi alur tujuan pembelajaran untuk kelas I dan II.

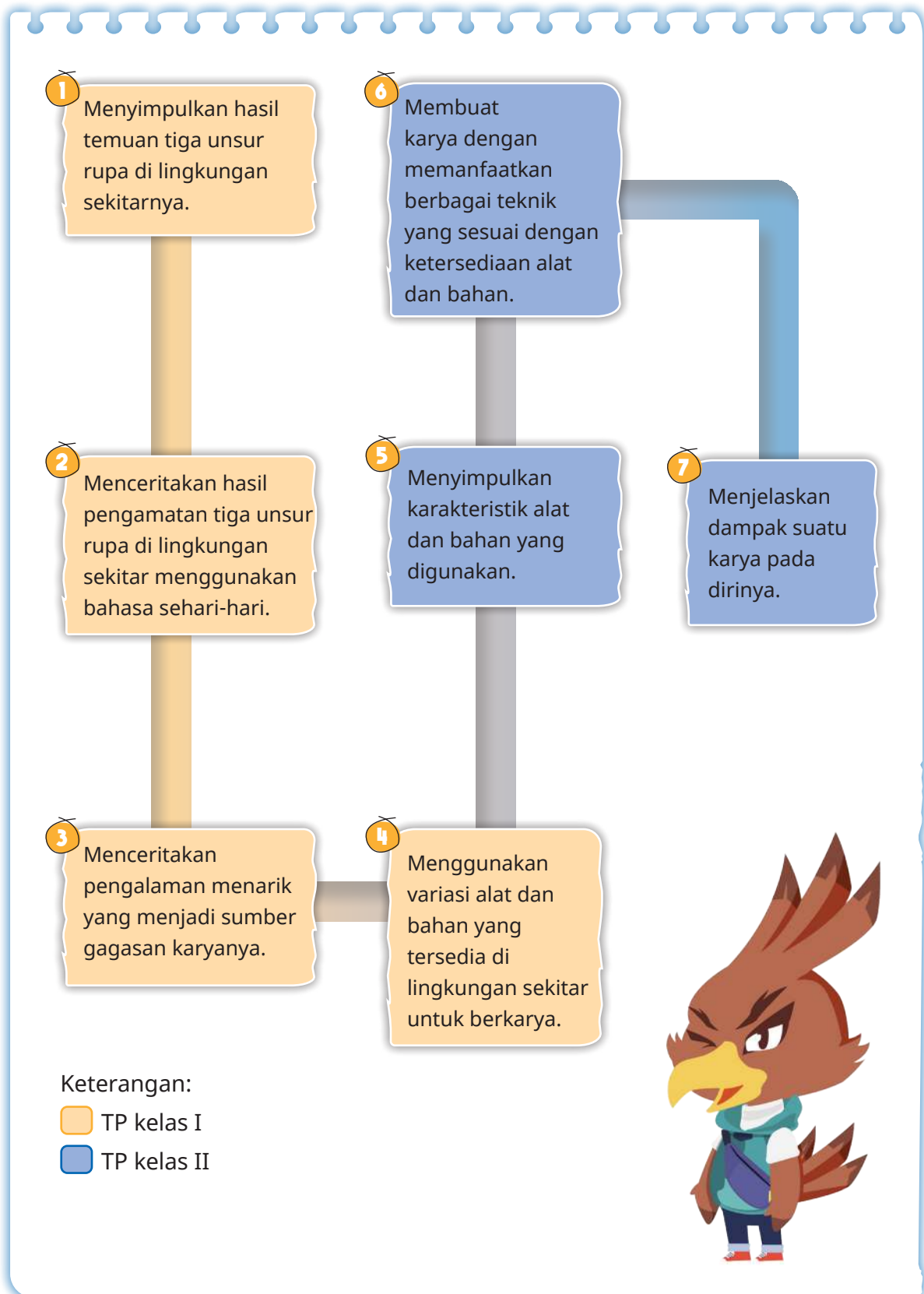
Guru dipersilakan untuk berdialog dengan rekan guru lainnya untuk memutuskan pembagian TP untuk kelas I dan II, bahkan guru juga dapat memutuskan pembagian TP per semester di kelasnya. Tidak ada rumusan baku untuk pembagian TP, namun guru perlu mempertimbangkan kompetensi awal peserta didik di kelas tersebut. Buku ini memberikan contoh bagaimana membagi ATP untuk kelas I dan II. Sebagai contoh, di buku ini TP 1 – 4 telah dilaksanakan di kelas I. Ini berarti TP 5 – 9 untuk digunakan di kelas II. Untuk menjembatani perbedaan kemampuan peserta didik, guru dapat memperkuat suatu TP yang dirasa masih kurang di kelas sebelumnya. Misalnya di kelas II, guru dapat menggunakan TP 1 – 4 atau 3 – 4 jika masih ada peserta didik yang belum mencapai TP tersebut.

Contoh ATP



Gambar 3 Contoh ATP Seni Rupa Fase A

Contoh Alternatif ATP



Gambar 4 Alternatif ATP Seni Rupa Fase A

G. Strategi Pembelajaran

Pembelajaran seni rupa selalu berpusat pada peserta didik. Mereka harus selalu diletakkan sebagai subjek atau pelaku utama pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai fasilitator yang memudahkan peserta didik untuk mencapai capaian pembelajaran yang dituju di akhir fase.

Sebagaimana dijelaskan pada panduan pembelajaran dan asesmen, rangkaian pembelajaran seni rupa dirancang berdasarkan pemetaan kemampuan awal peserta didik atau berdasarkan hasil pembelajaran sebelumnya.

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

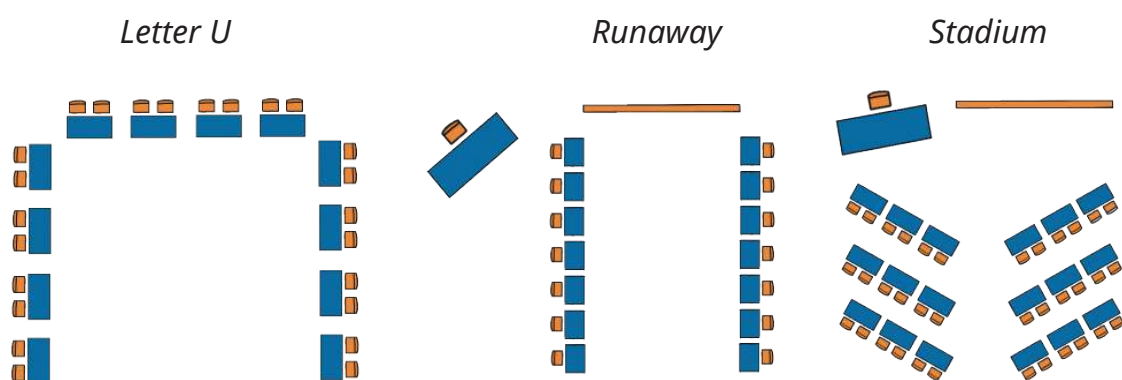
Pada pelajaran seni rupa, diferensiasi dilakukan berdasarkan kesiapan belajar, minat, dan kekuatan peserta didik. Inti dari diferensiasi adalah membantu peserta didik untuk bergerak dari kemampuan atau pengetahuan awalnya agar semakin mencapai tujuan pembelajaran. Guru dapat memilih salah satu strategi diferensiasi berikut ini.

- a. Produk, peserta didik mempelajari suatu teknik, alat, bahan, atau gaya seni rupa yang sama, namun produk yang dihasilkan berbeda. Misalnya mempelajari teknik cubit dan tarik (*pinch and pull*) untuk membentuk tanah liat untuk menghasilkan sebuah wadah. Peserta didik dapat memilih membuat gelas, mug, cangkir, piring, mangkuk, keranjang permen atau buah dari tanah liat dengan menggunakan teknik cubit dan tarik (*pinch and pull*).
- b. Proses, peserta didik dapat menggunakan teknik, alat, bahan, atau gaya yang berbeda-beda untuk menghasilkan suatu bentuk karya tertentu. Misalnya untuk membuat sebuah gambar pemandangan, peserta didik bebas menggunakan pilihan alat pewarna kering, seperti pensil, pensil warna, krayon, pastel, pulpen, arang, atau spidol.
- c. Konten, materi yang diberikan pada peserta didik dapat memiliki tingkat kompleksitas yang berbeda-beda tergantung kemampuan dan kesiapan mereka. Misalnya meskipun sama-sama mempelajari garis, namun di kelas IIA mereka baru belajar membedakan garis berdasarkan arah dan bentuknya, sementara di kelas IIB mereka berlatih menarik berbagai jenis garis dengan bantuan penggaris.



Guru tidak harus menggunakan ketiga diferensiasi di atas. Ketiganya hanya sebagian contoh diferensiasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Diferensiasi lainnya adalah pengelompokan fleksibel (*flexible grouping*) peserta didik dapat bekerja secara individu, berpasangan, berkelompok kecil, atau berkelompok besar. Dalam pengelompokan peserta didik, penting untuk membagi mereka sama rata. Sebaiknya sebuah kelompok memiliki beragam peserta didik, baik dari kemampuan, minat, ataupun bakatnya.

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



Gambar 5 Tata Letak Kelas

Guru berperan penting dalam mendukung perkembangan seni peserta didik. Pandangan guru terhadap seni, keindahan, dan kreativitas turut menentukan pandangan peserta didik terhadap ketiga hal tersebut. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat membantu anak-anak menggunakan seni sebagai alat untuk belajar berpikir kreatif dan mandiri, serta terbiasa dengan keberagaman ide. Untuk menunjang perkembangan peserta didik, guru perlu menciptakan lingkungan bagi peserta didik berbagi ide dan berdiskusi secara terbuka. Selain itu, guru perlu menghargai cara berkomunikasi peserta didik yang beragam, termasuk gerakan tubuh, dan bahasa visual.

Integrasi seni ke dalam mata pelajaran lainnya juga tidak kalah penting. Guru berperan sebagai sesama pembelajar dengan cara bersedia mendengarkan peserta didik, berbagi narasi dengan mereka, dan mengalami cara mereka membangun pengetahuan. Menggambar bersama peserta didik dapat membantu komunikasi dan pemahaman lebih baik tentang minat, ide, dan niat mereka.

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



Gambar 6 Contoh Dukungan pada Artistik Peserta Didik

- Mendengarkan dan berkontribusi pada narasi anak saat mereka menggambar.



Gambar 7 Contoh Kontribusi pada Narasi Peserta Didik

- Guru mengamati apa yang dikerjakan peserta didik dan belajar darinya. Ajak peserta didik berbagi dan bertukar pengetahuan mengenai alat atau cara kerja.
- Coba bekerja sama dengan peserta didik dalam menggambar tanpa mencoba mengendalikan karya mereka.
- Fokus pada warna dan penggunaan materi serta mendukung pemikiran dan ekspresi peserta didik, tanpa harus mencoba menginterpretasi makna karya mereka dari sudut pandang guru.



Gambar 8 Guru memantik pemikiran otentik anak

Guru harus selalu melakukan pengamatan mendalam, menggali informasi mengenai interpretasi peserta didik atas karyanya sendiri, dan mendokumentasikan pengalaman dan hasil karya seni peserta didik untuk mengembangkan strategi pengajaran yang sesuai. Guru juga perlu mempertimbangkan konteks yang memengaruhi pengalaman seni, termasuk pengetahuan sebelumnya, dan pengaruh budaya setempat. Contohnya, guru menggunakan bahasa yang mudah dipahami sesuai usia peserta didik, menggunakan istilah dalam bahasa daerah setempat yang telah dikenal, atau menggunakan contoh dari kehidupan sehari-hari.

Komunikasi terbuka dengan orang tua diperlukan untuk memahami minat dan kondisi peserta didik, agar guru dapat mengambil pendekatan holistik dalam merencanakan pengalaman belajar seni yang berkelanjutan dan terhubung dengan kehidupan nyata. Perlu ada penyamaan persepsi antara sekolah dan orang tua/wali mengenai tujuan utama mempelajari seni rupa adalah untuk membangun kemampuan olah rasa dan kreativitas, bukan untuk mencetak seniman profesional atau berkarya sesempurna mungkin.

Jika dalam suatu kelas terdapat peserta didik berkebutuhan khusus atau difabel (*different ability*), maka guru sebaiknya berdialog terlebih dulu dengan orang tua peserta didik untuk menggali informasi mengenai peserta didik tersebut. Guru juga disarankan berkonsultasi dengan ahli di Unit Layanan Disabilitas (ULD) yang ada di daerah masing-masing. Berikut beberapa usulan penanganan yang dapat digunakan.

Tabel 6 Usulan Penangan bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus

Kondisi	Penanganan
Tunanetra	Peserta didik yang sama sekali tidak dapat melihat, dapat diarahkan pada kegiatan seni nonvisual seperti musik atau tari. Guru sebaiknya menghindari kata bernuansa visual, seperti “lihat” atau “amati”. Mereka sangat mengandalkan rabaan dengan telapak tangan, sehingga penting bagi guru untuk memberi pengertian bagi peserta didik lain untuk menyingkirkan atau menghindarkan benda-benda tajam. Bagi peserta didik tunanetra, guru dapat menggunakan model yang bertekstur atau benda nyata.
Tunarungu/ tunawicara	Peserta didik tuli dan tunawicara harus selalu diberikan instruksi secara tertulis dengan <i>font</i> jenis sans serif (Comic Sans, Tahoma, Calibri, atau Arial) dengan ukuran setidaknya 18. Selain memberikan instruksi atau umpan balik tertulis, guru juga dapat memberikan secara lisan dengan cara berhadapan/bertatap muka langsung agar peserta didik dapat membaca gerakan bibir guru dengan mudah. Berikan umpan balik dengan gerakan mulut total (pelafalan jelas) dan perlahan agar mudah diikuti. Dorong peserta didik lain untuk melakukan hal yang sama. Seluruh kelas bahkan dapat bersama-sama mempelajari bahasa isyarat.

Kondisi	Penanganan
Tunadaksa	Peserta didik tunadaksa atau kecacatan anggota tubuh, seperti tangan atau kaki dapat didorong untuk mencari cara yang nyaman untuk berkegiatan dengan bantuan dan bimbingan guru. Ajak seluruh kelas untuk menyaksikan video mengenai pelukis-pelukis difabel dan mengamati bagaimana mereka berkarya. Kegiatan yang sebaiknya diberikan adalah menggambar dan melukis atau kegiatan lain yang tidak memerlukan penggunaan anggota tubuh untuk menekan benda, seperti kegiatan memotong atau menempel.
Hambatan Intelektual	Peserta didik dengan hambatan intelektual dapat menggunakan capaian pembelajaran yang berbeda. Silakan konsultasikan dengan ahli terlebih dulu, kemudian cermati dan unduh capaian pembelajaran yang sesuai dari www.kurikulum.kemdikbud.go.id

D. Asesmen

1. Asesmen Awal

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

a. Menenal Asesmen Awal

Pada pelaksanaannya, asesmen awal dapat dilakukan pada tiga konteks.

- 1) Saat kehadiran peserta didik baru.

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

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

2) Saat tahun ajaran baru.

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

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

3) Sebelum memulai lingkup materi baru.

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

b. Pentingnya Menerapkan Asesmen Awal

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

c. Cara Menerapkan Asesmen Awal

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

1) Kegiatan asesmen awal berpusat pada peserta didik dan menyenangkan.

Asesmen awal dilakukan melalui kegiatan yang menarik minat peserta didik, seperti permainan, pembuatan hasil karya, mengeksplorasi

lingkungan sekitar, dan berbagai kegiatan lain. Melalui kegiatan-kegiatan tersebut, guru dapat mengumpulkan data peserta didik melalui observasi dan penilaian kinerja.

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

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

2) Sederhana dan realistis.

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

3) Bermakna

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

Setelah memahami tiga hal penting dalam melakukan asesmen awal, selanjutnya guru dapat mengikuti lima langkah sederhana berikut dalam menerapkan asesmen awal.

Langkah dalam Melakukan Asesmen Awal



Berikut adalah langkah dalam menyusun penerapan asesmen awal pada dua pekan pertama di awal tahun ajaran baru.

- 1** Tentukan aspek kemampuan fondasi yang ingin dipantau.
Dapat lebih dari satu.
- 2** Rancang kegiatan yang dapat digunakan untuk mengamati perilaku tersebut.
Dapat lebih dari satu.
- 3** Identifikasi Mata pelajaran yang digunakan.
Dapat lebih dari satu.
- 4** Dokumentasikan informasi tersebut di lembar observasi.
Guru tidak harus merekap informasi per anak. Serupa dengan prinsip asesmen formatif, informasi dapat berupa kemampuan peserta didik secara umum; serta catatan khusus untuk tindak lanjut, seperti misalnya peserta didik yang perlu pendampingan lebih lanjut.

Gambar 9 Langkah dalam melakukan asesmen awal.

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

Tabel 2 Contoh Perilaku Sesuai dengan Aspek Kemampuan Fondasi

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

Aspek Kemampuan Fondasi	Contoh Butir Perilaku dari Aspek Fondasi
numerasi serta pemahaman dasar mengenai cara dunia bekerja.	<ul style="list-style-type: none"> Mampu membilang jumlah benda atau objek dan menggunakan angka sebagai simbol jumlah objek atau benda. Memahami kosakata konsep waktu (<i>sekarang, nanti, kemarin, hari ini, besok, lama, sebentar, pagi, siang, malam</i>).

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

Tabel 3 Contoh Hasil Asesmen Awal

Langkah 1 Aspek Kemampuan Fase Fondasi Yang Akan Diamati	Langkah 2 Contoh Perilaku Kemampuan Fase Fondasi Yang Perlu Diamati	Langkah 3 Rancangan Kegiatan	Langkah 4 Catatan/Hasil dari Asesmen Awal <i>(Pertanyaan pemandu: Bagaimana kondisi capaian peserta didik secara umum? Apakah ada peserta didik yang perlu perhatian khusus?)</i>	Langkah 5 Rancangan Kegiatan Pembelajaran yang Perlu Dipertimbangkan
Keterampilan motorik dan perawatan diri yang memadai untuk dapat berpartisipasi di lingkungan sekolah secara mandiri.	<ul style="list-style-type: none"> Anak memiliki koordinasi gerak tubuh yang seimbang saat berkegiatan (berjalan/ berlari/ melompat/ menendang/ melempar/ merangkak) Anak mampu menyimak dan mengikuti instruksi sederhana Anak mampu mengemukakan pemahamannya melalui media gambar 	Kegiatan 1 Permainan "Ibu Berkata!". Ketika guru mengucapkan "Ibu Berkata!" peserta didik diajak untuk melakukan aktivitas tertentu seperti mengambil benda, bergerak, atau apapun. Contohnya, "Ibu berkata, gambarkan sebuah lingkaran besar!" dan "Ibu berkata, gambarkan dua	Ke-15 anak di kelas mampu mengikuti permainan dan telah memiliki koordinasi gerak tubuh yang seimbang. Ada beberapa peserta didik yang kesulitan dalam menyimak dan terus gagal dalam mengikuti instruksi walau sudah disampaikan tiga kali berturut-turut.	Lebih banyak permainan yang menguatkan kemampuan menyimak peserta didik.



Langkah 1 Aspek Kemampuan Fase Fondasi Yang Akan Diamati	Langkah 2 Contoh Perilaku Kemampuan Fase Fondasi Yang Perlu Diamati	Langkah 3 Rancangan Kegiatan	Langkah 4 Catatan/Hasil dari Asesmen Awal <i>(Pertanyaan pemandu: Bagaimana kondisi capaian peserta didik secara umum? Apakah ada peserta didik yang perlu perhatian khusus?)</i>	Langkah 5 Rancangan Kegiatan Pembelajaran yang Perlu Dipertimbangkan
		lingkaran kecil". Guru juga dapat memberikan instruksi yang lebih menantang, misalnya "Ibu berkata, warnai lingkaran dengan warna buah pisang!"		
Kematangan kognitif yang cukup untuk melakukan kegiatan belajar, seperti kepemilikan dasar literasi, numerasi, serta pemahaman dasar mengenai cara dunia bekerja.	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu mengenai konsep huruf dan mampu mengemukakan pemahamannya melalui tulisan. Peserta didik mampu menyampaikan gagasannya secara verbal. 	<p>Kegiatan 2 Kegiatan berbagi cerita tentang sekolah dengan menggunakan media gambar. Peserta didik dipersilakan untuk menambahkan rincian ceritanya dengan tulisan (apabila sudah bisa). Peserta didik kemudian diajak untuk menjelaskan hasil karyanya.</p>	<p>Hampir seluruh peserta didik mampu mengerjakan hasil karya dengan baik, kecuali ananda A yang memilih bermain di pojok balok saja. Ada 3 peserta didik yang sudah mengenai konsep huruf dan mampu menambahkan kata di hasil karya gambarnya. Peserta didik lainnya memilih untuk menggunakan media gambar saja, tidak ditambahkan kata-kata. Hanya sedikit peserta didik yang sudah mampu mengemukakan pemahamannya mengenai sekolah secara verbal dengan baik.</p>	<p>Mendampingi ananda A lebih sering agar ananda lebih nyaman dan lebih banyak kegiatan <i>project based</i> berkelompok agar ananda A mau berinteraksi dengan teman. Kegiatan pembelajaran akan dimulai dari penguatan keaksaraan membacakan buku nyaring, mengenal huruf dan lainnya.</p>

Dari contoh asesmen awal Bu Aruna, kita mempelajari hal-hal berikut ini.

1. Asesmen awal tidak harus merekam informasi per anak pada saat yang bersamaan. Pencatatan informasi dapat dilakukan untuk sekelompok anak dalam kelas.
2. Satu kegiatan dapat digunakan untuk mengamati beberapa kemampuan fondasi.
3. Pelaksanaan asesmen awal dapat dilakukan lebih dari 1 hari.

2. Pemetaan Asesmen

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

Pemetaan dapat dilakukan melalui berbagai cara, termasuk melalui permainan, dialog, diskusi, berbagi pengalaman atau cerita, demonstrasi (menggambar, memotong, menempel, membentuk, atau melipat), dan observasi perilaku atau respon peserta didik mengenai topik bahasan saat itu. Setiap aktivitas harus dapat membuktikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Bentuk asesmen yang dapat digunakan dalam mata pelajaran seni rupa umumnya adalah penugasan untuk membuat karya atau tulisan esai, unjuk kerja, dan portofolio.



Gambar 10 Contoh Observasi Perilaku Peserta Didik

Pembelajaran seni rupa mendorong peningkatan kompetensi peserta didik melalui pemberian umpan balik yang efektif. Umpan balik dan variasi strategi pembelajaran diberikan agar peserta didik bergerak semakin mendekat dan akhirnya mencapai capaian pembelajaran di akhir fase.

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

Teknik asesmen yang dapat digunakan dapat berupa tes atau nontes. Pada mata pelajaran seni rupa, digunakan teknik asesmen nontes, seperti berikut.

- Observasi: guru melakukan pengamatan performa dan sikap peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- Penilaian Proyek: guru menilai hasil penugasan peserta didik yang meliputi kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan, yang harus diselesaikan dalam satu kurun waktu tertentu.
- Penilaian antarteman atau sejawat.

Instrumen penilaian atau asesmen yang dapat dipilih adalah sebagai berikut.

- Daftar centang: berisi pedoman daftar informasi, data, ciri-ciri, karakteristik, atau elemen yang dituju. Sesuai namanya, guru akan memberi tanda centang (✓) apabila suatu indikator ketercapaian tujuan pembelajaran telah berhasil dicapai peserta didik. Daftar centang dapat juga digabung dengan catatan anekdotal yang berfokus pada performa atau perilaku yang menonjol.

Nama	Mengelompokkan unsur rupa garis berdasarkan arahnya	Mengelompokkan unsur rupa berdasarkan bentuknya	Catatan
Amir			Mengikuti instruksi seluruhnya dengan tepat.
Cici			Kebingungan dengan beda arah dan bentuk.
Ito			Sering tertukar antara lingkaran dan oval.

- Catatan Anekdotal: berisi catatan singkat hasil observasi yang difokuskan pada performa dan perilaku yang menonjol, disertai latar belakang kejadian dan hasil analisis atas observasi yang dilakukan (lihat contoh di bawah). Catatan ini berguna bagi guru untuk merancang pembelajaran selanjutnya.



Gambar 11 Catatan Anekdotal

- Rubrik: berisi pedoman penilaian ketercapaian tujuan pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk gradasi kriteria ketercapaian. Dalam rubrik perlu ada deskripsi indikator yang jelas dan dapat diukur.

Indikator	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Mampu mengelompokkan unsur rupa garis berdasarkan arah dan bentuknya.	Peserta didik mampu mengelompokkan seluruh unsur rupa garis berdasarkan arah dan bentuknya.	Peserta didik mampu mengelompokkan sebagian besar unsur rupa garis berdasarkan arah dan bentuknya.	Peserta didik mampu mengelompokkan sebagian kecil unsur rupa garis berdasarkan arah dan bentuknya.	Peserta didik belum mampu mengelompokkan seluruh unsur rupa garis berdasarkan arah dan bentuknya.

Mampu mengelompokkan unsur rupa bidang berdasarkan keteraturan dan ketidakteraturannya.	Peserta didik mampu mengelompokkan seluruh unsur bidang berdasarkan keteraturan dan ketidakteraturannya.	Peserta didik mampu mengelompokkan sebagian besar unsur rupa bidang berdasarkan keteraturan dan ketidakteraturannya.	Peserta didik mampu mengelompokkan sebagian kecil unsur rupa bidang berdasarkan keteraturan dan ketidakteraturannya.	Peserta didik belum mampu mengelompokkan seluruh unsur rupa bidang berdasarkan keteraturan dan ketidakteraturannya.
Mampu mengelompokkan unsur rupa warna berdasarkan kesan pan.as dan dinginnya	Peserta didik mampu mengelompokkan seluruh unsur rupa warna berdasarkan kesan panas dan dinginnya.	Peserta didik mampu mengelompokkan sebagian besar unsur rupa warna berdasarkan kesan panas dan dinginnya.	Peserta didik mampu mengelompokkan sebagian kecil unsur rupa warna berdasarkan kesan panas dan dinginnya.	Peserta didik belum mampu mengelompokkan seluruh unsur rupa warna berdasarkan kesan panas dan dinginnya.

Skor akhir dihitung menggunakan rumus berikut.

$(\text{Jumlah Skor indikator } 1 + 2 + 3) \times 100 = \text{Skor akhir}$

$(\text{Skor maksimal indikator } 1 + 2 + 3)$

- Lembar Refleksi Peserta didik dan Lembar Asesmen Rekan Sejawat: berisi hasil refleksi peserta didik mengenai pembelajarannya. Pada peserta didik fase A, dapat diisi menggunakan emotikon.

Sikap	😊	😐	😞
Saya berani berpendapat.			
Saya santun berpendapat.			
Saya memberikan umpan balik yang jujur.			
Saya berterima kasih mendapat umpan balik.			
Saya dapat melihat keindahan.			

Dalam pengolahan hasil asesmen pembelajaran, guru dapat menggunakan angka maupun narasi yang mendeskripsikan perkembangan belajar peserta didik. Pada fase A, perkembangan belajar peserta didik sebaiknya disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan posisi anak terhadap tujuan pembelajaran.

Penggunaan angka tidak disarankan karena seni bersifat relatif dan tujuan utama pembelajaran seni rupa bukan untuk mencetak seniman, melainkan untuk membangun kepercayaan diri peserta didik dalam berekspresi dan berkarya, serta mencintai proses berkarya. Secara alamiah, semua anak adalah seniman dengan imajinasi yang bebas dan kreatif. Pemberian label akan menyurutkan atau bahkan mematikan imajinasi dan kreativitas mereka yang karyanya dilabeli jelek atau dicap tidak berbakat.

Penting untuk diingat, bahwa rapor harus bersifat informatif; menggambarkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang dituju, dengan bahasa yang lugas, jelas, dan spesifik. Informasi yang diberikan harus mudah dipahami oleh orang tua, peserta didik, dan guru di kelas selanjutnya. Tujuannya, agar mereka dapat mengambil tindak lanjut yang tepat untuk meningkatkan pembelajaran di masa depan.

Baik Dilakukan

Menyatakan ketercapaian tujuan pembelajaran dengan jelas dan spesifik.

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

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



Jangan Dilakukan

Memberikan umpan balik yang umum, subyektif, atau menghakimi.

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

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



Bab I

Bermain dengan Garis, Bidang, dan Warna



A. Pendahuluan

Segala hal yang dapat dilihat oleh mata, terbangun dari harmoni unsur rupa garis, bidang, dan warna. Ketiganya 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 I 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: melintang, tegak lurus, menyerong/miring.
 - Berdasarkan bentuknya: lurus, lengkung, bergelombang, bergerigi, mengulir.
- Bidang
 - Berdasarkan keteraturannya (geometris): lingkaran, kotak, persegi, persegi panjang, segi tiga, segi lima, dan lain sebagainya.
 - Berdasarkan ketidakteraturannya (nongeometris/organis): bentuk awan, tumbuhan, buah, dan lain sebagainya.
- Warna
 - Berdasarkan kesan panasnya: merah, oranye/jingga, dan kuning.
 - Berdasarkan kesan dinginnya: biru, ungu, dan hijau.

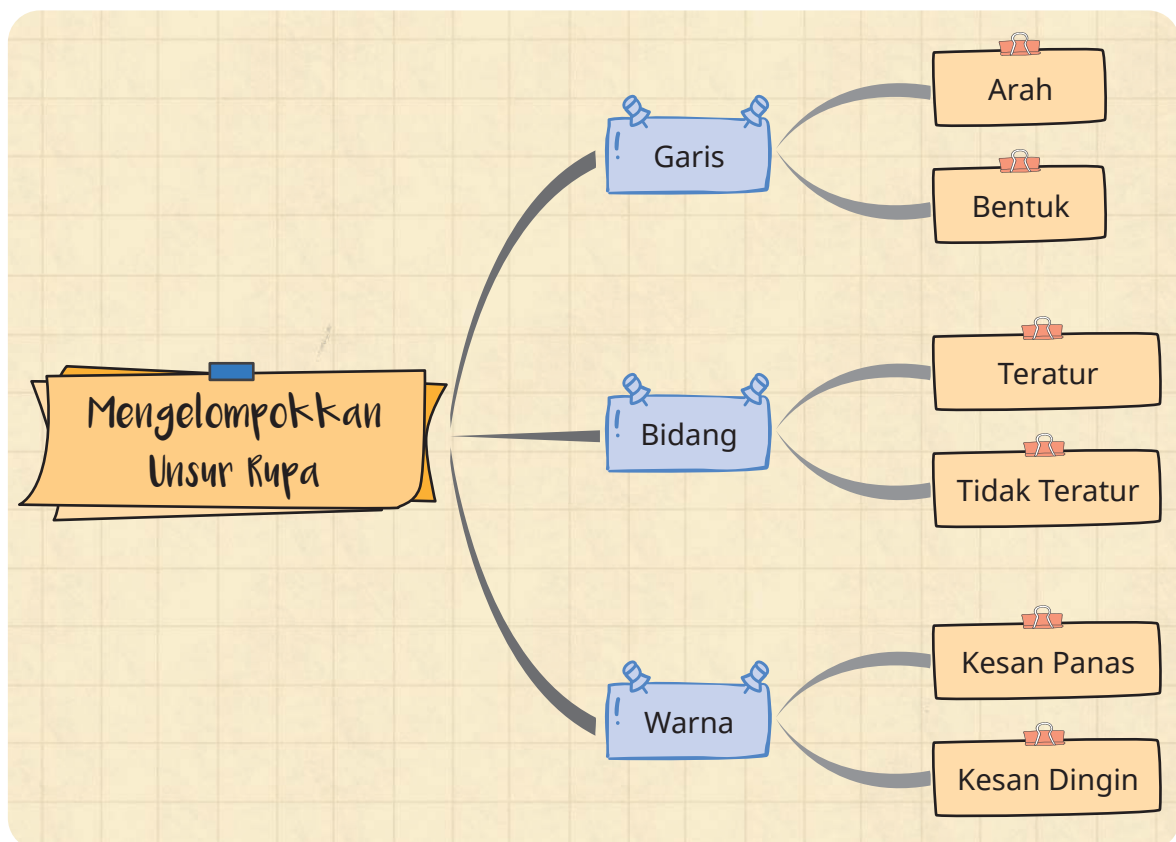
3. Hubungan Pembelajaran Bab dengan Materi Lain

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

angka-angka dan simbol-simbol matematika dasar untuk memecahkan beragam masalah praktis dalam berbagai situasi sehari-hari.

Keterampilan menarik garis, memotong dan menempel mengikuti garis, menggambar memotong, menempel, dan menggabungkan beberapa bidang, serta mencampur warna atau mewarnai mengikuti garis atau bentuk bidang, dapat meningkatkan konsentrasi, koordinasi tangan, dan kemandirian. Sementara kemampuan mengenali dan membuat perbedaan warna sangat terkait dengan kemampuan literasi.

4. Peta Kompetensi



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Untuk menyelesaikan materi pada bab I diperlukan minimal 24 JP (8 pertemuan). Durasi untuk satu kali pertemuan adalah 3JP, dengan 1JP adalah 35 menit.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Peserta didik sudah mampu mengidentifikasi unsur rupa garis, bidang geometris (lingkaran, segitiga, segi empat), dan warna dasar (merah, kuning, biru, putih, hitam).

7. Apersepsi

Peserta didik diajak untuk bermain “titik dan garis”, dikaitkan dengan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya. Setiap peserta didik berperan sebagai sebuah titik. Atur peserta didik untuk berdiri memanjang dengan jarak satu lengan di antara mereka. Kemudian ajak mereka untuk merapat ke sebelah kanan/kiri, sehingga celah di antara mereka semakin mengecil, hingga akhirnya mereka merapat satu sama lain. Ajukan pertanyaan pemantik pada mereka, “Apa yang terjadi ketika beberapa titik merapat atau berdempetan?”. Ini merupakan jembatan konsep bagi peserta didik bahwa setiap titik-titik yang saling terhubung atau berdempetan akan membentuk garis. Garis merupakan unsur yang akan membentuk bidang. Tanpa garis, tidak akan tercipta bidang dan bentuk.

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

8. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Sebagai asesmen awal, peserta didik diajak untuk bermain “garis di sekitarku”. Pada permainan ini, peserta didik diminta untuk menggambarkan garis yang disebutkan guru, misalkan garis melintang, garis tegak lurus, atau garis miring.

Pada asesmen awal, penting sekali bagi guru memperhatikan cara peserta didik merespon instruksi yang diberikan. Apakah mereka mengerti dan bertindak sesuai instruksi atau nampak bingung dan kesulitan mengikuti instruksi? Apakah gambar yang dihasilkan sesuai dengan instruksi atau tidak?

Setelah mereka menggambarkan garis yang diminta, selanjutnya mereka menggambar sebuah benda berdasarkan garis yang digambar tersebut. Hasil kegiatan ini tidak perlu dinilai, namun dapat digunakan sebagai informasi untuk perancangan kegiatan pembelajaran selanjutnya. Guru dapat menggunakan instrumen catatan anekdotal untuk mencatat hasil observasi kegiatan.

Pada kegiatan ini, dorong peserta didik untuk menggambar sesuatu yang berbeda dari teman yang duduk di dekatnya. Hargai ide mereka yang berbeda dari peserta didik lain. Kemudian ajak peserta didik untuk menceritakan alasan memilih objek yang mereka gambar. Hargai setiap pendapat peserta didik. Sampaikan bahwa peserta didik diharapkan untuk selalu menunjukkan akhlak mulia pada sesama, yaitu menghargai pendapat dan karya orang lain.

B. Kegiatan Pembelajaran



Kegiatan 1

Mengelompokkan Garis Berdasarkan Arah dan Bentuk

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1

Mampu mengelompokkan unsur rupa garis berdasarkan arah dan bentuknya.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Untuk memulai membangun kompetensi ini, kita akan beranjak dari hasil pemetaan kemampuan awal yang dilakukan pekan sebelumnya, yaitu mengembangkan garis yang dipilih menjadi gambar sebuah bentuk baru yang memiliki makna.

Tabel 1.1 Tindak Lanjut Pembelajaran Berdasarkan Asesmen Awal Kegiatan 1

Hasil Asesmen Awal	Rencana Diferensiasi Tindak Lanjut Hasil Asesmen/ Pembelajaran Sebelumnya
Mayoritas peserta didik belum mampu menggambar garis yang disebutkan guru dengan tepat.	<p>Peserta didik melanjutkan pembelajaran dengan pengenalan jenis-jenis garis berdasarkan arahnya (melintang, tegak lurus, dan miring) melalui kegiatan menggambar sebuah benda, misalnya gelas, cangkir, jam dinding, tas.</p> <p>Selanjutnya mereka berlatih menarik aneka garis menggunakan LKPD 1 atau 2 yang disediakan pada akhir bab. Guru dipersilakan menggunakan salah satu LKPD tersebut atau keduanya. Guru juga dipersilakan untuk mengembangkan sendiri LKPD yang dirasa sesuai dengan peserta didiknya.</p> <p>Setelah mereka mampu menarik garis yang tepat, maka mereka melanjutkan berlatih menggunakan LKPD 3 dan 4 pada pertemuan tersebut atau pertemuan selanjutnya.</p>
Mayoritas peserta didik mampu menggambar	<p>Peserta didik mendapatkan penguatan mengenai jenis-jenis garis menurut arahnya (melintang, tegak lurus, atau miring) dan bentuk-bentuk garis (lurus, melengkung, bergelombang, dan mengulir/spiral) melalui latihan menarik aneka garis</p>



Hasil Asesmen Awal	Rencana Diferensiasi Tindak Lanjut Hasil Asesmen/ Pembelajaran Sebelumnya
garis yang disebutkan guru dengan tepat.	menggunakan LKPD 3 dan LKPD 4. Guru dipersilakan menggunakan salah satu LKPD tersebut atau keduanya. Guru juga dipersilakan untuk berkreasi mengembangkan sendiri kegiatan untuk pengenalan garis, misalnya dengan menggunakan permainan berbaris atau menyusun benda membentuk sebuah garis yang disebutkan guru.

Dalam mengikuti aktivitas ini, peserta didik menggunakan penggaris atau benda bantu lain yang dapat membantu mereka menarik garis lurus. Ajak peserta didik untuk membandingkan pengalaman mereka menarik garis dengan atau tanpa penggaris atau alat bantu lainnya. Peserta didik juga dapat memilih menggunakan pewarna kering yang mereka miliki, misalnya pensil warna, krayon, pastel, spidol, atau pulpen (opsional).

Peserta didik akan mempelajari garis dalam waktu 2-4 pertemuan (@3 x 35 menit) untuk menguatkan pemahaman dan kompetensi peserta didik dalam mengelompokkan unsur rupa garis yang ada di lingkungan sekitar berdasarkan hasil pengamatannya.

3. Materi Esensial

Materi esensial bab ini adalah unsur rupa garis berdasarkan arah (melintang, membujur/tegak lurus, miring/menyerong) dan bentuknya (lurus, lengkung, bergerigi). Materi esensial ini berguna bagi peserta didik dalam merencanakan dan menciptakan karya seni rupa, baik dua atau tiga dimensi.

4. Profil Pelajar Pancasila

Melalui pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat membangun dimensi bernalar kritis, terutama elemen menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri. Dalam kegiatan perdana ini, peserta didik mulai mencoba mengerjakan berbagai tugas sederhana dengan pengawasan dan dukungan orang dewasa, yaitu guru dan orang tua.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Orang tua/wali selalu dilibatkan sejak awal pembelajaran. Guru dapat menyosialisasikan mengenai kebijakan sekolah mengenai pembelajaran seni rupa sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas, kemandirian, dan keterampilan motorik, sehingga penting bagi orang tua untuk selalu mendorong peserta didik agar aktif mencari gagasan dan bekerja secara mandiri. Perlu ditekankan pada orang tua untuk menahan diri dari mengerjakan tugas anak-anak mereka karena tujuan pembelajaran ini bukanlah mendapatkan nilai melainkan membangun kompetensi anak.

6. Asesmen Formatif

Untuk membangun kompetensi peserta didik dalam mengelompokkan garis, dapat dilakukan melalui banyak pilihan kegiatan asesmen formatif yang diselenggarakan selama waktu kegiatan pembelajaran berlangsung.

- a. Eksplorasi untuk membangun kemampuan menarik atau menggabungkan aneka garis, baik menurut arahnya maupun bentuknya, dengan cara merunut titik, peragaan, menunjukkan contoh, mengembangkan garis menjadi bentuk baru yang bermakna, mengisi bidang dengan variasi garis, dan menggunting mengikuti garis*.
- b. Berbaris, atau bergerak mengikuti bentuk suatu garis tertentu*.
- c. Membentuk aneka jenis garis dengan menggunakan bahan lunak, seperti tanah liat, plastisin, atau *playdough* atau benda-benda konkret lain di sekitar (misalnya daun, bebatuan, dan bunga)*.
- d. Mengelompokkan garis berdasarkan arah dan bentuknya, melalui permainan beregu atau mencari harta karun*.

*Dapat dilakukan peserta didik dalam segala konteks satuan pendidikan.

Kekuatan asesmen formatif terletak pada pemberian umpan balik pada peserta didik mengenai posisi mereka terhadap tujuan pembelajaran yang sedang dituju. Umpan balik perlu diberikan spesifik, jitu, serta diberikan seketika pada saat pembelajaran sedang terjadi. Tujuannya agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk memperbaiki kinerjanya dan guru dapat memberikan konfirmasi langsung atas perbaikan tersebut. Penundaan pemberian umpan balik sangat tidak disarankan, terutama mengingat rentang ingatan peserta didik fase A yang cenderung pendek.

Umpan balik yang dapat diberikan pada peserta didik dalam kegiatan ini.

- Jenis garis yang digunakan, berdasarkan arahnya:
"Bu Guru dengar kamu ingin menggambar meja dan Ibu lihat sekarang kamu membuat garis melintang. Apakah kamu akan menambahkan garis tegak lurus di kedua ujungnya?"
- Jenis garis yang digunakan, berdasarkan bentuknya:
"Pak Guru lihat kamu menggambar orang berambut keriting. Apa nama garis yang kamu pakai untuk menggambar rambut keriting ini?"
- Kesulitan yang dihadapi dalam menarik garis dan solusinya:
"Apakah kamu bisa menarik garis lurus? Coba geser tanganmu dengan cepat dari titik ini ke titik yang ini (gunakan telunjuk untuk menunjukkan arah). Jangan angkat tanganmu, agar garisnya lurus. Ayo kita coba bersama-sama."
"Bagus sekali, sekarang kamu sudah bisa menarik garis lurus. Ayo dicoba lagi sampai kamu merasa nyaman menarik garis dan senang dengan hasilnya."
"Kamu juga boleh menggunakan penggaris atau benda apapun yang memiliki sisi lurus. Begini caranya (peragakan pada peserta didik), ayo kita coba bersama-sama. Tidak perlu takut salah. Jika ada kesalahan, masih bisa dihapus. Ayo kita coba lagi sampai kamu terbiasa."



Kegiatan 2

Mengelompokkan Bidang Berdasarkan Keteraturan Bentuknya

Bayangkan jika seluruh benda dan wajah manusia di dunia ini memiliki bentuk dan tampilan yang sama, tentu akan sulit membedakan identitas satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik untuk mampu mengelompokkan unsur rupa bidang yang ada di lingkungannya. Kompetensi ini akan sangat membantu peserta didik dalam mencipta karya seni rupa dan menjelaskan hasil pengamatannya.

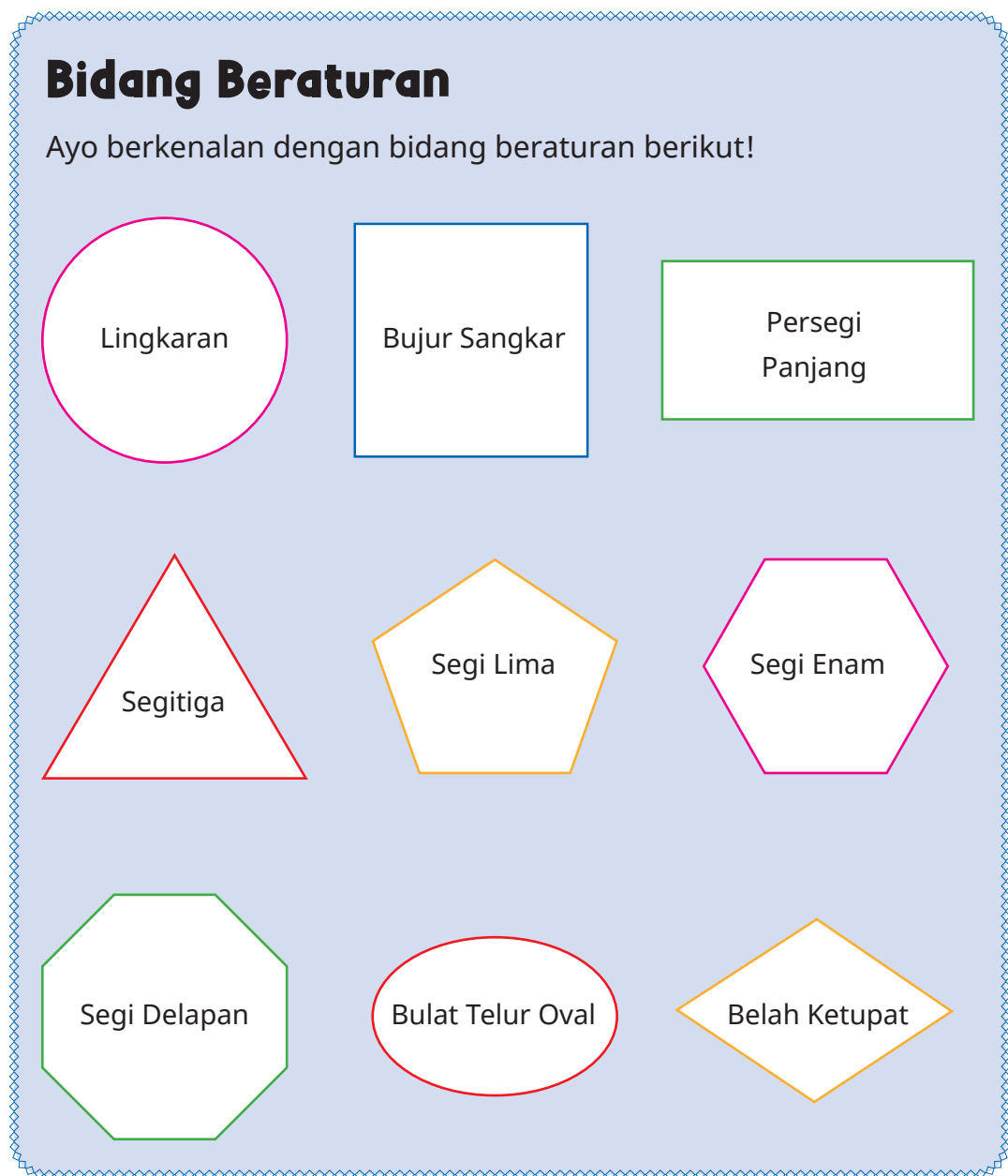
1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 2

Mampu mengelompokkan unsur rupa bidang berdasarkan keteraturan dan ketidakteraturannya.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Mengelompokkan Jenis Bidang Sesuai Bentuknya

Peserta didik diajak mengeksplorasi bidang yang bentuknya sama, melalui peragaan dari guru atau permainan mencari harta karun. Dalam permainan ini, peserta didik mencari benda-benda di sekitar ruang kelas yang memiliki bidang yang disebutkan guru. Peserta didik juga mendapatkan penguatan mengenai nama-nama bidang beraturan yang banyak terdapat di sekeliling mereka.



Gambar 1.1 Jenis Bidang Beraturan

Setelah menyelesaikan permainan, peserta didik diminta untuk mengisi LKPD 6. Pada LKPD 6, peserta didik berlatih menggambar bidang beraturan dan mewarnai setiap bidang dengan warna yang berbeda. Aktivitas ini juga terkait erat dengan kemampuan literasi, peserta didik membangun kompetensi untuk mengidentifikasi dan menuliskan kosakata mengenai bentuk beraturan. Hasilnya dapat dikomunikasikan dengan rekan guru bahasa Indonesia.

Tabel 1.2 Tindak Lanjut Pembelajaran Kegiatan 2
Berdasarkan Hasil Asesmen Sebelumnya

Hasil Asesmen Sebelumnya	Rencana Diferensiasi Tindak Lanjut Hasil Asesmen/Pembelajaran Sebelumnya
<p>Mayoritas peserta didik belum mampu mengelompokkan unsur rupa bidang yang ada di lingkungan sekitar berdasarkan hasil pengamatannya.</p>	<p>Jika mayoritas peserta didik belum mampu mengelompokkan unsur rupa bidang yang ada di lingkungan sekitar berdasarkan hasil pengamatannya, maka mereka akan mendapatkan penguatan kembali mengenai nama-nama dan tampilan bentuk beraturan (geometris) dan bentuk tidak beraturan (organis).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bentuk beraturan terjadi karena pertemuan tiga atau lebih garis atau karena pertemuan dua atau lebih garis dengan lingkaran atau bulat telur. - Bentuk beraturan dapat diukur menggunakan penggaris. Sementara bentuk tak beraturan adalah semua bentuk yang ada di alam seperti bentuk awan, daun, bunga, ranting, batu, tumbuhan, biji-bijian, dan lain-lain. - Peserta didik akan berlatih mengelompokkan unsur rupa bidang dengan menggunakan LKPD 6. Setelah ia sudah mampu mengelompokkan unsur rupa bidang, maka ia akan melanjutkan ke LKPD 7 atau 8.
<p>Mayoritas peserta didik sudah mampu</p>	<p>Jika mayoritas peserta didik sudah mampu mengelompokkan unsur rupa bidang yang ada di lingkungan sekitar berdasarkan hasil</p>

Hasil Asesmen Sebelumnya	Rencana Diferensiasi Tindak Lanjut Hasil Asesmen/Pembelajaran Sebelumnya
mengelompokkan unsur rupa bidang yang ada di lingkungan sekitar berdasarkan hasil pengamatannya.	pengamatannya, maka mereka akan mendapatkan tantangan untuk mencocokkan nama bidang dengan gambar bentuk beraturan (geometris) dan bentuk tidak beraturan (organis). Mereka juga dapat ditantang untuk menemukan benda-benda yang memiliki bidang beraturan dan tidak beraturan di sekitar lingkungan sekolah. Peserta didik akan berlatih mengelompokkan unsur rupa bidang dengan menggunakan LKPD 7 atau 8.

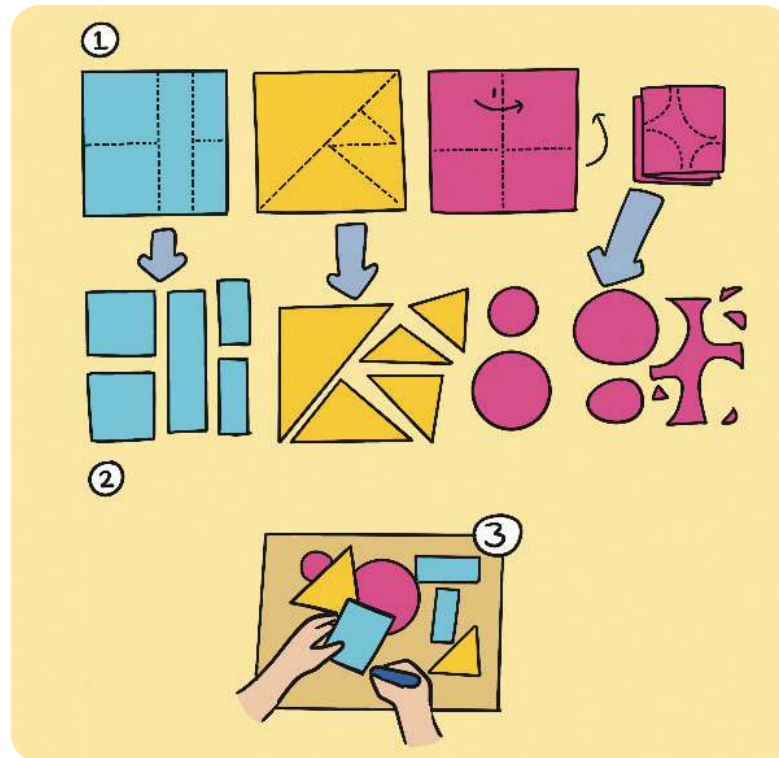
b. Mengeksplorasi Bentuk Teratur Melalui Karya Kolase

Peserta didik akan berlatih mengenali dan menggunakan potongan berbentuk bidang teratur (bidang geometri) dari bahan lembaran seperti kertas, dengan menggunakan teknik kolase. Kolase adalah karya seni rupa dua dimensi yang dibuat dengan cara menggabungkan dan menempelkan potongan-potongan benda berupa bidang (mungkin gambar juga bisa dimasukkan) untuk menciptakan bentuk baru yang memiliki makna.

Untuk membuat karya menggunakan teknik kolase gambar, peserta didik membutuhkan beberapa alat dan bahan. Bahan yang diperlukan untuk membuat kolase adalah potongan bahan berbentuk lembaran (kertas buku tulis, kertas berwarna, koran atau majalah, kertas krep, kertas tisu, foil aluminium, plastik bekas kemasan makanan, dan lain sebagainya) yang memuat gambar sebuah bentuk, warna, atau tekstur/rabaan permukaan yang berbeda-beda. Untuk peralatannya dibutuhkan lem dan gunting. Peserta didik mengatur dan menempelkan potongan bahan-bahan tersebut dengan cara mengaturnya menjadi bentuk baru yang diinginkan. Untuk menempelkan bahan-bahan karya kolase, peserta didik dapat menggunakan bahan yang tebal, seperti kertas bekas dus, karton, atau kotak kardus bekas.

Peserta didik akan mendapatkan penjelasan singkat mengenai kolase sebagai kegiatan menyusun dan menempel potongan bidang menjadi bentuk baru. Kemudian diperlihatkan contoh-contoh kolase yang sudah dibuat guru sebelumnya. Dorong peserta didik untuk menggunakan ide yang berbeda dari contoh yang diberikan guru atau dari teman lainnya.

Dalam aktivitas ini, peserta didik akan diingatkan kembali mengenai langkah-langkah memotong dan menempel dengan aman yang pernah dipelajari di kelas I. Peserta didik dapat diajak untuk menonton video pada tautan berikut. <https://guru.kemdikbud.go.id/perangkat-ajar/toolkits/nbZ322Ymqr>



Gambar 1.2 Karya Seni Kolase

Setelah menyelesaikan kolase, peserta didik diminta menceritakan bidang-bidang yang dipergunakan secara singkat. Untuk menyingkat waktu, guru dapat mengecek dengan mengajukan pertanyaan, “Siapa yang kolasenya menggunakan bentuk lingkaran/persegi/segitiga?”.

c. Mengeksplorasi Bentuk Tidak Teratur Melalui Karya Cetak Tinggi

Untuk berlatih mengenal dan menggunakan bidang tak beraturan (bidang yang memiliki bentuk organis), peserta didik akan membuat karya cetak menggunakan teknik cetak tinggi (*stamping*) menggunakan bahan bentuk organis yang ditemukan di lingkungan sekitar, seperti daun kering, sisa bongkol potongan kol atau pokcoy, akar, ranting, pelepah, atau rumput kering. Peserta didik sebaiknya tidak diminta untuk membeli atau memetik/mencabut bahan-bahan tersebut. Mintalah mereka untuk menggunakan bahan yang sudah kering/layu agar tidak perlu memetik daun yang masih segar.

Setelah mendapatkan benda dengan bentuk organis dari lingkungan sekitar, peserta didik mewarnai bentuk tak beraturan tersebut dengan pewarna basah, seperti cat atau pewarna makanan. Saat cat masih basah, tempelkan bahan bentuk tersebut pada kertas.

3. Materi esensial

Materi esensial pada kegiatan 2 adalah jenis bidang berdasarkan keteraturan bentuknya. Bentuk teratur atau terukur disebut sebagai bentuk geometris dan bentuk tidak teratur disebut juga bentuk organis/bentuk alami. Materi ini merupakan modal dasar bagi peserta didik dalam merencanakan dan menciptakan karya seni rupa dua atau tiga dimensi.

4. Profil Pelajar Pancasila

Melalui pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat membangun dimensi mandiri, terutama elemen inisiatif dan bekerja secara mandiri. Dalam kegiatan ini, peserta didik mulai mengerjakan berbagai tugas sederhana dengan pengawasan dan dukungan guru di sekolah dan orang tua di rumah.

Peserta didik juga melatih dimensi beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak Mulia, khususnya elemen akhlak pada alam. Peserta didik belajar menghargai makhluk di sekitar. Contohnya menggunakan material tumbuhan yang sudah kering/layu di alam sekitar agar tidak perlu memetik atau membeli daun yang masih segar.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Orang tua/wali peserta didik diajak dan didorong untuk membantu peserta didik belajar mengenali bidang beraturan dan tidak beraturan dengan menggunakan benda-benda yang ada di lingkungan rumah masing-masing. Harapannya, hal ini juga menguatkan kedekatan peserta didik dengan keluarganya. Perlu ditekankan agar peserta didik harus selalu mengerjakan sendiri tugas-tugasnya, bagaimanapun kualitasnya. Orang tua/wali hanya memberikan saran dan dorongan saja.

6. Asesmen Formatif

Untuk membangun kompetensi peserta didik dalam mengelompokkan bidang berdasarkan keteraturan bentuk, dapat dilakukan melalui beberapa pilihan kegiatan asesmen formatif yang berlangsung selama pembelajaran di kelas.

- a. Eksplorasi untuk melatih kemampuan membuat atau menggabungkan berbagai bentuk bidang melalui kegiatan menggambar, menggunting, menempel, atau menggunakan bahan lunak, seperti tanah liat, plastisin, *playdough*, atau benda-benda konkret lain di sekitar (daun, bebatuan, dan bunga).
- b. Merunut atau menjiplak bidang geometris atau organis dengan teknik cetak tinggi *stamping/gosok*, atau dusel (*rubbing*).
- c. Mengelompokkan unsur rupa bidang (menurut keteraturan bentuknya), melalui permainan beregu atau mencari harta karun.

Seperti yang dijelaskan pada kegiatan sebelumnya, kegiatan 2 juga berupa asesmen formatif. Berikut umpan balik yang dapat diberikan guru kepada peserta didik dalam kegiatan ini.

- Jenis bidang yang digunakan, berdasarkan keteraturan bentuknya.
"Bu Guru melihat kamu ingin menggambar/membentuk orang? Coba perhatikan kepala temanmu, apakah berbentuk lingkaran atau bulat telur/oval? Apakah badannya hanya berupa garis?"
- Jenis bidang yang digunakan, berdasarkan ketidakteraturan bentuknya.
"Menarik sekali melihat gambar/bentuk bunga yang kamu buat. Bunga apakah ini?"
- Kesulitan dihadapi dalam menggambar sebuah bidang dan solusinya.
"Apakah kamu kesulitan untuk membuat segitiga untuk gambar atap rumah ini?"
"Mari kita coba bersama-sama. Pertama tarik sebuah garis melintang seperti ini. Kemudian, buat garis menyerong ke atas sini. Sekarang, dari ujung garis menyerong tadi kita hubungkan dengan titik akhir garis melintang tadi seperti ini."
"Kamu boleh menjiplak benda yang memiliki bentuk yang kamu mau. Misalnya menjiplak bidang lingkaran mengikuti bentuk rautan pensilmu."



Kegiatan 3

Mengelompokkan Warna Berdasarkan Kesan Panas dan Dinginnya

Apa jadinya dunia jika hanya terdapat satu atau dua warna saja? Tentunya dunia tidak akan menarik dan akan sulit membedakan benda/makhluk satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, kompetensi mengelompokkan warna menjadi sangat penting, karena

menentukan tampilan karya dan perasaan yang ditimbulkan oleh penggunaan warna tersebut.

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 3

Mampu mengelompokkan unsur rupa warna berdasarkan kesan panas dan dinginnya.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

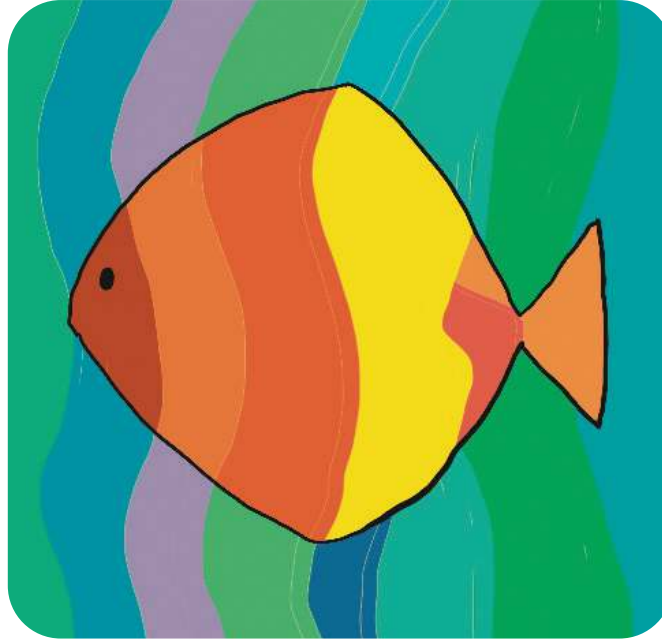


Gambar 1.3 Kesan Panas dan Dingin pada Warna

Pembelajaran dimulai dengan memetakan pemahaman peserta didik mengenai perbedaan warna yang mempunyai kesan panas dan dingin, kemudian peserta didik mendapatkan penjelasan mengenai perbedaan warna berkesan panas dan dingin. Menurut Sanyoto (2009) dalam bukunya *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain* (Yogyakarta, Jalasutra), warna dapat dikelompokkan menjadi warna panas dan dingin. Warna panas adalah warna-warna yang menimbulkan kesan atau perasaan panas dan aktif seperti, warna api yang terang menyala, warna lava gunung berapi, atau matahari. Warna panas diwakili oleh warna merah, oranye, dan kuning. Sementara warna dingin atau sejuk adalah warna yang memberikan kesan atau perasaan tenang, kalem, sejuk dan pasif, seperti pada warna hutan yang rimbun, warna langit malam, atau warna danau.

a. Menggambar dan Mewarnai dengan Warna panas dan Warna Dingin

Untuk memeriksa pemahaman peserta didik, ajak mereka untuk mengerjakan LKPD 9. Peserta didik diminta menggambar beberapa garis (lurus atau lengkung) dan satu bidang beraturan atau satu bidang tak beraturan/organis, seperti ikan, cumi-cumi, gurita, kupu-kupu, capung bunga, bintang, awan yang berukuran besar di bagian tengah, tepat di atas garis tersebut.



Gambar 1.3 Gambar dengan penggunaan warna berkesan sejuk dan panas.

Peserta didik diajak untuk mewarnai bentuk tersebut dengan warna-warna yang berkesan panas/sejuk. Kemudian mewarnai latar belakangnya dengan warna-warna yang berkesan kebalikannya. Perhatikan apakah peserta didik telah mengelompokkan warna sesuai kesan yang ditimbulkannya. Gunakan hasil kegiatan ini untuk merancang kegiatan selanjutnya sesuai tabel 1.3 berikut ini.

Tabel 1.3 Tindak Lanjut Pembelajaran Kegiatan 3
Berdasarkan Hasil Asesmen Sebelumnya

Hasil Asesmen Sebelumnya	Rencana Diferensiasi Tindak Lanjut Hasil Asesmen/Pembelajaran Sebelumnya
Mayoritas peserta didik belum mampu mengelompokkan unsur rupa warna yang ada	Peserta didik mewarnai kotak-kotak yang tersedia dalam LKPD 9 dengan salah satu kesan warna yang mereka sukai (pilih warna panas atau warna dingin). Peserta didik

Hasil Asesmen Sebelumnya	Rencana Diferensiasi Tindak Lanjut Hasil Asesmen/Pembelajaran Sebelumnya
di lingkungan sekitar berdasarkan hasil pengamatannya.	kemudian memajang karya tersebut pada dinding kelas. Ajak peserta didik untuk mengelompokkan karya-karya tersebut berdasarkan warna panas dan dingin.
Mayoritas peserta didik sudah mampu mengelompokkan unsur rupa warna yang ada di lingkungan sekitar berdasarkan hasil pengamatannya.	Peserta didik diajak untuk menyebutkan benda-benda di sekitar mereka yang memiliki kesan warna panas dan warna dingin. Jika mayoritas sudah dapat menyebutkan dengan tepat, maka mereka akan mengelompokkan warna panas dan sejuk melalui aktivitas LKPD 10, yaitu mewarnai gambar sesuai dengan petunjuk pada LKPD.

3. Materi Esensial

Warna panas adalah warna-warna yang menimbulkan kesan atau perasaan panas atau cerah dan aktif, seperti merah, oranye/jingga, dan kuning. Sementara warna sejuk adalah warna yang memberikan kesan atau perasaan tenang, kalem, sejuk dan pasif, seperti pada warna hutan yang rimbun, warna langit malam, atau warna danau. Contoh warna sejuk adalah biru, hijau, ungu, dan hitam.

Memahami kesan warna merupakan modal dasar bagi peserta didik dalam merencanakan dan menciptakan karya seni rupa, baik karya seni rupa dua atau tiga dimensi, serta membantu mereka memilih warna yang sesuai dengan perasaan yang ingin mereka timbulkan (misal rasa semangat belajar atau tenang).

4. Profil Pelajar Pancasila

Melalui pembelajaran pada kegiatan ini, peserta didik diharapkan dapat membangun dimensi mandiri, terutama elemen menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri. Dalam kegiatan awal, peserta didik mencoba mengerjakan berbagai tugas sederhana dengan pengawasan dan dukungan orang dewasa, yaitu guru dan orang tua. Selain itu, mereka juga melatih regulasi diri, terutama regulasi emosi. Mereka belajar mengidentifikasi perbedaan emosi yang dirasakan dan situasi-situasi yang menjadi penyebabnya, serta mengekspresikan secara wajar melalui pilihan warna yang digunakan.

Mereka juga melatih dimensi beriman, bertakwa pada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, khususnya elemen akhlak pada alam. Peserta didik belajar menghargai makhluk di sekitarnya, seperti menggunakan material tumbuhan yang sudah kering/layu di alam sekitar agar tidak perlu memetik daun yang masih segar atau membeli baru.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Orang tua/wali peserta didik diajak dan didorong untuk membantu peserta didik belajar mengidentifikasi perbedaan emosi dan situasi-situasi yang menyebabkannya, serta belajar mengekspresikan emosi tersebut secara wajar.

Bahasan mengenai warna ini merupakan kesempatan bagi guru dan orang tua/wali untuk memperkenalkan empati dan kebinekaan global, bahwa setiap warna memiliki makna yang khas dalam budaya yang berbeda. Misalnya kepercayaan untuk menggunakan warna hitam atau putih pada acara kedukaan dan sebaiknya menghindari menggunakan warna cerah karena dapat dianggap tidak bersimpati dengan keluarga yang kehilangan.

6. Asesmen Formatif

Untuk membangun kompetensi peserta didik dalam mengelompokkan unsur rupa warna berdasarkan kesan panas dan dinginnya, dapat dilakukan melalui beberapa pilihan kegiatan asesmen formatif yang diselenggarakan dalam waktu 2–4 pertemuan (@3 x 35 menit).

- a. Mengamati lingkungan dan menceritakan sebanyak-banyaknya warna yang dilihat. Peserta didik dapat menggunakan kosakata menggunakan bahasa daerah mereka. Peserta didik diajak untuk membuat tabel sederhana berisi contoh warna, nama warna dalam bahasa Indonesia, dan nama warna dalam bahasa daerah atau bahasa asing yang dikenalnya.
- b. Mengumpulkan potongan benda atau kertas yang memiliki kesan warna yang serupa. Contohnya mengumpulkan potongan benda/kertas/helai guguran daun atau bunga yang memiliki kesan warna panas atau dingin, lalu menyusunnya menjadi kolase bertema kesan warna hangat atau dingin yang dipilih peserta didik.

- c. Menggambar dengan tema warna tertentu.

Umpan balik yang dapat diberikan kepada peserta didik dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut.

- Kesan warna yang dipilih dan perasaan yang ditimbulkannya.

"Bu Guru melihat kamu mewarnai bunga dengan hitam?"

"Bunga apakah itu dan bagaimana perasaanmu saat melihatnya?"

- Pengelompokan kesan warna.

"Pak Guru perhatikan kamu banyak sekali menggunakan merah, kuning, dan oranye pada LKPD 9. Apakah mereka termasuk dalam kelompok warna panas atau warna dingin?"

Jika diperlukan, guru dapat membuat catatan anekdotal untuk menuliskan temuan yang menarik selama pembelajaran. Contohnya ditemukan peserta didik yang menceritakan pengamatannya secara rinci atau ditemukan anak yang tidak mampu mengenali warna, sehingga perlu tindakan lanjut seperti memeriksakan kemungkinan buta warna atau daya penglihatan rendah (*low vision*).

G. Asesmen Sumatif

Asesmen sumatif dilakukan pada akhir rangkaian pembelajaran bab I dengan tujuan mengukur ketercapaian peserta didik terhadap tujuan pembelajaran mengelompokkan unsur rupa garis, bidang, dan warna melalui uji kompetensi membuat sebuah karya yang menunjukkan penguasaan kompetensi tersebut. Uji kompetensi ini tidak dilakukan dengan tes tertulis maupun pilihan ganda. Asesmen sumatif dapat tidak dilaksanakan, apabila dalam kegiatan formatif, peserta didik terbukti telah memenuhi seluruh indikator ketercapaian tujuan pembelajaran (skor akhir 3).

Contoh bentuk asesmen sumatif yang dapat dilakukan adalah menggambar dan menghias gambar dengan menggunakan sekurangnya tiga jenis garis, bidang, dan warna yang berbeda.





Gambar 1.4 Contoh menggambar dan menghias gambar menggunakan tiga jenis garis, bidang, dan warna yang berbeda.

Sumber: Cheryl Trowbridge/TeachKidsArt

Instrumen asesmen yang digunakan adalah rubrik sebagai berikut.

Tabel 1.4 Rubrik Asesmen Sumatif

Indikator	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Mampu mengelompokkan unsur rupa garis berdasarkan arah dan bentuknya.	Peserta didik mampu mengelompokkan seluruh unsur rupa garis berdasarkan arah dan bentuknya.	Peserta didik mampu mengelompokkan sebagian besar unsur rupa garis berdasarkan arah dan bentuknya.	Peserta didik mampu mengelompokkan sebagian kecil unsur rupa garis berdasarkan arah dan bentuknya.	Peserta didik belum mampu mengelompokkan seluruh unsur rupa garis berdasarkan arah dan bentuknya.

Mampu mengelompokkan unsur rupa bidang berdasarkan keteraturan dan ketidakteraturannya.	Peserta didik mampu mengelompokkan seluruh unsur bidang berdasarkan keteraturan dan ketidakteraturannya.	Peserta didik mampu mengelompokkan sebagian besar unsur rupa bidang berdasarkan keteraturan dan ketidakteraturannya.	Peserta didik mampu mengelompokkan sebagian kecil unsur rupa bidang berdasarkan keteraturan dan ketidakteraturannya.	Peserta didik belum mampu mengelompokkan seluruh unsur rupa bidang berdasarkan keteraturan dan ketidakteraturannya.
Mampu mengelompokkan unsur rupa warna berdasarkan kesan panas dan dinginnya.	Peserta didik mampu mengelompokkan seluruh unsur rupa warna berdasarkan kesan panas dan dinginnya.	Peserta didik mampu mengelompokkan sebagian besar unsur rupa warna berdasarkan kesan panas dan dinginnya.	Peserta didik mampu mengelompokkan sebagian kecil unsur rupa warna berdasarkan kesan panas dan dinginnya.	Peserta didik belum mampu mengelompokkan seluruh unsur rupa warna berdasarkan kesan panas dan dinginnya.

Skor akhir dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\frac{(\text{Jumlah Skor indikator } 1 + 2 + 3)}{12} \times 100\%$$

D. Refleksi

1. Refleksi Guru

Guru melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan pada diri mereka sendiri atau berdiskusi dengan rekan sejawat.

- “Bagaimana kemampuan peserta didik dalam mengelompokkan unsur rupa setelah pembelajaran ini?”
- “Bagaimana saya dapat menanamkan nilai kemandirian dan tanggung jawab melalui kegiatan ini?”
- “Bagaimana perasaan peserta didik yang tercermin dalam bentuk dan warna yang mereka gunakan?”

Guru dapat mengembangkan bentuk-bentuk kegiatan refleksi selain contoh di atas. Hal ini disesuaikan dengan situasi dan kondisi pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru dan peserta didik.

2. Refleksi Peserta Didik

Peserta didik diajak untuk melakukan refleksi melalui diskusi kelas, dengan menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

- “Apakah saya sudah dapat mengelompokkan garis, bidang, dan warna?”
- “Garis, bidang, dan warna apa yang paling saya sukai? Mengapa saya menyukainya?”

Selain itu, peserta didik juga dapat melakukan refleksi melalui pengisian tabel emosi dengan panduan guru. Peserta didik dapat mengisinya dengan emotikon berikut.

- 😊 = senang/mampu
- 😐 = masih bingung
- ☹️ = tidak senang/tidak mampu

Berikut adalah contoh tabel emosi yang dapat digunakan. Guru dipersilakan mengembangkan tabel emosi sesuai kebutuhan pembelajarannya masing-masing.

Sikap	😊	😐	☹️
Saya dapat mengelompokkan garis.			
Saya dapat mengelompokkan bidang.			
Saya dapat mengelompokkan warna.			
Saya dapat mengerjakan tugas tanpa bantuan.			
Saya senang belajar tentang unsur rupa.			

E. Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah menguasai tujuan pembelajaran yang dimaksud. Peserta didik diberikan tantangan untuk mengeksplor komposisi garis, bidang, dan warna yang lebih kompleks. Berikut beberapa contoh pengayaan yang dapat dilakukan.

1. Peserta didik diperkenalkan pada karya seniman Indonesia atau dunia yang dominan menggunakan garis, bidang, dan warna, seperti karya seniman Belanda, Piet Mondrian yang dominan oleh penggunaan garis vertikal dan horizontal serta hanya menggunakan warna primer (merah, biru, kuning, putih, dan hitam) atau karya John Martono yang dominan oleh paduan cipratan warna dan garis lengkung serta garis putus-putus. Mereka kemudian mencoba membuat karya dengan mengambil inspirasi dari seniman terkenal tersebut.



Gambar 1.5 Peserta didik mengamati karya gambar atau lukisan seniman.

2. Peserta didik diajak untuk menggunakan berbagai bahan yang ada di sekitar mereka untuk bereksperimen membuat garis, bidang, dan warna.
 - Peserta didik bereksperimen membuat garis dengan cara menyusun benda membentuk suatu garis tertentu atau membuat sebanyak-banyaknya garis menggunakan penggaris atau benda apapun yang lurus.
 - Peserta didik bereksperimen membuat bidang dengan cara melipat kertas menjadi dua secara vertikal/horizontal atau diagonal, kemudian memotongnya mengikuti garis lipatan, sehingga peserta didik mendapatkan bentuk persegi, persegi panjang, atau segitiga.
 - Peserta didik diajak untuk mencampur warna dengan menggunakan set pewarna yang dimiliki, untuk mendapatkan warna yang sesuai hasil pengamatan mereka.



Gambar 1.6 Peserta didik bereksperimen membuat garis, bidang, dan warna.

Sementara remedial diberikan kepada peserta didik yang belum dapat menguasai materi dengan baik. Remedial dapat dilakukan dengan cara penguatan kemampuan peserta didik atau mencoba variasi cara yang berbeda dengan sebelumnya. Berikut beberapa contoh remedial yang dapat dilakukan.

1. Peserta didik diajak mengelompokkan garis, bidang, dan warna menggunakan material konkret yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya menyebutkan nama bidang dan warna dari barang-barang dibawanya ke sekolah.
2. Peserta didik belajar nama-nama warna dengan menggunakan set pewarna yang dimiliki (jika ada). Misalnya, dalam sebuah krayon terdapat 12 warna, maka peserta dapat menyebutkan kedua belas nama warna yang ada dalam set pewarna mereka.
3. Peserta didik menempelkan potongan bidang beraturan ke dalam kolom yang bertuliskan nama bidang tersebut. Guru dapat bekerja sama dengan guru Bahasa Indonesia.

F. Lembar Kegiatan Peserta Didik



Catatan untuk guru: Bacakan semua instruksi pengerjaan yang ada pada setiap LKPD untuk membantu peserta didik yang belum fasih membaca, sehingga dapat memahami tugas dengan baik.



Lembar Kerja Peserta Didik 1

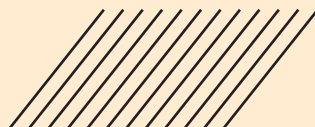
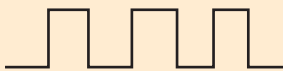
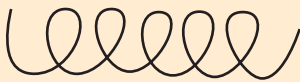


Nama:

Kelas:

Garis

Yuk, kita lanjutkan gambar aneka garis di bawah ini!



Catatan untuk peserta didik: Gunakan alat dan bahan yang paling mudah dan ada di lingkungan sekitar.



Catatan untuk guru: Bacakan semua instruksi pengerjaan yang ada pada setiap LKPD untuk membantu peserta didik yang belum fasih membaca, sehingga dapat memahami tugas dengan baik.



Lembar Kerja Peserta Didik 2



Nama:

Kelas:

Menarik Aneka Garis

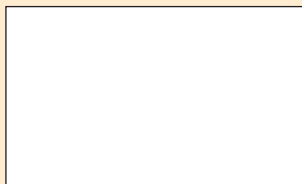
Ayo, berlatih membuat aneka garis!



Garis Tegak Lurus



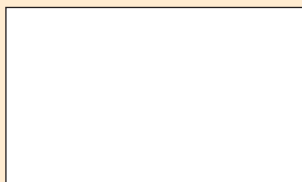
Garis Lengkung



Garis Melintang



Garis Bergelombang



Garis Menyerang



Garis Bergerigi



Garis Melingkar



Garis Mengulir



Catatan untuk peserta didik: Gunakan alat dan bahan yang paling mudah dan ada di lingkungan sekitar.



Catatan untuk guru: Bacakan semua instruksi pengerjaan yang ada pada setiap LKPD untuk membantu peserta didik yang belum fasih membaca, sehingga dapat memahami tugas dengan baik.



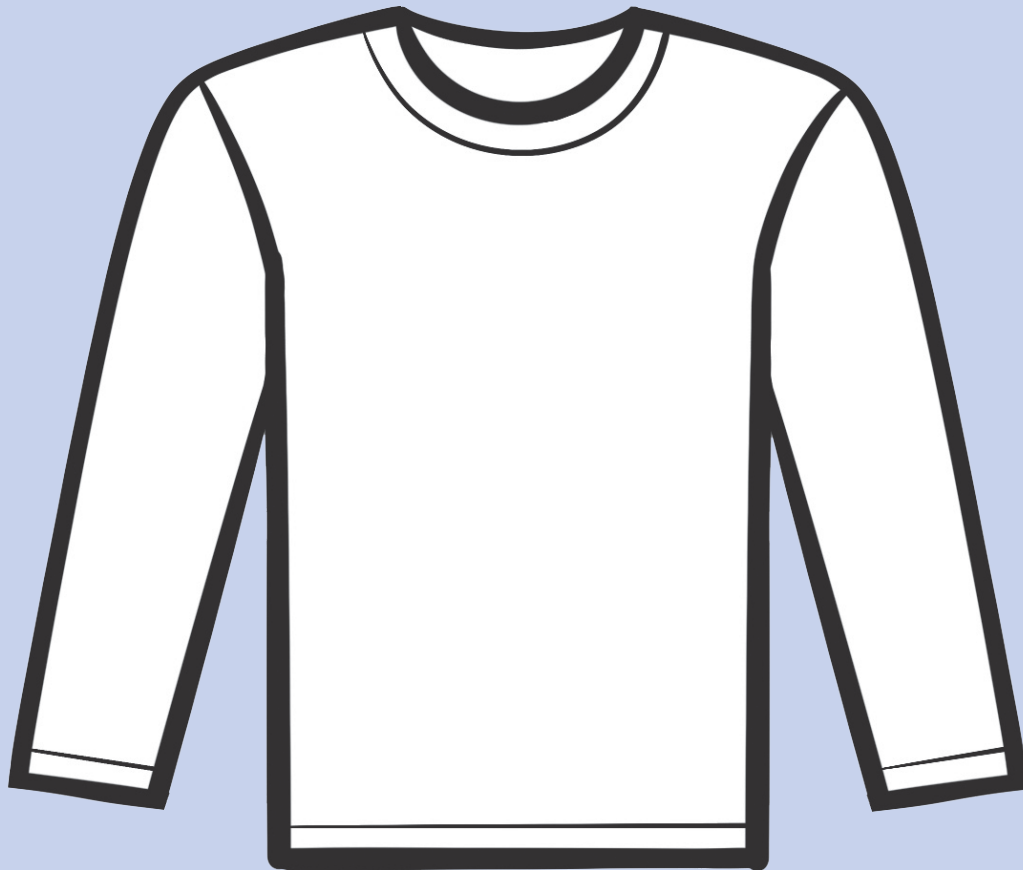
Lembar Kerja Peserta Didik 3



Nama:

Kelas:

Hiaslah kaus lengan panjang ini dengan gambar aneka garis yang kalian sukai!



Catatan untuk peserta didik: Gunakan alat dan bahan yang paling mudah dan ada di lingkungan sekitar.

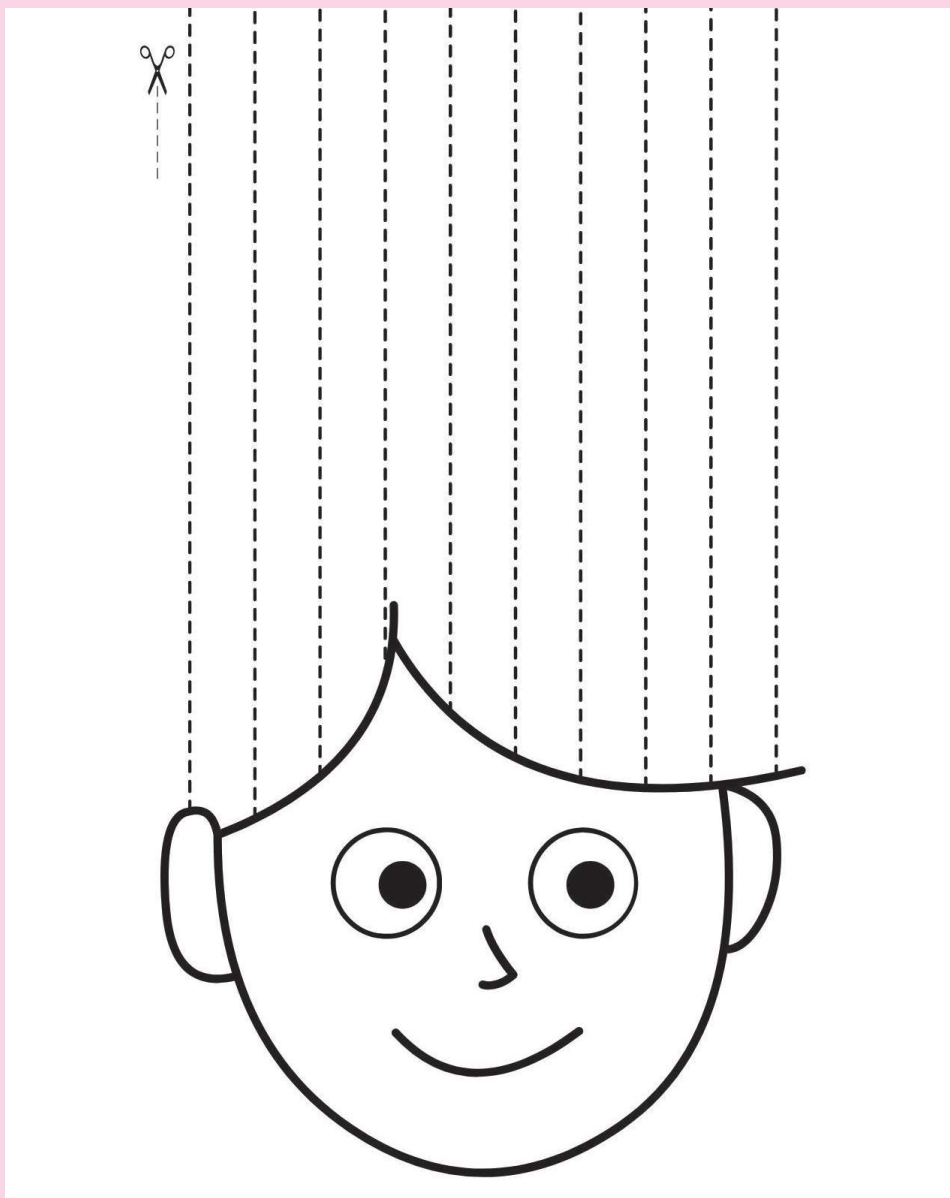


Lembar Kerja Peserta Didik 4



Nama:

Kelas:



Aku Bisa Menggunting Garis!

Guntinglah mengikuti garis putus-putus di atas.



Catatan untuk peserta didik: Gunakan alat dan bahan yang paling mudah dan ada di lingkungan sekitar.

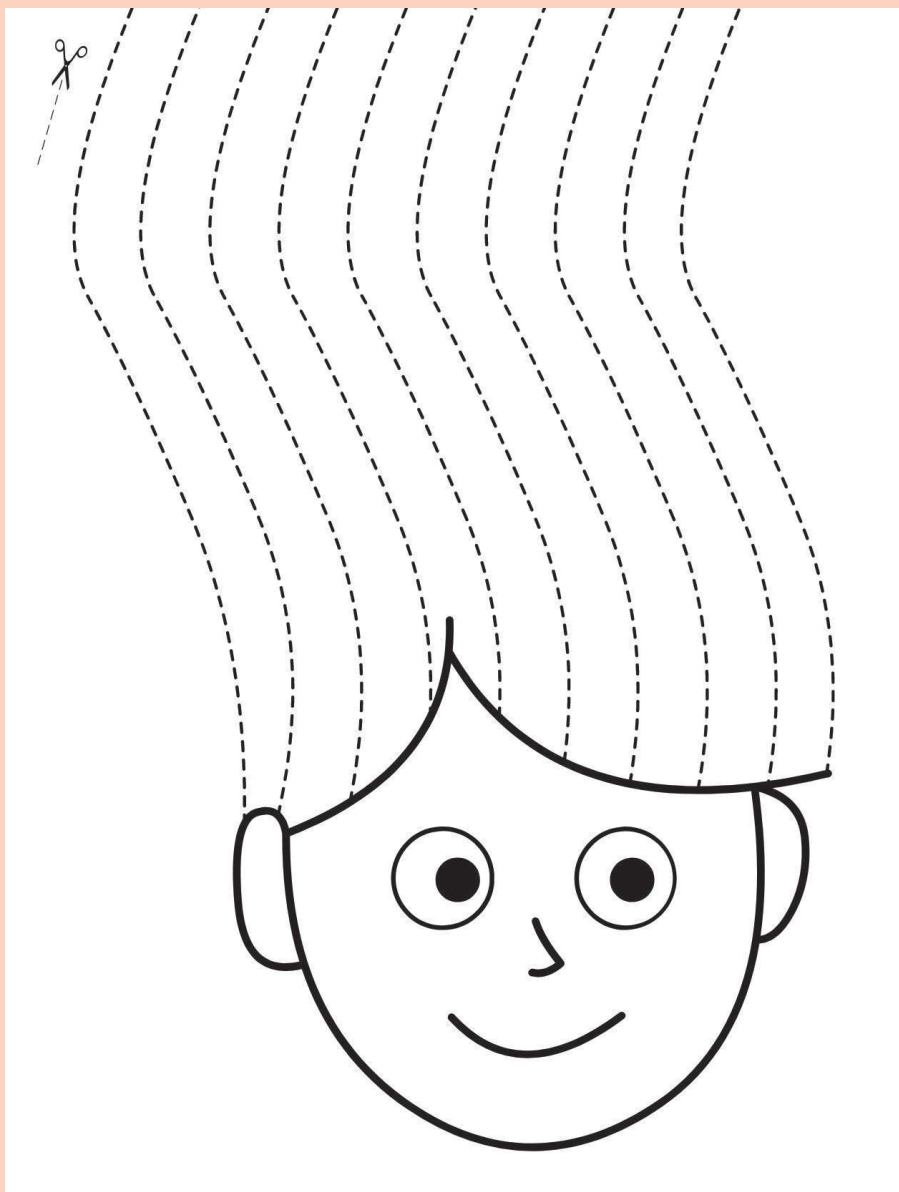


Lembar Kerja Peserta Didik 5



Nama:

Kelas:



Aku Bisa Menggunting Garis!

Guntinglah mengikuti garis putus-putus di atas.



Catatan untuk peserta didik: Gunakan alat dan bahan yang paling mudah dan ada di lingkungan sekitar.



Lembar Kerja Peserta Didik 6

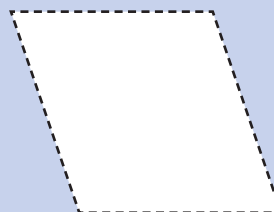
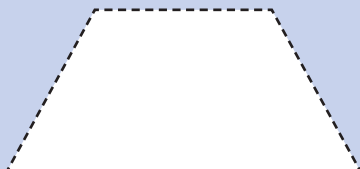
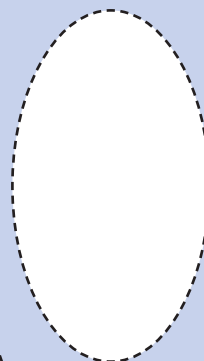
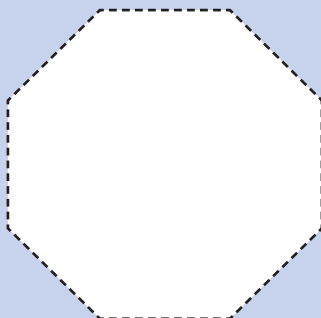
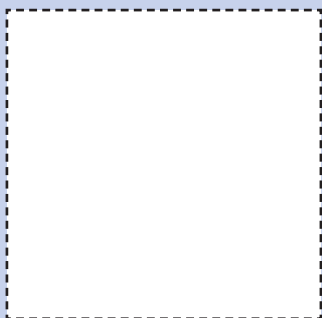
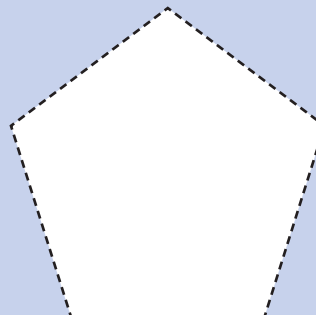
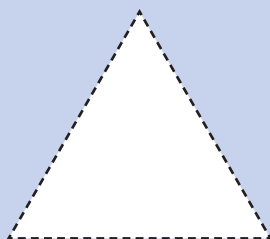
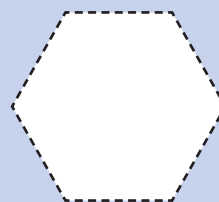
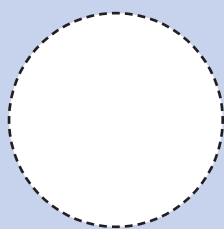


Nama:

Kelas:

Bidang Beraturan

Warnai setiap bidang kosong dengan warna yang berbeda.
Kemudian gunting mengikuti garis putus-putus.



Catatan untuk peserta didik: Gunakan alat dan bahan yang paling mudah dan ada di lingkungan sekitar.



Lembar Kerja Peserta Didik 7



Nama:

Kelas:

Bidang Beraturan

Tariklah garis untuk menghubungkan bentuk dengan nama bentuk tersebut!



Persegi panjang



Segi enam



Segi lima



Lingkaran



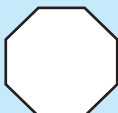
Segitiga



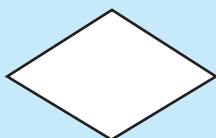
Bulat telur/Oval



Segi delapan



Bujur sangkar



Belah ketupat



Catatan untuk peserta didik: Gunakan alat dan bahan yang paling mudah dan ada di lingkungan sekitar.



Lembar Kerja Peserta Didik 8

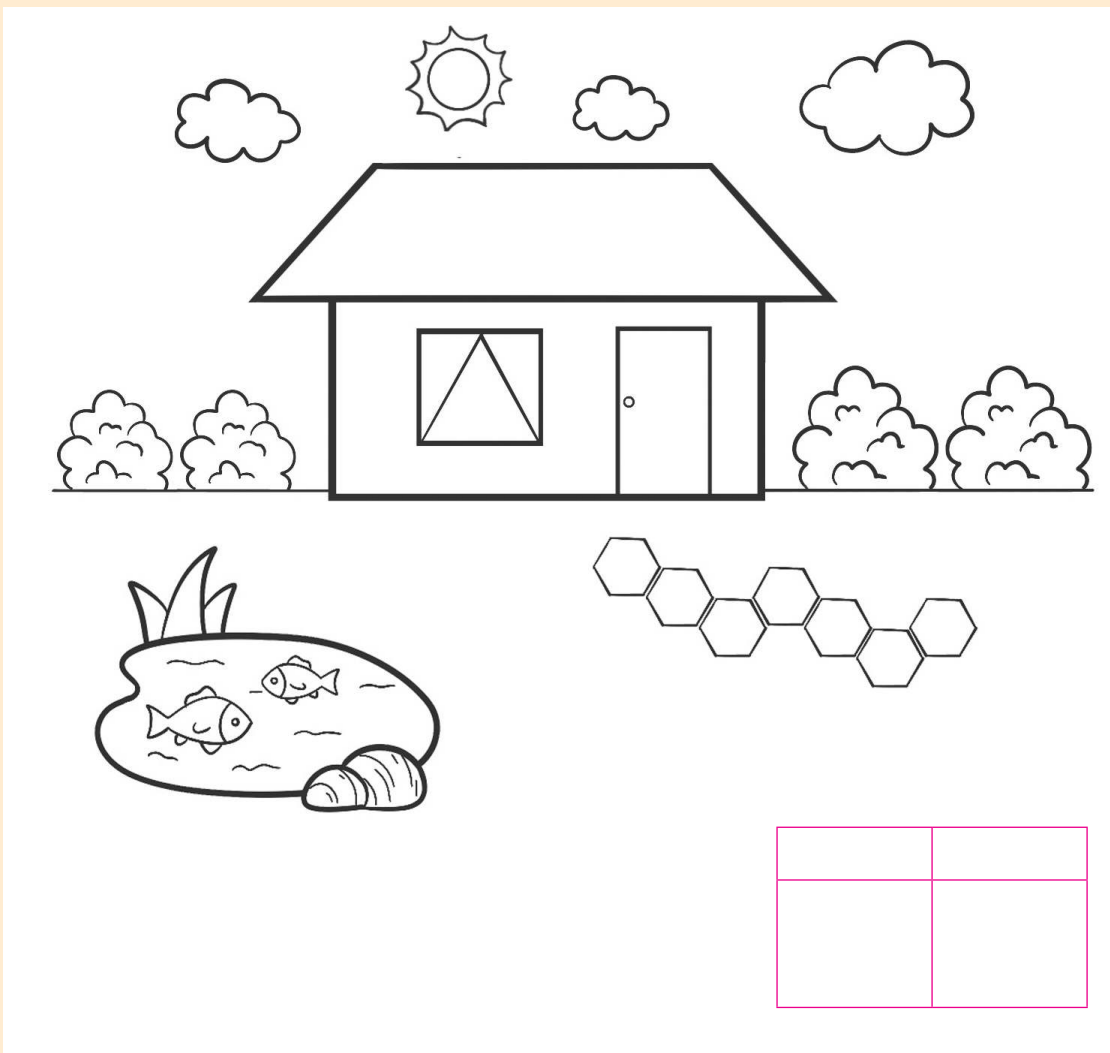


Nama:

Kelas:

Bidang Beraturan dan Bidang Tak Beraturan

Temukan ada berapa bidang beraturan dan bidang tak beraturan dalam gambar ini! Tuliskan hasil temuanmu pada tabel di bawah gambar.



Catatan untuk peserta didik: Gunakan alat dan bahan yang paling mudah dan ada di lingkungan sekitar.



Lembar Kerja Peserta Didik 9



Nama:

Kelas:

Mewarnai Bidang dengan Warna Panas dan Dingin

Warnai bentuk-bentuk berikut dengan warna panas atau dingin yang kamu sukai.



Catatan untuk peserta didik: Gunakan alat dan bahan yang paling mudah dan ada di lingkungan sekitar.



Lembar Kerja Peserta Didik 10



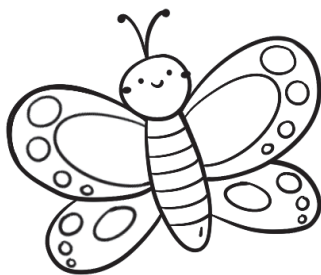
Nama:

Kelas:

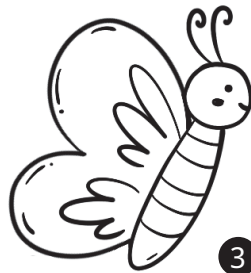
Warnai Sesuai Angka

Warnai sesuai petunjuk di bawah ini!

- | | |
|---------------------|------------------|
| 1 Merah dan kuning | 4 Hijau dan biru |
| 2 Kuning dan oranye | 5 Biru dan ungu |
| 3 Oranye dan merah | 6 Ungu dan hijau |



6



3



4



2



5



1



Catatan untuk peserta didik: Gunakan alat dan bahan yang paling mudah dan ada di lingkungan sekitar.

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

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

Penulis: Rizki Raindriati dan Della Naradika

ISBN: 978-623-388-155-5 (jil.2 PDF)

Bab II

Berpendapat Mengenai Karya Seni Rupa



A. Pendahuluan

Apa yang menjadikan sebuah karya seni rupa indah bagi seseorang? Jawaban pertanyaan ini bersifat subyektif dan berbeda-beda untuk setiap individu. Ada beberapa faktor yang umumnya memengaruhi cara orang menilai keindahan sebuah karya seni, salah satunya adalah aspek visual. Aspek visual adalah aspek dalam karya seni rupa yang dianggap indah, biasanya memiliki komposisi bentuk yang seimbang dan warna yang harmonis, sehingga nyaman dilihat. Aspek lain yang umumnya berpengaruh dalam penilaian karya seni adalah ekspresi emosional yang kuat dan mampu membangkitkan emosi orang yang melihatnya, kreativitas dalam konsep dan teknik, serta kemahiran teknis seniman. Penilaian ini tentunya juga banyak dipengaruhi oleh selera dan pengalaman orang yang melihatnya.

Pada bab ini, guru akan membangun kemampuan peserta didik dan dirinya sendiri untuk mengeksplorasi makna keindahan dalam sebuah karya seni rupa atau dalam sebuah benda yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu, para guru mulailah bertanya, *"apa yang saya lihat?"*

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran yang akan dicapai bab ini adalah menyampaikan pendapat mengenai sebuah karya seni rupa atau benda di lingkungan sehari-hari. Tujuan pembelajaran ini diturunkan dari elemen merefleksikan.

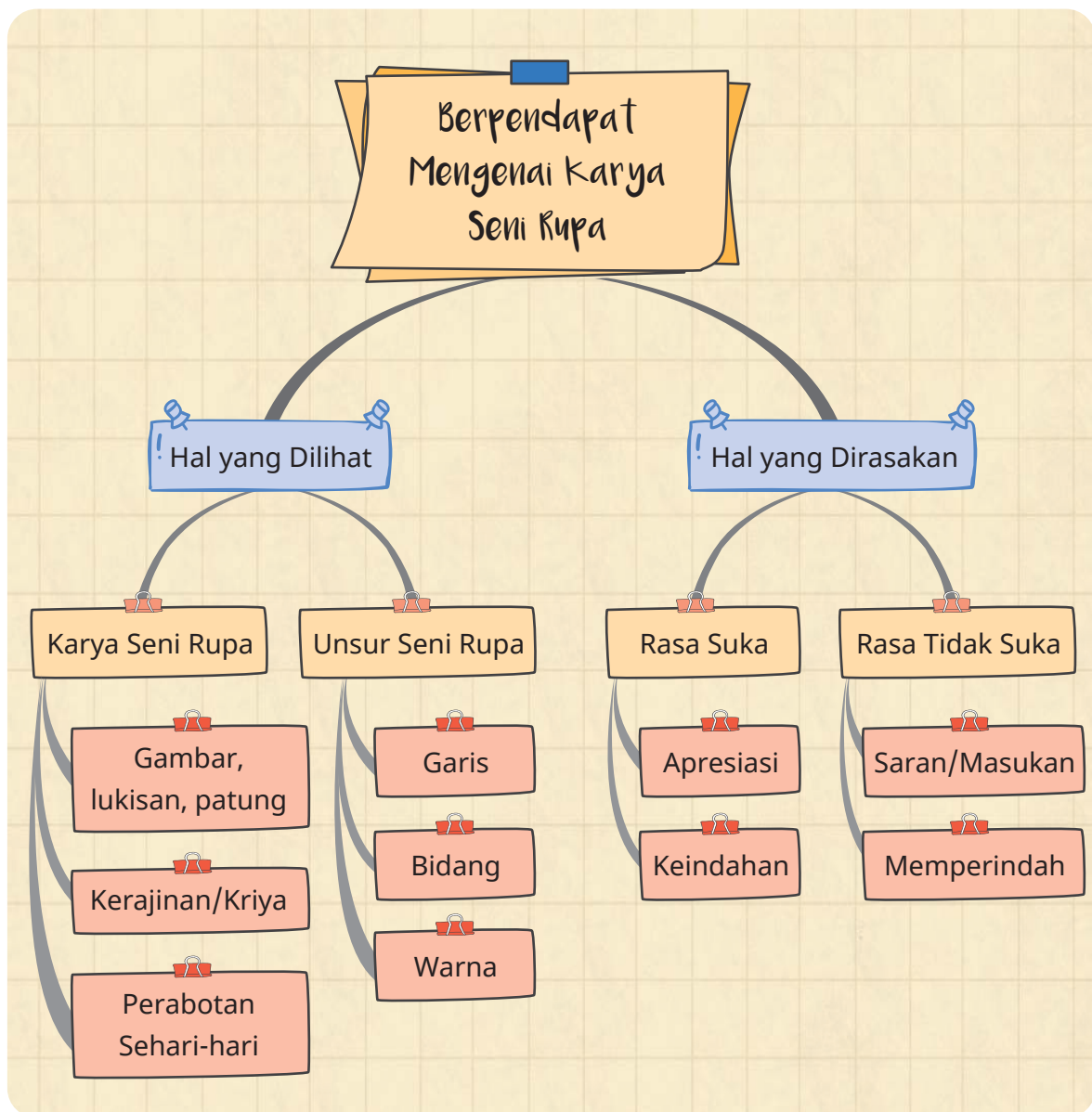
2. Pokok Materi

Pokok materi bab ini adalah tanggapan mengenai unsur-unsur rupa garis, bidang, dan warna, berdasarkan apa yang dilihat dan apa yang dirasakan dari sebuah karya seni atau benda yang dinilai memiliki nilai seni, yang terdapat di lingkungan sekitarnya dengan menggunakan bahasa sehari-hari.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lainnya

Materi dalam bab ini terhubung erat dengan kompetensi literasi numerasi (menggunakan penalaran spasial) dan bahasa Indonesia (pengenalan dan penggunaan kosakata seni rupa yang tepat).

4. Peta Materi/Peta Konsep



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran untuk Satu Bab

Waktu pembelajaran yang diperlukan pada bab ini minimal 9 JP (3 pertemuan, dengan 1 JP = 3 x@35 menit).

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Konsep dan keterampilan prasyarat peserta didik pada bab ini adalah sudah mencapai tujuan pembelajaran sebelumnya, yaitu mampu mengelompokkan unsur rupa (garis, bidang, warna) yang ada di lingkungan sekitar berdasarkan hasil pengamatannya.

- Mengelompokkan garis berdasarkan arah dan bentuknya.
- Mengelompokkan bidang berdasarkan keteraturan dan ketidakteraturan bentuknya.
- Mengelompokkan warna berdasarkan kesan panas dan dingin yang ditimbulkannya.

7. Apersepsi

Peserta didik mengidentifikasi bidang melalui kegiatan bernyanyi dan diskusi ringan mengenai lagu *Topi Saya Bundar* ciptaan Pak Kasur. Pada lagu tersebut, peserta didik mengenali bentuk bundar dan bentuk bukan bundar. Untuk mengenali unsur warna, peserta didik dapat mengidentifikasinya melalui lagu *Pelangi* dan/atau *Balonku* ciptaan AT Mahmud. Pada lagu *Pelangi*, terdapat warna dasar pelangi, yaitu merah, kuning, dan hijau dan warna langit yaitu biru, sementara pada lagu *Balonku*, terdapat warna hijau, kuning, kelabu, merah muda, dan biru.

8. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam mengelompokkan unsur rupa garis, bidang, dan warna, guru dapat melihat kembali hasil asesmen sumatif pembelajaran sebelumnya. Peserta didik kemudian diajak untuk bermain “Maju Selangkah” untuk berlatih menyampaikan pendapat mereka mengenai suatu karya seni rupa di lingkungan sehari-hari.

B. Kegiatan Pembelajaran



Kegiatan 1

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1

- Menyampaikan unsur rupa yang dilihatnya dalam karya seni rupa menggunakan kosakata yang tepat.
- Menyampaikan unsur rupa yang dilihatnya pada benda di kehidupan sehari-hari dengan menggunakan kosakata yang tepat.

- c. Menyampaikan apresiasi dan saran mengenai karya seni rupa.
- d. Menyampaikan pendapat berupa apresiasi dan saran mengenai benda di lingkungan sehari-hari yang dilihatnya.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Mengamati lingkungan sekitar

Pembelajaran dimulai dengan kegiatan mengamati alam sekitar. Peserta didik diajak untuk berjalan-jalan sekitar 5–10 menit untuk mengamati lingkungan sekolah. Ajak peserta didik untuk menemukan benda-benda yang menurut mereka memperindah lingkungan sekolah.

b. Menyampaikan Pendapat Mengenai Keindahan

Peserta didik kemudian disiapkan untuk bermain “Maju Selangkah”. Peserta didik dibagi ke dalam 2 barisan dengan jumlah yang sama banyak. Beri jarak setidaknya 10 langkah antara keduanya. Kemudian mereka akan saling berhadapan. Peserta didik menyimak aturan main yang disampaikan guru. Sampaikan pada peserta didik bahwa mereka perlu maju satu langkah apabila mereka memiliki pendapat tertentu mengenai hal yang disebutkan guru. Gali lebih dalam mengenai pendapat tersebut. Penting sekali bagi guru untuk menanyakan alasan peserta didik menyatakan suka dan tidak suka akan sesuatu. Berikut contoh-contoh pernyataan yang dapat digunakan dalam permainan ini.

- *“Maju selangkah ke depan apabila menurutmu warna biru itu indah!”* (jika ada peserta didik yang maju selangkah, tanyakan mereka, warna biru seperti apa yang menurut mereka paling indah? atau apakah mereka memiliki sebuah benda berwarna biru yang mereka sukai?)
- *“Maju selangkah ke depan jika kamu ingin mengubah warna dinding sekolah kita!”* (jika ada peserta didik yang maju selangkah, tanyakan pada mereka apa warna yang akan mereka inginkan dan mengapa mereka memilih warna tersebut?)
- *“Maju selangkah ke depan apabila kamu menyukai pakaian yang bermotif garis-garis lurus!”* (jika ada peserta didik yang maju selangkah, tanyakan pada mereka apakah mereka memiliki baju bermotif garis-garis lurus? Apakah garisnya melintang atau tegak lurus? Apa warnanya?)

Pertanyaan juga dapat diajukan kepada mereka yang memilih untuk tidak maju selangkah dan tetap berada dalam barisannya. Tanyakan pertanyaan sebaliknya.

- “Apakah warna yang menurutmu paling indah?”
- “Bagaimana perasaanmu melihat warna dinding sekolah kita yang sekarang?”
- “Apakah kamu menyukai baju bermotif? Motif apa yang kamu sukai?”.



Gambar 2.1 Peserta didik diminta untuk menyampaikan pendapatnya mengenai keindahan.

Permainan ini dapat dilakukan selama 30–45 menit, menyesuaikan dengan kondisi dan antusiasme peserta didik. Setelah permainan selesai, lakukan *debrief* pada peserta didik mengenai cara pandang, bahwa setiap orang memiliki cara pandang tersendiri dalam melihat sebuah benda yang sama dan ini akan melahirkan pendapat yang berbeda-beda. Peserta didik dibimbing untuk mengingat kembali permainan “Maju Selangkah” yang baru saja dilakukan. Ada kalanya pendapat mereka sama dengan teman sekelasnya dan ada kalanya berbeda. Perbedaan adalah hal yang wajar dan tidak seharusnya membuat kita saling tidak menyukai.

Kegiatan berikutnya adalah menggambar benda yang mereka sukai karena keindahannya. Sebagai inspirasi, peserta didik dapat menonton video

bahan ajar berikut <https://guru.kemdikbud.go.id/perangkat-ajar/toolkits/xMZK38PZLa>. Kegiatan ini memerlukan satu kali pertemuan (3 x @35 menit).

3. Materi Esensial

Materi esensial pada bab ini mencakup beberapa aktivitas sebagai berikut.

- a. Kegiatan merefleksikan hasil pengamatan terhadap keindahan dalam karya seni dan benda di lingkungan sekitar. Jenis karya seni yang diamati dapat berupa gambar, lukisan, patung, dan seni kerajinan/kriya. Sementara itu benda yang berada lingkungan sekitar contohnya perabotan sehari-hari yang sering dijumpai peserta didik.
- b. Kegiatan menanggapi benda yang dilihat. Pada tahap ini peserta didik memberi tanggapan positif terkait keindahan karya seni atau benda lain di lingkungan sekitar berdasarkan apa yang dilihatnya. Kegiatan memberi tanggapan ini selain melatih berpikir kritis juga dapat memupuk keberanian menyampaikan pendapat mengenai keindahan karya seni dan benda di lingkungan sekitar dari sudut pandang masing-masing.
- c. Kegiatan menanggapi benda berdasarkan perasaan yang dialami. Pada tahap ini peserta didik memberi tanggapan positif terkait keindahan karya seni atau benda lain di sekitar berdasarkan apa yang dirasakan. Melalui kegiatan ini akan muncul sikap suka atau tidak suka terhadap benda tertentu. Guru disarankan untuk menggali alasan peserta didik menyukai atau tidak ketika menanggapi benda tertentu.

4. Profil Pelajar Pancasila

Materi pada bab ini diharapkan dapat membangun kepercayaan diri peserta didik untuk menunjukkan akhlak mulia pada diri sendiri dengan cara menghargai dan menyuarakan pendapat dengan cara yang santun, serta menghargai pendapat orang lain dengan cara menyimak dan meresponnya dengan santun pula.

5. Asesmen Formatif

Asesmen yang dilakukan melalui kegiatan permainan “Maju Selangkah”, dapat bersifat formatif karena difungsikan sebagai pemetaan kemampuan awal peserta didik. Hasil kegiatan ini tidak perlu dinilai, namun dapat digunakan sebagai informasi untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya. Guru dapat membuat daftar centang dan/atau catatan anekdotal mengenai temuan dari kegiatan ini (jika ada).

Nama	Catatan Anekdotal
Abe	Malu-malu dan perlu dibantu, namun pendapatnya jelas.
Cinde	Percaya diri dan menggunakan kosakata yang tepat.
Defghi	Tidak dapat mengenali warna. Perlu diinformasikan pada orang tua, antisipasi kemungkinan buta warna.

Kegiatan 2

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 2

- Menyampaikan unsur rupa yang dilihatnya dalam karya seni rupa atau benda di lingkungan sehari-hari dengan menggunakan kosakata yang tepat.
- Menyampaikan pendapat berupa apresiasi dan saran mengenai karya seni rupa atau benda di lingkungan sehari-hari yang dilihatnya.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Kegiatan inti dalam pertemuan ini adalah peserta didik kembali berlatih untuk menyampaikan pendapatnya mengenai suatu karya seni atau benda di lingkungan sehari-hari yang menurutnya indah. Untuk melatih kompetensi tersebut, peserta didik akan bermain peran menjadi pemilik toko barang seni atau galeri. Jika guru memilih galeri, maka peserta didik terlebih dulu harus diperkenalkan pada konsep galeri yang berarti sebuah ruangan atau gedung yang digunakan untuk memajang benda atau karya seni rupa yang dianggap indah.



Gambar 2.2 Kegiatan bermain peran sebagai pemilik toko barang seni atau galeri.

Permainan dilakukan di dalam kelas. Peserta didik duduk melingkar dalam 4-5 kelompok kecil untuk berdiskusi dengan panduan guru. Kelompok kecil tersebut perlu memutuskan benda-benda apa saja yang layak dipajang dalam galeri kelas mereka. Benda-benda tersebut haruslah benda yang dapat ditemukan di sekeliling mereka yang menurut mereka indah.



Gambar 2.3 Alternatif Benda Layak Pajang pada Galeri Kelas

Sumber: Della Naradika/Kemdikbud 2024

Untuk membuat keputusan mengenai benda-benda yang akan dipajang di toko barang seni atau galeri kelas mereka, peserta didik akan melakukan diskusi dengan panduan pertanyaan guru sebagai berikut.

- *“Apa benda yang kalian pilih?”* (Jawaban: lukisan atau gambar yang pernah mereka buat, patung, hiasan dinding, karya kerajinan, seperti anyaman, kain tradisional, gerabah, dan ukiran, patung/figurin, dan perabotan rumah tangga.)
- *“Apa saja garis, bidang, dan warna yang ada pada benda pilihan kalian?”*
- *“Bagaimana perasaan kalian mengenai benda tersebut? Apakah kalian menyukainya?”* (Jawaban: menyukai/tidak menyukai.)
- *“Apabila kalian menyukainya, apa yang paling kalian sukai dari benda ini? Apa yang membuatnya indah di mata kalian?”* (Jawaban: garis, bentuk, atau warnanya. Ini dapat digali lebih dalam oleh guru.)
- *“Apabila kalian tidak menyukainya, apa yang ingin kalian ubah agar benda ini jadi menarik?”* (Jawaban: garis, bentuk, atau warnanya. Hal ini dapat digali lebih dalam oleh guru.)

Setiap anak diminta menjelaskan kepada kelompok kecilnya masing-masing, apa yang membuatnya memutuskan memilih benda tersebut untuk dipajang dalam galeri kelas mereka? Seperti apa bentuk benda itu dan apa hal yang membuat benda itu terlihat indah baginya?

Setelah setiap peserta didik mendapatkan giliran berpendapat, guru akan kembali melakukan *debrief*. Setiap kelompok akan menjelaskan rencana mereka mengenai benda-benda yang akan dipajang di galeri kelas. Kemudian, peserta didik dan guru akan mendata jumlah dan jenis barang yang akan dipajang, agar dapat memutuskan tata letak yang akan digunakan dalam galeri.

Pada pertemuan berikutnya, peserta didik dan guru akan bekerja sama mengatur tata letak meja dan kursi di kelas. Perhatikan keselamatan kerja saat peserta didik mengatur atau mengangkat meja dan kursi. Setelah itu, peserta didik akan meletakkan benda-benda pilihan mereka di atas meja atau kursi yang ada, atau menempelkan gambar atau lukisan di dinding kelas. Setelah selesai mereka akan melaksanakan asesmen sumatif untuk tujuan pembelajaran ini.

Dengan demikian, pembelajaran ini dapat dilakukan dalam waktu 2-3 pertemuan (6-9 JP) dengan 1 JP = 3 × @35 menit.



Gambar 2.4 Contoh pemasangan karya seni di dinding kelas.

Sumber: Rizki Raindriati/Kemdikbud, 2019

3. Materi Esensial

Materi esensial pada bab ini adalah apresiasi terhadap keindahan di lingkungan sekitar. Sikap apresiatif ini hadir dalam bentuk keberanian menyampaikan pendapat mengenai keindahan dari sudut pandang masing-masing dan dalam bentuk masukan untuk sebuah karya. Apresiasi dan saran merupakan bagian dari umpan balik. Peserta didik dan guru perlu terbiasa memandang umpan balik sebagai sebuah informasi netral yang dapat dijadikan pertimbangan dalam meningkatkan atau memperbaiki karya mereka. Tidak ada keharusan untuk menggunakan atau tidak menggunakan umpan balik yang didapat, namun umpan balik memberikan informasi mengenai bagaimana orang lain memandang dan menanggapi karya dirinya.

4. Profil Pelajar Pancasila

Materi pada bab ini diharapkan dapat membangun kepercayaan diri peserta untuk menunjukkan akhlak mulia pada diri sendiri dengan cara menghargai dan menyuarakan pendapat dirinya dengan cara yang santun, serta menghargai dan pendapat diri orang lain dengan cara menyimak aktif dan merespon dengan santun apa yang disampaikan orang lain. Mereka juga membiasakan dimensi mandiri, elemen regulasi diri. Peserta didik mengidentifikasi perbedaan emosi yang dirasakannya dan situasi-situasi yang menyebabkannya, serta mengekspresikan secara wajar.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Pada saat permainan toko barang seni/galeri, sekolah dapat mengundang orang tua/wali dan masyarakat sekitar untuk memberikan pengalaman nyata peserta didik berbagi pendapat mengenai suatu karya seni/barang yang dianggap memiliki nilai seni. kegiatan ini sekaligus dapat mengedukasi orang tua/wali dan masyarakat untuk turut mengapresiasi keindahan di sekitar mereka, serta untuk selalu menyimak, menghargai, dan merespon pendapat anak-anak mereka.

G. Asesmen Sumatif

Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama akan bermain peran sebagai pemilik toko barang seni/galeri dan kelompok kedua bermain peran sebagai pengunjung toko barang seni/galeri. Selama 15 menit, kelompok kedua akan berkeliling menikmati isi toko barang seni/galeri kelas. Kelompok pertama akan menyebar di

beberapa titik. Mereka bertugas menjelaskan mengenai “koleksi” benda dan karya seni rupa yang ada di dekat mereka; apa hal yang membuat benda tersebut indah dan layak berada di toko barang seni/galeri dari sudut pandang mereka. Anggota kelompok pertama juga didorong untuk menanyakan pendapat anggota kelompok kedua yang sedang mengunjungi area toko barang seni/galeri yang dijaganya.

Setelah 15 menit, kelompok pertama dan kelompok kedua bertukar peran. Kelompok pertama akan bermain peran sebagai pengunjung toko barang seni/galeri dan kelompok kedua bermain peran sebagai pemilik toko barang seni/galeri. Mereka kembali memainkan skenario kegiatan kunjungan toko barang seni/galeri yang sama.

Setelah sesi kedua berakhir, guru membimbing peserta didik untuk menuliskan atau menggambarkan benda dalam galeri kelas yang menurut mereka paling indah. Mereka dapat menuliskan pendapatnya atau jika peserta didik belum dapat menuliskannya, mereka diperbolehkan untuk berpendapat secara lisan. Adapun instrumen asesmen yang dapat digunakan adalah rubrik sebagai berikut.

Tabel 2.1 Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif

Indikator	Poin 4 Melampaui TP	Poin 3 Mencapai TP	Poin 2 Menuju TP	Poin 1 Perlu Bimbingan
Menyampaikan unsur rupa yang dilihatnya dalam karya seni rupa menggunakan kosakata yang tepat.	Menyampaikan tiga unsur rupa (garis, bidang, dan warna) yang dilihatnya dalam karya seni rupa dengan menggunakan kosakata yang tepat dan detail.	Menyampaikan tiga unsur rupa (garis, bidang, atau warna) yang dilihatnya dalam karya seni rupa dengan menggunakan kosakata yang tepat.	Menyampaikan dua unsur rupa (garis, bidang, atau warna) yang dilihatnya dalam karya seni rupa dengan menggunakan kosakata yang tepat.	Menyampaikan satu unsur rupa (garis, bidang, atau warna) yang dilihatnya dalam karya seni rupa dengan menggunakan kosakata yang tepat.
Menyampaikan unsur rupa yang dilihatnya pada benda	Menyampaikan tiga unsur rupa (garis, bidang, dan warna) yang dilihatnya	Menyampaikan tiga unsur rupa (garis, bidang, atau warna) yang	Menyampaikan dua unsur rupa (garis, bidang, atau warna) yang	Menyampaikan sebuah unsur rupa (garis, bidang, atau warna)

Indikator	Poin 4 Melampaui TP	Poin 3 Mencapai TP	Poin 2 Menuju TP	Poin 1 Perlu Bimbingan
di lingkungan sehari-hari dengan menggunakan kosakata yang tepat.	pada benda di lingkungan sehari-hari dengan menggunakan kosakata yang tepat dan detail.	dilihatnya pada benda di lingkungan sehari-hari dengan menggunakan kosakata yang tepat.	dilihatnya pada benda di lingkungan sehari-hari dengan menggunakan kosakata yang tepat.	yang dilihatnya pada benda di lingkungan sehari-hari dengan menggunakan kosakata yang tepat.
Menyampaikan pendapat berupa apresiasi dan saran mengenai karya seni rupa.	Menyampaikan pendapat berupa apresiasi dan saran yang detail mengenai karya seni rupa.	Menyampaikan pendapat berupa apresiasi dan saran mengenai karya seni rupa.	Menyampaikan pendapat berupa apresiasi atau saran mengenai karya seni rupa.	Belum Menyampaikan pendapat berupa apresiasi atau saran mengenai karya seni rupa.
Menyampaikan pendapat berupa apresiasi dan saran mengenai benda di lingkungan sehari-hari yang dilihatnya.	Menyampaikan pendapat berupa apresiasi dan saran yang detail mengenai benda di lingkungan sehari-hari yang dilihatnya.	Menyampaikan pendapat berupa apresiasi dan saran mengenai benda di lingkungan sehari-hari yang dilihatnya.	Menyampaikan pendapat berupa apresiasi atau saran mengenai benda di lingkungan sehari-hari yang dilihatnya.	Belum Menyampaikan pendapat berupa apresiasi atau saran mengenai benda di lingkungan sehari-hari yang dilihatnya.

Skor akhir dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\frac{(\text{Jumlah Skor indikator } 1 + 2 + 3)}{16} \times 100\%$$

D. Refleksi

1. Refleksi Guru

Di bawah ini merupakan beberapa contoh bentuk kegiatan refleksi yang dapat dilakukan oleh guru.

- *“Apakah peserta didik menunjukkan kepercayaan diri dalam Menyampaikan pendapatnya?”*
- *“Apakah saya telah menciptakan suasana kelas yang aman dan nyaman bagi peserta didik untuk bebas menyuarakan pendapatnya?”*
- *“Apakah yang berubah dari sikap peserta didik setelah berlatih Menyampaikan pendapat?”*

Guru dapat mengembangkan bentuk-bentuk kegiatan refleksi selain contoh di atas. Hal ini disesuaikan dengan situasi dan kondisi pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru dan peserta didik.

2. Refleksi Peserta Didik

Di bawah ini beberapa contoh bentuk kegiatan refleksi yang dapat dilakukan oleh peserta didik.

- *“Apakah saya berani Menyampaikan pendapat atau perasaan saya mengenai sebuah karya?”*
- *“Mengapa saya perlu Menyampaikan umpan balik dengan jujur dan santun?”*
- *“Bagaimana perasaan saya setelah dapat Menyampaikan pendapat saya?”*

Selain itu, peserta didik juga dapat melakukan refleksi melalui pengisian tabel emosi dengan panduan guru. Peserta didik dapat mengisinya dengan emotikon berikut.

- 😊 = senang/mampu
- 😐 = masih bingung
- ☹️ = tidak senang/tidak mampu

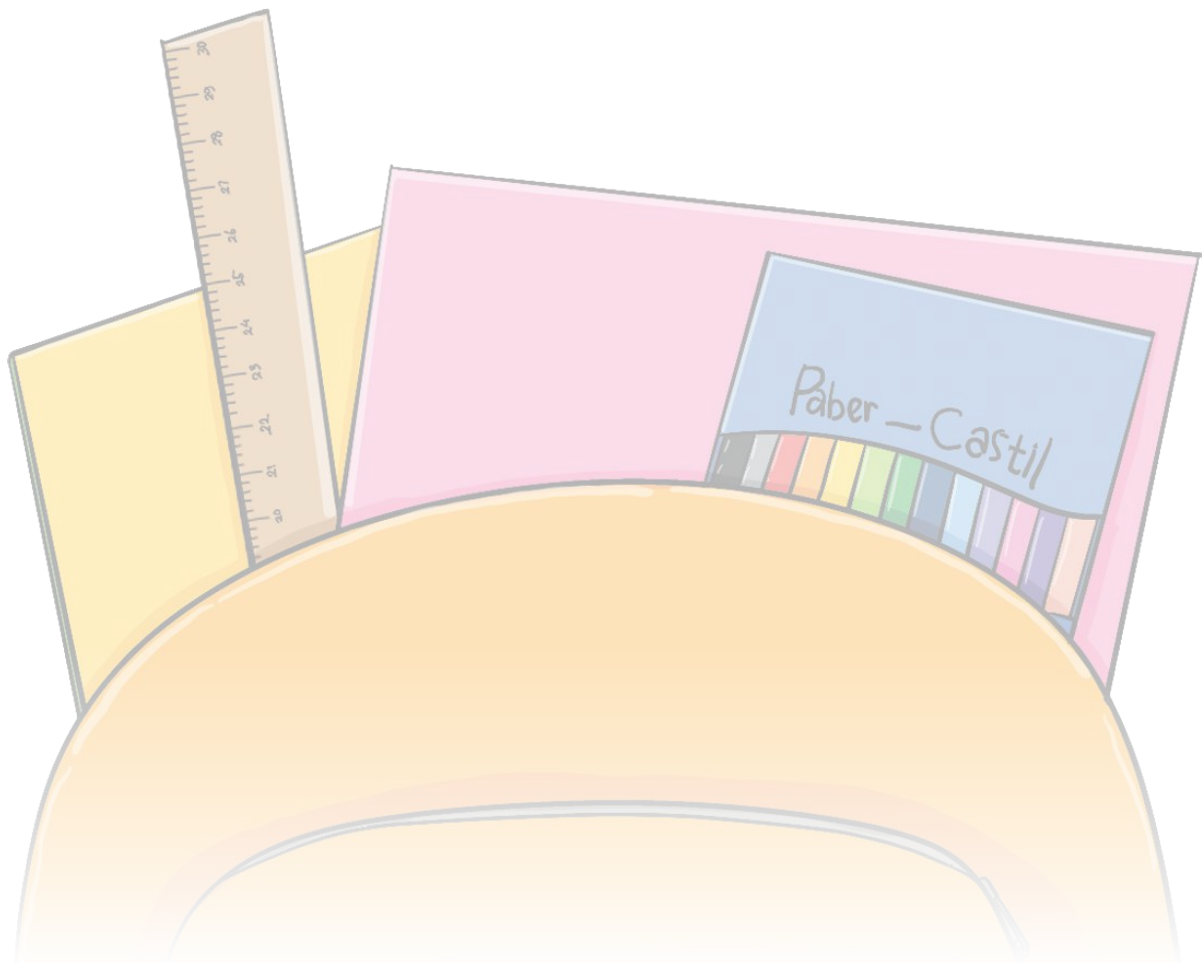
Berikut adalah contoh tabel emosi yang dapat digunakan. Guru dipersilakan mengembangkan tabel emosi sesuai kebutuhan pembelajarannya masing-masing.

Sikap	😊	😐	😞
Saya berani berpendapat.			
Saya santun berpendapat.			
Saya memberikan umpan balik yang jujur.			
Saya berterimakasih mendapat umpan balik.			
Saya dapat melihat keindahan.			

E. Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah menguasai tujuan pembelajaran yang dimaksud. Peserta didik diberikan tantangan untuk menyampaikan pendapatnya tanpa dibimbing oleh guru.

Remedial dapat dilakukan dengan mengajak peserta didik untuk menyampaikan pendapat mengenai yang lebih sederhana, misalnya warna atau bidang yang disukainya.





Mengajak Anak Belajar Berpendapat

Membimbing anak untuk menyampaikan pendapat mengenai karya seni rupa (dan apapun) sangat penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikasi mereka. Pendapat yang disampaikan sebisa mungkin disertai dengan alasan dan berdasarkan apa yang mereka lihat dan rasakan.

Untuk dapat membangun kemampuan tersebut, guru perlu menciptakan ruang yang aman dan nyaman bagi anak berbicara. Guru dapat menetapkan aturan bicara sejak enam pekan pertama bersekolah, seperti bergiliran berbicara, menghargai orang yang bicara dengan cara diam dan menyimak, dan menggunakan bahasa yang santun.

Gunakan pertanyaan terbuka seperti, "Apa yang kamu lihat di gambar ini?" atau "Bagaimana perasaanmu saat melihat gambar ini?" Tunjukkan cara menyampaikan pendapat dengan spesifik "Saya suka warna biru di gambar ini karena membuat saya merasa tenang." Dorong anak-anak untuk berdiskusi berpasangan atau dalam kelompok kecil agar mereka dapat saling berbagi pendapat dan belajar mendengarkan.

Berikan penghargaan atas pendapat mereka seperti, "Terima kasih sudah berani berbagi pendapatmu!" Latih anak-anak secara rutin untuk menyampaikan pendapat mereka. Semakin sering mereka berlatih, semakin mereka percaya diri.



Sumber: Rizki Raindriati/
Kemdikbud, 2024

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024
Panduan Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas II (Edisi Revisi)
Penulis: Rizki Raindriati dan Della Naradika
ISBN: 978-623-388-155-5 (jil.2 PDF)

Bab III

Menggali Ide untuk Berkarya



A. Pendahuluan

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

Kemampuan menghasilkan ide adalah kunci utama dalam proses dan pembelajaran seni rupa. Namun peserta didik, bahkan guru sendiri pun sering mengalami kesulitan menggali ide atau gagasan untuk berkarya. Guru sering mengharapkan peserta didik untuk menghasilkan karya seni sebelum mengajarkan cara mendapatkan ide untuk karya tersebut. Akibatnya, banyak peserta didik cenderung mengambil ide dari orang lain dan sekadar mencontoh mentah-mentah karya yang ditunjukkan kepadanya. Mereka tidak mampu menggunakan ide sendiri, kecuali mencontoh karya yang ditunjukkan.

Bab ini mengajak guru untuk menggali kreativitas dan ide dalam dirinya sendiri, dengan harapan dapat menularkannya kepada peserta didik. Untuk itu, para guru diajak untuk mulai bertanya, *"Apa yang ingin saya ceritakan/sampaikan melalui karya seni rupa saya?"*

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran yang akan dicapai bab ini adalah menceritakan sumber gagasan untuk menciptakan karya dua atau tiga dimensi. Tujuan pembelajaran pada bab ini diturunkan dari elemen berpikir dan bekerja artistik.

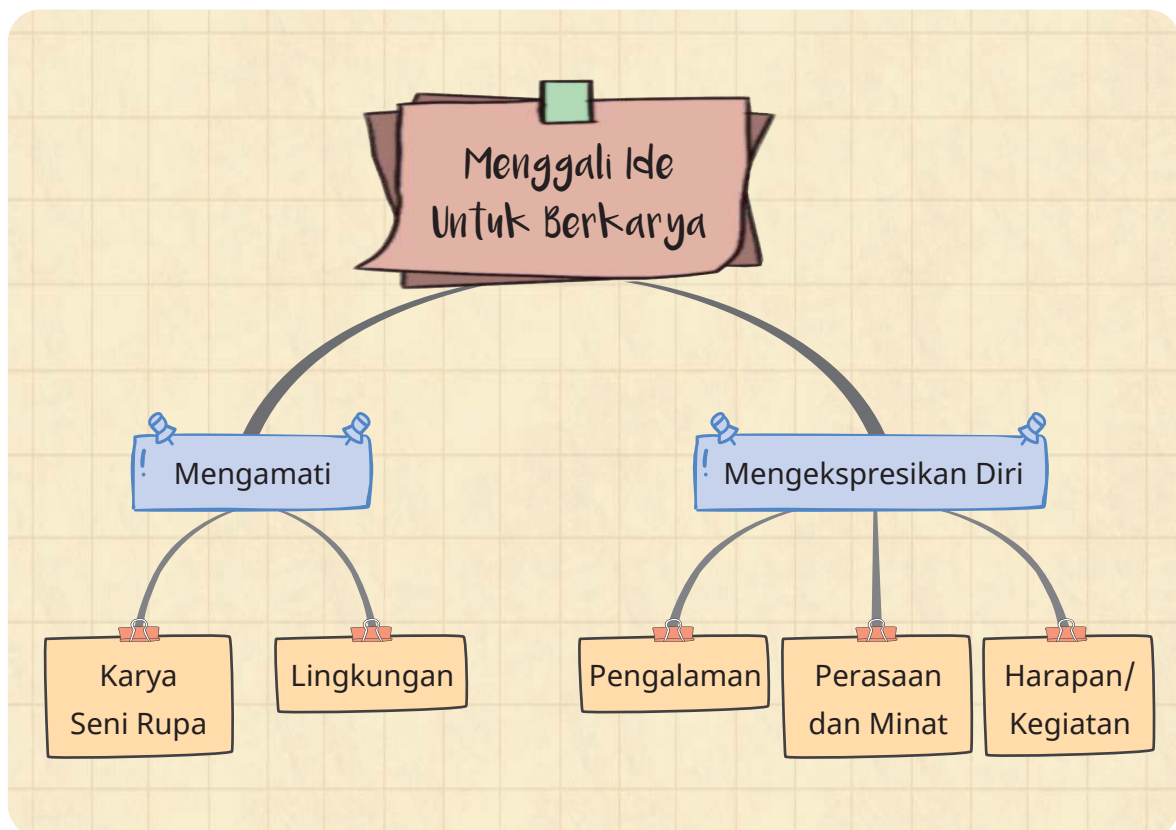
2. Pokok Materi

Pokok materi pada bab ini adalah kemampuan menggali ide melalui pengamatan terhadap lingkungan sekitar dan menceritakan sumber gagasannya secara lisan atau tulisan atau visual.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lainnya

Materi dalam bab ini terhubung erat dengan kompetensi literasi dan bahasa Indonesia (pengenalan dan penggunaan kosakata sehari-hari dan kosakata seni rupa yang tepat).

4. Peta Materi/Peta Konsep



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran untuk Satu Bab

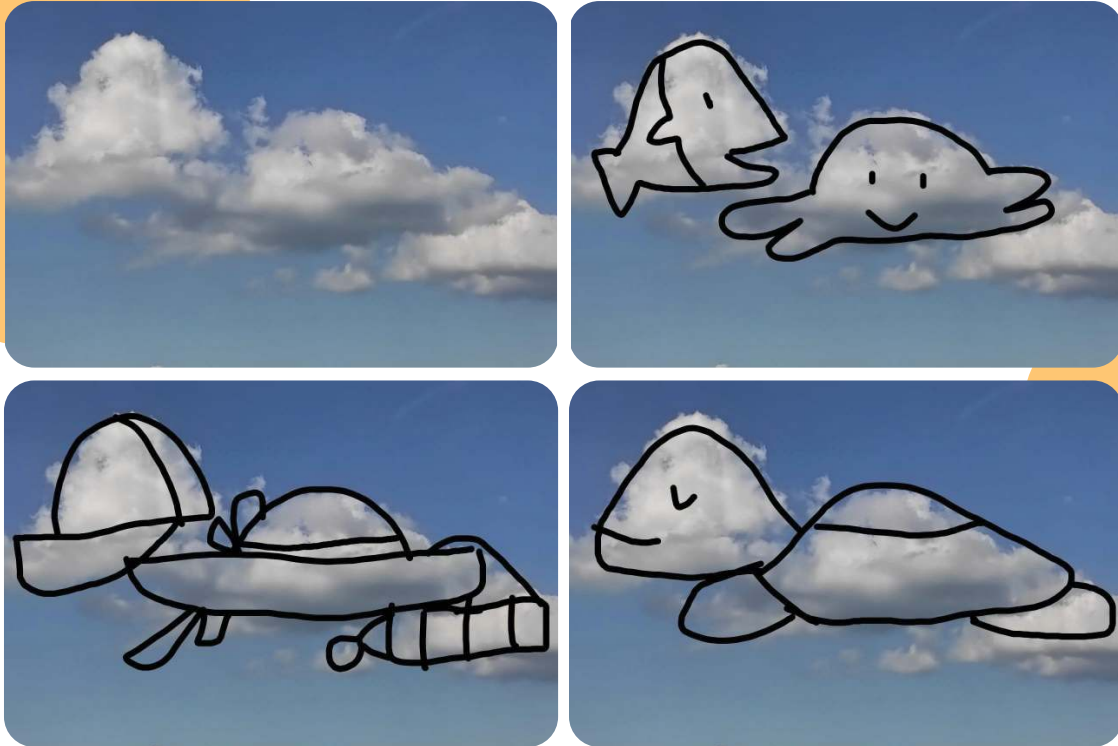
Untuk menyelesaikan materi pada bab 3 diperlukan minimal 9 JP (3 pertemuan). Durasi untuk satu kali pertemuan adalah 3JP, dengan 1JP adalah 35 menit.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Peserta didik sudah mampu menyampaikan pendapat mengenai karya seni atau benda yang menurutnya memiliki nilai seni.

7. Apersepsi

Peserta didik diajak untuk keluar ruangan kelas sekitar 5-10 menit untuk mengamati bentuk awan di angkasa. Tanyakan kepada mereka apakah bentuk awan yang ada saat itu mengingatkan mereka pada sesuatu? Misalnya pada hewan laut, pada bentuk topi, atau kura-kura seperti gambar berikut.



Sumber: Rizki Raindriati/Kemendikbudristek, 2024

Guru perlu mengharapkan jawaban yang berbeda dari setiap peserta didik. Perhatikan peserta didik yang antusias dan menjawab paling dulu. Perhatikan pula siapa yang pasif dan tampak tidak tertarik. Guru perlu mencatat temuan ini dalam catatan anekdotalnya dan gunakan informasi tersebut untuk merancang kegiatan selanjutnya yang sesuai dengan kebutuhan kelas tersebut. Selain itu, guru juga perlu melakukan refleksi, apakah guru mampu membayangkan bentuk-bentuk baru dari bentuk awan yang ada? Apakah guru dapat melihat bentuk yang “dilihat” peserta didik dari sudut pandangnya?

8. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam menggali gagasan, mereka dapat diajak untuk melakukan permainan atau kegiatan yang mendorong kreativitas mereka. Berikut beberapa contoh kegiatan yang dapat dilakukan sebelum pembelajaran.

- Melengkapi gambar: peserta didik diminta untuk memilih dan menggambar satu bidang beraturan (bentuk geometris), huruf, atau angka pada kertas. Kemudian minta peserta didik untuk mengembangkan gambar tersebut menjadi satu gambar baru. Misalnya peserta didik memilih dan menggambar segitiga. Ia lalu mengembangkannya menjadi gambar topi, terompet, atap rumah, atau menjadi paruh burung.

- Menggambar sesuai situasi yang diberikan: peserta didik menggambar berdasarkan sebuah situasi atau kasus yang diberikan guru. Misalnya, peserta didik diminta menggambar taman yang dipenuhi kupu-kupu atau menggambar rumah yang seluruh penghuninya adalah kucing atau menggambar suasana sekolah saat perayaan hari kemerdekaan Indonesia.
- Menggambar berdasarkan cerita yang dibacakan guru. Guru membacakan sebuah cerita singkat dan peserta didik akan menggambar berdasarkan cerita tersebut. Mereka dapat memilih bagian yang mereka sukai dari cerita yang dibacakan.
- Bermain *mix and match* pakaian atau interior sebuah ruangan melalui kegiatan menggunting dan menempel.
- Menyusun tangram sederhana.

Kegiatan penilaian sebelum pembelajaran ini tidak perlu dimasukkan ke dalam nilai, namun perlu dijadikan dasar untuk merancang kegiatan pembelajaran selanjutnya.

B. Kegiatan Pembelajaran



Kegiatan 1

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1

Menceritakan sumber gagasan untuk menciptakan karya dua atau tiga dimensi.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Menggali Gagasan dari Karya Seni Rupa yang Ada

Bagaimana seseorang memulai pembuatan suatu karya?

Proses pembuatan karya dimulai saat satu gagasan atau gambaran terbayang dalam pikiran mereka.

Gagasan atau gambaran ini mencerahkan dan memberikan dorongan untuk berkarya, sehingga timbulnya gagasan sering digambarkan dengan lampu yang menyala dalam kepala.



Salah satu cara menggali gagasan yang paling mudah dan cepat adalah dengan metode ATM atau Amati, Tiru, dan Modifikasi. Dengan metode ini, peserta didik dapat diperlihatkan beberapa karya seni rupa, baik dari seniman terkenal atau dari karya peserta didik angkatan sebelumnya yang dinilai layak. Karya tersebut dapat berupa gambar atau lukisan yang sesuai usia mereka. Semakin banyak yang mereka lihat, semakin kaya perbendaharaan visual yang mereka miliki. Setelah menyimak contoh-contoh gambar yang diperlihatkan, mereka akan berdiskusi dengan panduan guru. Berikut beberapa pertanyaan yang dapat digunakan.

- *"Karya mana yang paling kamu sukai dan bagian apa yang paling kamu sukai dari karya tersebut?"* (Apakah ceritanya? warnanya?)
- *"Karya mana yang menimbulkan ide dalam pikiranmu?"*
- *"Apa yang ingin kamu ubah dari karya tersebut?"*
- *"Apakah kamu ingin menambahkan atau mengurangi sesuatu dari gambar tersebut? Apakah yang ingin kamu tambahkan atau kurangi dari gambar?"*

Selanjutnya, mereka akan menggambar dengan inspirasi dari karya seni yang baru saja mereka lihat dan tanggap. Kegiatan ini memerlukan waktu sebanyak 1 pertemuan (3JP x @35 menit).



Gambar 3.1 Gambar Karya Karel Pradhitya Suhendro.

Sumber: Della Naradika, *Kemdikbud* 2024



Gambar 3.2 Gambar Karya Hadidia Putri Mahisa

Sumber: Della Naradika, *Kemdikbud* 2024

3. Materi Esensial

Materi esensial bab ini adalah menggali ide melalui pengamatan terhadap lingkungan sekitar dan menceritakan sumber gagasan secara lisan, tulisan, atau visual. Peserta didik juga dapat diajak mengamati beberapa contoh karya terbaik dari peserta didik angkatan sebelumnya atau karya seniman Indonesia/ internasional untuk memantik gagasan dalam menciptakan karya baru. Aktivitas ini menjadi inspirasi dalam membuat karya.

4. Profil Pelajar Pancasila

Materi pada bab ini bertujuan untuk membangun elemen kreatif pada peserta didik. Peserta didik dituntut untuk kreatif dalam menghasilkan gagasan, karya, dan tindakan yang orisinal.

5. Asesmen Formatif

Untuk membangun kompetensi peserta didik dalam menceritakan sumber gagasan untuk menciptakan karya dua atau tiga dimensi, dapat dilakukan melalui beberapa pilihan kegiatan asesmen formatif yang diselenggarakan dalam waktu 2-3 pertemuan (@3 x 35 menit).

- a. Mengamati lingkungan dan menceritakan kembali hasil pengamatannya baik secara lisan maupun melalui gambar.
- b. Menggambar sesuai situasi yang diberikan. Peserta didik menggambar berdasarkan sebuah situasi atau kasus yang diberikan guru. Misalnya, peserta didik diminta menggambar suasana saat istirahat atau saat pelajaran seni rupa.
- c. Menggambar berdasarkan cerita yang dibacakan guru. Guru membacakan sebuah cerita singkat dan peserta didik akan menggambar cerita yang didengarnya. Mereka dapat memilih bagian yang mereka sukai dari cerita yang dibacakan.



Gambar 3.3 Gambar Karya Nicole Annette Lie (Kelas II)

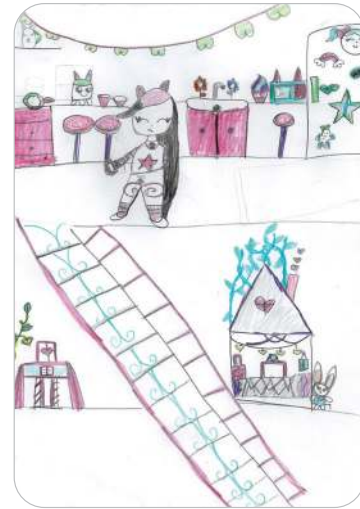
Sumber: Della Naradika, *Kemdikbud* 2024

- d. Menggambar dengan tema tertentu yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Contohnya menggambar keluarga, kegiatan sehari-hari, peristiwa yang berkesan, hewan, film, atau permainan kesukaan.



Gambar 3.4 Gambar Karya Ghiffari (Kelas II)

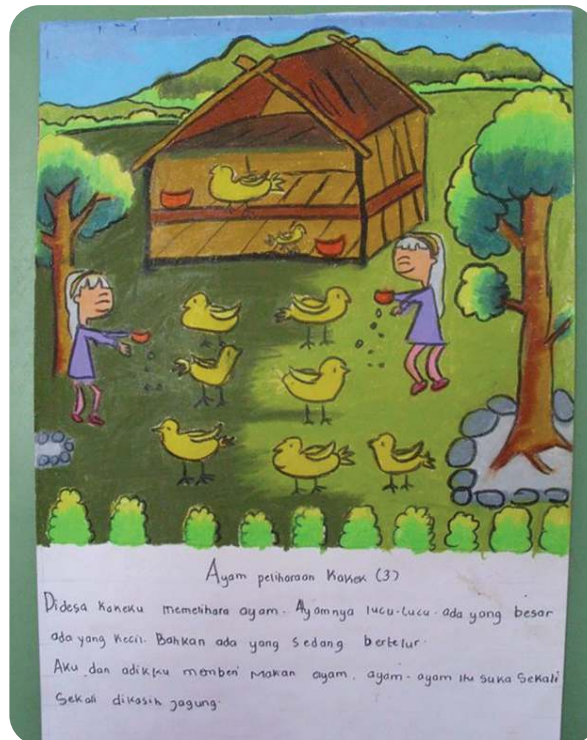
Sumber: Yosi Fitri Yeni



Gambar 3.5 Gambar Karya Mikaela Jasmine (Kelas II)

Sumber: Della Naradika, *Kemdikbud 2024*

- e. Membuat *enniki* atau buku harian bergambar. Peserta didik membuat gambar mengenai pengalaman sehari-hari dan menuliskan keterangan mengenai gambar tersebut.



Gambar 3.6 *Enniki* Karya Amalia Atikah (Kelas II)

Sumber: Retno Widiastuti Adaninggar

Adapun umpan balik yang dapat diberikan pada peserta didik dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut.

- Sumber gagasan, ide, atau inspirasi peserta didik.
"Gambar ini tentang apa? Dari mana kamu mendapatkan gagasannya? Apakah ini mengenai dirimu?"
- Bagian gambar yang dapat ditambahkan.
"Apakah ini terjadi di dalam ruangan? Ada apa saja dalam ruangan tersebut? Dapatkan kamu menambahkannya dalam gambar ini?"
"Oh ini ceritanya kamu sedang bermain di kebun dengan ayah ibumu, ya. Apakah ini pagi, siang, sore, atau malam? Coba ingat-ingat bagaimana warna langitnya?"

Jika diperlukan, guru dapat membuat catatan anekdotal untuk menuliskan temuan yang menarik selama pembelajaran. Contohnya ditemukan seorang anak sangat mendetail dalam menceritakan dan menggambarkan pengamatannya atau ditemukan anak yang menggambarkan pengalaman yang mengindikasikan adanya ketakutan atau kesedihan. Tulis temuan yang menarik atau perlu perhatian khusus tersebut.

Nama	Catatan Anekdot
Teja	Gambar menunjukkan detail suasana rumahnya. Ayahnya penjahit. Terlihat gambar mesin jahit, gantungan baju, dan setrika.
Icha	Gambar menunjukkan anak perempuan menangis di sebelah gundukan. Ibunda Icha wafat 2 bulan lalu. Perlu pendampingan untuk memvalidasi kesedihan Icha.
Hani	Gambar belum menunjukkan kejelasan bentuk dan tidak dapat menceritakan sumber gagasannya. Masih sulit memegang pensil dengan tepat. Perlu perhatian khusus untuk Hani.

Kegiatan 2

1. Indikator Tujuan Pembelajaran kegiatan 2

Menceritakan sumber gagasan untuk menciptakan karya dua atau tiga dimensi.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Eksplorasi Gagasan

Kegiatan inti dalam pertemuan ini adalah peserta didik kembali diajak untuk menggali ide melalui kerja kelompok. Setelah menyimak penjelasan guru, peserta didik dibagi ke dalam 4-5 kelompok kecil untuk bermain “sambung gambar”.

Setiap peserta didik menyiapkan kertas atau buku gambar. Mereka kemudian menggambar sebuah bidang teratur. Contohnya peserta didik menggambar lingkaran atau segitiga pada kertas/buku gambar, dalam waktu 1 menit. Setelah mereka selesai menggambar, guru akan memberi aba-aba, “geser!” yang berarti peserta didik akan memberikan bukunya pada teman di sebelah kanannya.



Gambar 3.7 Kegiatan Sambung Gambar di Kelas

Lalu, setelah aba-aba guru, peserta didik akan menambahkan sebuah garis atau bidang lain pada gambar hasil karya temannya tersebut. Setelah mereka selesai menggambar, guru akan kembali memberi aba-aba, “geser!”

yang berarti peserta didik akan memberikan bukunya pada teman di sebelah kanannya. Ini terus dilakukan hingga beberapa putaran dan gambar hasil karya bersama mulai memperlihatkan kejelasan bentuk.

b. Diskusi dan Penguatan

Setelah selesai permainan, peserta didik kemudian diajak berdiskusi mengenai pengalaman mereka bekerja sama dengan teman kelompoknya. Bukalah ruang diskusi mengenai gagasan awal yang mereka bayangkan saat membuat bentuk pertama dan bagaimana hasil akhir yang didapat.

Peserta didik mendapatkan penguatan bahwa hasil akhir sambung gambar ini mungkin tidak sejalan dengan bentuk yang mereka bayangkan saat membuat gambar pertama dan hal ini sangatlah wajar. Setiap orang memiliki cara pandang dan pengalaman masing-masing, sehingga gagasan setiap orang bisa sama atau berbeda. Pengalaman yang sama pun dapat menghasilkan karya yang berbeda. Pembelajaran ini dapat dilakukan dalam waktu 1–2 pertemuan (6–9 JP, 1 JP = 3 × @35 menit), tergantung kebutuhan belajar peserta didik.

3. Materi Esensial

Materi esensial bab ini adalah menemukan gagasan, ide atau inspirasi untuk berkarya. Peserta didik memahami bahwa setiap orang mengalami kehidupan yang berbeda satu dengan lainnya. Pengalaman mereka mungkin mirip atau jauh berbeda dengan orang lain, dan menghasilkan cara pandang yang berbeda satu dengan lainnya. Perbedaan cara pandang ini menghasilkan gagasan atau inspirasi yang berbeda. Misalnya pengalaman merayakan hari raya, seorang peserta didik fokus pada bagian sungkeman, sementara peserta didik lainnya fokus pada pengalaman bermain bersama para sepupu, dan ada peserta didik lain yang fokus pada kegiatan berkeliling kampung mengunjungi tetangga-tetangga. Kemampuan menemukan gagasan/ide dan inspirasi ini merupakan dasar penting untuk mulai berkarya.

4. Profil Pelajar Pancasila

Materi pada bab ini membangun dimensi mandiri dan elemen regulasi diri; peserta didik mengidentifikasi perbedaan emosi yang dirasakannya dan situasi-situasi yang menyebabkannya; serta mengekspresikan secara wajar saat menghadapi situasi yang tidak terduga.



Kegiatan 3

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 3

Menceritakan sumber gagasan untuk menciptakan karya dua atau tiga dimensi.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Mengeksplorasi dan Menemukan Gagasan

Kegiatan inti dalam pertemuan ini adalah peserta didik kembali diajak untuk melakukan pengamatan terhadap lingkungan sekitar atau mengingat kembali pengalaman paling berkesan yang pernah dialami. Tujuannya, peserta mendapatkan gagasan atau inspirasi untuk membuat sebuah cerita sederhana berdasarkan hasil pengamatan atau pengalaman dirinya. Sebagai contoh, peserta didik diminta menemukan gagasan untuk membuat sebuah panggung boneka sederhana. Berikut beberapa pertanyaan panduan yang dapat digunakan.

- *“Siapa yang senang bersekolah? Pelajaran apa yang paling menyenangkan dan tidak menyenangkan bagimu?”*
- *“Apa yang membuatnya menyenangkan atau tidak menyenangkan bagimu?”*
- *“Apa pengalaman yang paling kamu sukai dalam pelajaran tersebut? Ceritakanlah!”*

b. Mewujudkan Gagasan Menjadi Karya

Pada bab ini, peserta didik diajak untuk mewujudkan gagasannya menjadi sebuah karya. Sebagai contoh, peserta didik diminta mempersiapkan sebuah panggung boneka sederhana berdasarkan gagasan yang mereka temukan pada langkah pertama (poin a). Mereka akan dibagi dalam kelompok kecil beranggotakan 4-6 orang. Kemudian peserta didik merencanakan sebuah cerita sederhana berdurasi maksimal 5 menit mengenai kegiatan mereka sehari-hari. Mereka diminta untuk membagi tugas secara mandiri. Guru hanya mencatat gagasan dan pembagian tugas yang telah mereka putuskan.

Selanjutnya, peserta didik akan membuat “boneka” dari kertas untuk keperluan panggung boneka tersebut. Mereka dapat memilih salah satu cara berikut.

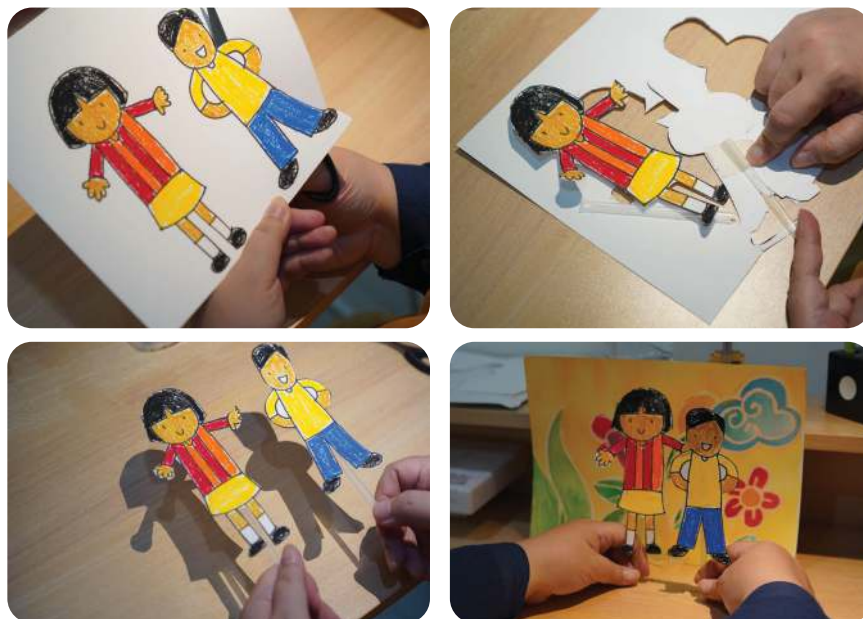
- Peserta didik akan menggambar salah satu karakter dalam cerita yang akan dibawakan untuk panggung boneka tersebut. Gambar dibuat pada kertas yang tebal seperti kertas buku gambar atau bekas kardus kemasan (biasanya bagian belakang kertas berwarna abu-abu). Mereka perlu membuat *outline* gambar menggunakan spidol agar boneka dapat terlihat jelas dari jarak jauh.



Gambar 3.8 Gambar Tokoh Panggung Boneka

Sumber: Rizki Raindriati dan Ali Imran/IG: @imranfotografi

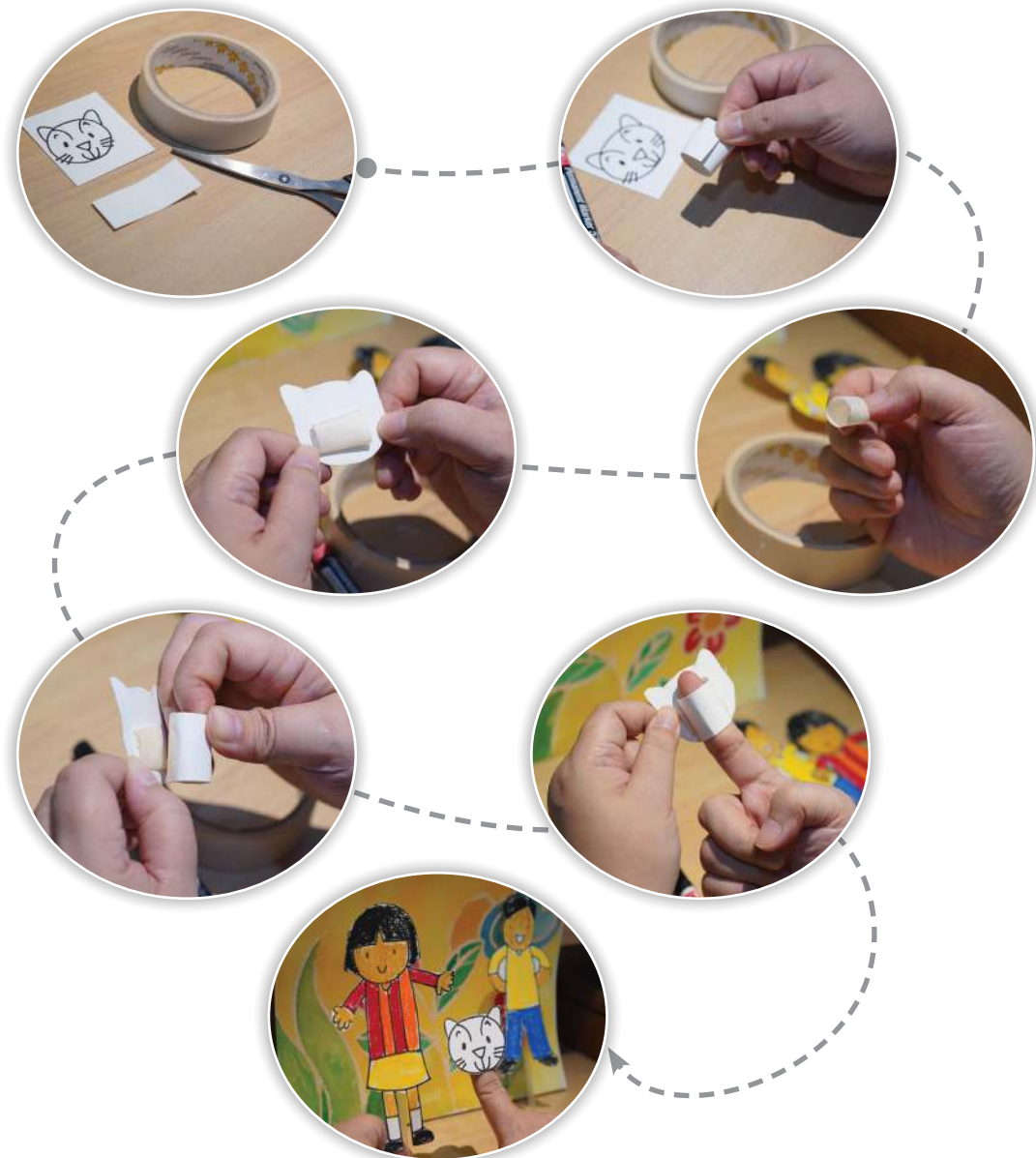
Kemudian peserta didik menggunting gambar mengikuti garis terluar (*outline*). Setelah selesai digunting, guru akan membantu menempelkan gambar tersebut pada sebuah gagang (lidi, sumpit, atau ranting kecil) dengan menggunakan selotip. Peserta didik kemudian menyiapkan gambar setting tempat atau latar belakang adegan pada selembar kertas karton atau kertas buku gambar A3.



Gambar 3.9 Proses Pembuatan Panggung Boneka

Sumber: Rizki Raindriati dan Ali Imran/IG: @imranfotografi.

Peserta didik juga akan menggambar salah satu karakter dalam cerita yang akan dibawakan untuk panggung boneka tersebut. Gambar dibuat di kertas yang tebal seperti kertas buku gambar atau bekas kardus kemasan. Mereka perlu membuat *outline* gambar menggunakan spidol agar boneka dapat terlihat jelas dari jarak jauh. Kemudian gunting gambar tersebut mengikuti *outline* gambar. Setelah gambar selesai digunting, guru akan membantu memasang gambar pada jari peserta didik dengan menggunakan "cincin kertas"; agar peserta didik dapat memasukkan jari telunjuknya di bagian belakang boneka kertas tersebut dan memainkannya.



Gambar 3.10 Proses Pembuatan karakter Tokoh Boneka Jari

Sumber: Rizki Raindriati dan Ali Imran/IG: @imranfotografi

3. Materi esensial

Materi esensial bab ini adalah menemukan dan menggali gagasan. Dengan bekerja dalam kelompok kecil dan diberikan batasan waktu, peserta didik berlatih untuk tanggap mengatasi batasan-batasan dalam berkarya dalam membuat panggung boneka mereka. Kemampuan ini merupakan dasar penting untuk mulai berkarya.

4. Profil Pelajar Pancasila

Materi pada bab ini membangun dimensi bergotong-royong. Peserta didik membangun kemampuan berkolaborasi dengan orang lain. Peserta didik juga membangun dimensi kreatif, elemen menghasilkan gagasan dan tindakan yang orisinal. Peserta didik membangun kemampuan mengamati lingkungan sekitar dan menggunakan pengalamannya untuk menemukan gagasan yang akan diwujudkan dalam karyanya.

C. Asesmen Sumatif

Peserta didik diminta untuk menceritakan gagasan pembuatan karyanya. Dalam konteks bab ini, peserta didik bersama dengan kelompoknya menampilkan panggung boneka yang telah mereka persiapkan sebelumnya. Untuk kegiatan ini, guru dapat berkolaborasi dengan guru bahasa Indonesia (jika kedua mata pelajaran diampu oleh dua orang yang berbeda) atau guru dapat mengambil nilai untuk dua mata pelajaran sekaligus, yaitu kompetensi menceritakan gagasan untuk mata pelajaran seni rupa dan kompetensi berbicara dan menyimak untuk mata pelajaran bahasa Indonesia.

Setelah peserta didik selesai menampilkan panggung boneka, guru akan mengajukan beberapa pertanyaan singkat untuk masing-masing kelompok. Beberapa pertanyaan yang dapat digunakan dan dimodifikasi adalah sebagai berikut.

- *“Dari mana kalian mendapatkan gagasan cerita panggung boneka kalian?”*
- *“Bagaimana cara kalian menemukan gagasan untuk cerita ini?”*
- *“Dari mana kalian mendapatkan gagasan membuat boneka dan panggungnya?”*
- *“Siapa yang pertama memberikan usul?”*
- *“Apakah kalian menyukai gagasan cerita yang kalian mainkan?”*
- *“Apakah mudah untuk membuatnya?”*
- *“Apakah semua anggota kelompok ikut bekerja menyiapkan boneka dan panggungnya?”*
- *“Bagaimana perasaanmu setelah berhasil menampilkan panggung boneka ini?”*

Instrumen asesmen yang digunakan dapat berupa daftar centang atau rubrik sebagai berikut.

Tabel 3.1 Instrumen Asesmen Bab III

Nama	Menceritakan sumber gagasan untuk menciptakan karya 2 atau 3 dimensi.	Catatan

1. Isi kolom kedua dengan tanda centang (✓) apabila peserta didik sudah mencapai tujuan pembelajaran. Beri tanda silang (x) apabila peserta didik belum mencapai tujuan pembelajaran.
2. Isi catatan dengan temuan yang spesifik atau unik mengenai kinerja atau sikap peserta didik. Contohnya peserta didik memiliki gagasan yang sangat berbeda dengan teman sekelasnya atau peserta didik menunjukkan sikap tertentu, seperti peserta didik mengambil inisiatif, tampil percaya diri, atau menolong teman-temannya. Sikap ini tidak dinilai, namun menjadi informasi penting yang dapat digunakan untuk merancang pembelajaran selanjutnya.

Tabel 3.2 Rubrik Asesmen Bab III

Indikator	4 - Melampaui TP	3 - Mencapai TP	2- Menuju TP	1 - Perlu Bimbingan
Menceritakan sumber gagasan untuk menciptakan karya dua atau tiga dimensi.	Menceritakan sumber gagasan untuk menciptakan karya dua atau tiga dimensi dengan menggunakan kosakata yang tepat dan detail.	Menceritakan sumber gagasan untuk menciptakan karya dua atau tiga dimensi dengan menggunakan kosakata yang tepat.	Menceritakan sumber gagasan untuk menciptakan karya dua atau tiga dimensi.	Belum menceritakan sumber gagasan untuk menciptakan karya dua atau tiga dimensi.

D. Refleksi

1. Refleksi Guru

Di bawah ini ada beberapa contoh bentuk kegiatan refleksi yang dapat dilakukan oleh guru, di antaranya mengajukan pertanyaan pada diri sendiri dan dialog dengan rekan sejawat.

- *“Apakah peserta didik saya menunjukkan kepercayaan diri dalam menyampaikan gagasannya?”*
- *“Apakah saya telah menciptakan suasana kelas yang aman dan nyaman bagi peserta didik untuk bebas menemukan dan mewujudkan gagasannya?”*
- *“Apakah yang berubah dari sikap mereka setelah berhasil menemukan gagasan dengan cara mereka sendiri?”*

2. Refleksi Peserta Didik

Peserta didik diajak untuk melakukan refleksi melalui diskusi kelas, dengan menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

- *“Apakah saya dapat menemukan gagasan untuk membuat karya?”*
- *“Bagaimana cara saya menemukan gagasan?”*
- *“Apakah saya menyukai gagasan saya?”*

Selain itu, peserta didik juga dapat melakukan refleksi melalui pengisian tabel emosi dengan panduan guru. Peserta didik dapat mengisinya dengan emotikon berikut.

- 😊 = senang/mampu
- 😐 = masih bingung
- ☹️ = tidak senang/tidak mampu

Berikut adalah contoh tabel emosi yang dapat digunakan. Guru dipersilakan mengembangkan tabel emosi sesuai kebutuhan pembelajarannya masing-masing.

Sikap	😊	😐	☹️
Saya dapat menemukan gagasan berkarya.			
Saya dapat bekerja sama dalam kelompok.			
Saya menyukai karya kelompok saya.			

E. Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah menguasai tujuan pembelajaran yang dimaksud. Peserta didik diberikan tantangan menemukan gagasan untuk sebuah kasus atau situasi yang diberikan guru, misalnya, peserta didik diminta mencari gagasan untuk membuat hiasan atau mural di kelas.

Remedial dapat dilakukan dengan mengajak peserta didik untuk menemukan gagasan yang sederhana, seperti menemukan gagasan menambahkan dekorasi sederhana untuk sampul buku tulisnya.

F. Lembar Kegiatan Peserta Didik



Catatan untuk guru: Bacakan semua instruksi pengerjaan yang ada pada setiap LKPD untuk membantu peserta didik yang belum fasih membaca, sehingga dapat memahami tugas dengan baik.

Judul Cerita	
Tokoh	1. Nama tokoh (nama peserta didik yang membuat)
	2. Nama tokoh (nama peserta didik yang membuat)
	3. Nama tokoh (nama peserta didik yang membuat)
	4. Nama tokoh (nama peserta didik yang membuat)
Tempat Cerita/ Setting	
Isi Cerita	

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

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

Penulis: Rizki Raindriati dan Della Naradika

ISBN: 978-623-388-155-5 (jil.2 PDF)

Bab IV

Eksplorasi Teknik, Alat, dan Bahan untuk Berkarya



A. Pendahuluan

Untuk mewujudkan gagasan menjadi sebuah karya seni rupa, peserta didik juga perlu mengetahui variasi teknik untuk menggunakan alat dan bahan yang sesuai untuk keperluan berkarya. Walaupun dalam bab ini akan dijelaskan beberapa pilihan alat, bahan, dan teknik untuk berkarya, namun peserta didik dapat memilih alat dan bahan yang tersedia di sekitarnya. Mereka akan mempelajari beberapa variasi cara untuk menggunakan alat dan bahan pilihan mereka.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran yang akan dicapai pada bab ini adalah memilih teknik, alat, dan bahan untuk menciptakan karya dua atau tiga dimensi. Tujuan pembelajaran pada bab ini diturunkan dari elemen berpikir dan bekerja artistik.

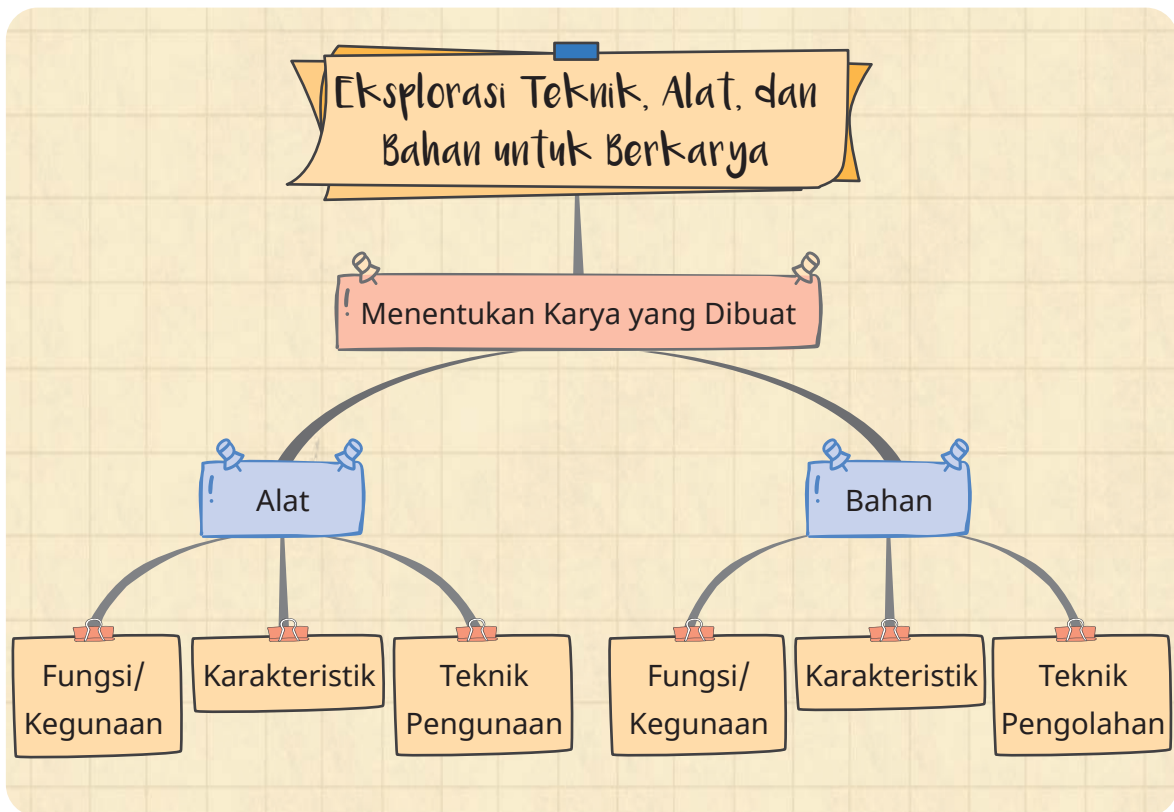
2. Pokok Materi

Pokok materi pada bab ini adalah eksplorasi dan eksperimen dengan teknik, alat, atau bahan agar peserta didik dapat memilih teknik, alat, dan bahan untuk menciptakan karya dua dimensi dan/atau tiga dimensi yang sesuai dengan kondisi dan minat masing-masing.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lainnya

Materi dalam bab ini terhubung erat dengan kompetensi literasi dan bahasa Indonesia (pengenalan dan penggunaan kosakata sehari-hari dan kosakata seni rupa yang tepat) dan sains/IPAS.

4. Peta Materi/Peta Konsep



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran untuk Satu Bab

Untuk menyelesaikan materi pada bab 4 diperlukan minimal 15 JP (5 pertemuan). Durasi untuk satu kali pertemuan adalah 3JP, dengan 1JP adalah 35 menit.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Peserta didik sudah mampu menggunakan alat, seperti gunting, rautan, penggaris, kuas, dan bahan dasar berkarya (pensil, penghapus, pewarna kering atau basah) dengan cara yang benar.

7. Apersepsi

Peserta didik diajak untuk bermain tebak-tebakan. Peserta didik akan diperlihatkan sejumlah pewarna kering yang dimiliki guru dan mereka diminta untuk menebak namanya, misalnya pensil, pensil warna, krayon, pastel minyak, dan spidol.

8. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Sebagai penilaian awal, peserta didik diajak untuk bermain menjodohkan gambar berwarna dengan pewarna kering yang digunakan untuk mewarnainya. Caranya

guru membuat gambar sederhana (misalnya bentuk huruf atau bintang) di selembar kertas A4 dan mewarnainya dengan pewarna yang dimiliki. Selanjutnya, guru akan menunjukkan gambar tersebut dan peserta didik akan menunjuk atau menyebutkan pewarna kering yang digunakan untuk mewarnai gambar tersebut. Kegiatan ini tidak perlu dinilai, namun informasi yang didapat perlu diperhatikan dan dipertimbangkan sebagai dasar untuk merancang kegiatan pembelajaran selanjutnya.

B. Kegiatan Pembelajaran



1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1

Memilih teknik, alat, atau bahan untuk menciptakan karya dua dimensi.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Dalam mewujudkan gagasan menjadi sebuah karya dua dimensi, peserta didik perlu memilih alat atau bahan yang sesuai dengan tujuan karyanya. Alat adalah benda-benda yang digunakan untuk memudahkan peserta didik untuk membuat karya. Dalam seni rupa, alat yang umum digunakan adalah pemotong (gunting dan *cutter*), pengokot (*stapler*), pelubang (*hole puncher*), dan perekat berupa lem tembak.

Selain mengenal alat di atas, peserta didik juga diperkenalkan pada bahan berkarya dua dimensi. Bahan adalah benda habis terpakai yang digunakan untuk membuat sebuah karya. Pada kegiatan ini, bahan yang digunakan adalah bahan pewarna kering untuk mewarnai karya dua dimensi.

a. Mengeksplorasi dan Bereksperimen dengan Pewarna Kering

Pewarna kering merupakan salah satu bahan pewarna padat yang dapat digunakan untuk menggambar dan mewarnai. Penggunaannya mudah dan tidak memerlukan persiapan khusus. kegiatan membuat pewarna kering cocok digunakan untuk peserta didik pada fase fondasi dan fase A.

Terdapat beberapa jenis pewarna kering, namun dalam buku ini hanya akan membahas mengenai pensil, pensil warna, krayon, dan pastel. Peserta didik tidak perlu mempelajari seluruh pewarna kering yang dibahas dalam bab ini. Mereka cukup mempelajari pewarna kering yang dimilikinya. Ini berarti guru perlu memperhatikan jenis pewarna kering yang dimiliki peserta didik di kelasnya. Di awal tahun ajaran, guru dapat mengarahkan peserta didik memilih pewarna kering untuk digunakan dalam pembelajaran seni rupa.

Untuk kegiatan eksplorasi dan eksperimen dengan pewarna kering, peserta didik perlu menyiapkan buku gambar atau kertas dan pewarna kering yang dipilihnya. Kegiatan eksperimen ini akan mengambil waktu sekitar 6-9 JP (2-3 kali pertemuan, dengan durasi 3 × @35 menit).

b. Mengeksplorasi dan Bereksperimen Menggunakan Pensil atau Pensil Warna

Pada pembelajaran di kelas I, peserta didik telah belajar menggenggam pensil dengan cara yang aman dan tepat bagi kesehatannya. Cara menggenggam pensil ini berlaku juga untuk menggenggam pewarna kering lain yang umumnya juga berbentuk batang.



Gambar 4.1 Pensil dan Pensil Mekanik

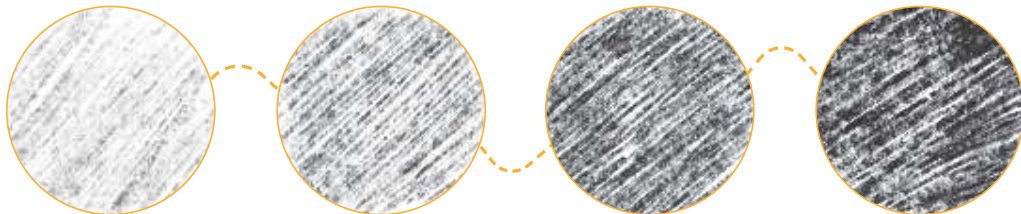
Sumber: Della Naradika/Kemdikbud (2024)

Pensil yang umum digunakan untuk kegiatan menulis terbuat dari grafit dan mudah dihapus. Biasanya grafit ini ditanam dalam tabung kayu yang mudah untuk diserut. Selain itu kini juga hadir pensil mekanik. Pada pensil mekanik, grafit dicetak berbentuk batang inti pigmen grafit padat dengan ketebalan 0.5 dan 0.7 mm. Batang grafit tersebut akan dimasukkan ke dalam tabung pensil yang berbentuk dan bekerja seperti alat suntik.

Peserta didik akan bereksperimen dengan karakteristik pensil yang lunak, mudah dihapus, dan mudah membaur (*blended*). Peserta didik diminta untuk mewarnai empat buah kotak dengan menggunakan pensil 2B. Peserta didik akan mengikuti instruksi guru, mencoba empat variasi tekanan yang berbeda saat mewarnai.

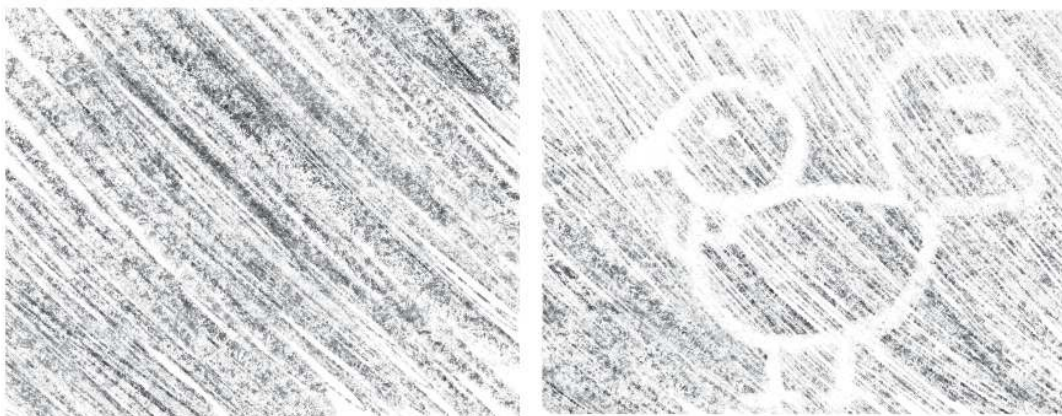
- Tekanan 1 berarti genggam pensil lemah dan pensil hanya digerakkan dengan lembut tanpa tekanan sama sekali. Warna pensil biasanya samar.
- Tekanan 2 berarti genggam pensil lemah dan pensil hanya digerakkan dengan lembut dengan sedikit tekanan. Warna pensil mulai terlihat jelas.

- Tekanan 3 berarti genggamannya sedikit kuat dan pensil digerakkan seperti biasa. Warna pensil terlihat jelas sekali.
- Tekanan 4 berarti genggamannya kuat dan pensil digerakkan dengan penekanan. Warna pensil jelas dan sangat gelap sedikit mengkilap. Jika peserta didik menggunakan pensil 2B, kemungkinan hasil pewarnaan akan sedikit menempel pada jari.



Gambar 4.2 Hasil Pewarnaan dengan Empat Variasi Tekanan

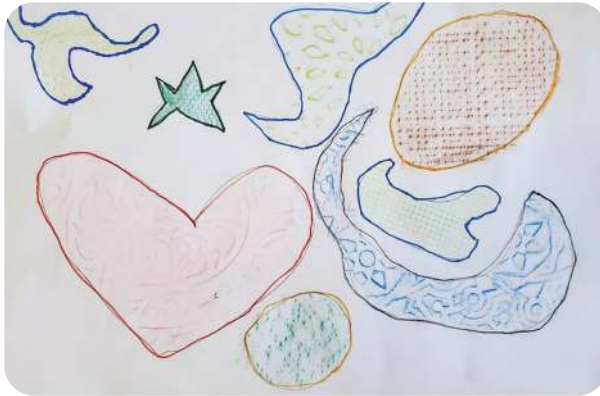
Peserta didik diajak untuk melihat karakteristik pensil yang lunak, yaitu sangat mudah digunakan, mudah luntur jika tergesek/digosok, dan mudah dihapus. Tentu saja hasil setiap peserta didik ada kemungkinan sangat berbeda-beda karena kekuatan tekanan setiap anak berbeda. Guru dapat menggunakan kesempatan ini untuk mengajarkan mengenai “tebal” dan “tipis” serta perbedaan tekanan akan menghasilkan ketebalan warna yang berbeda. Selanjutnya, peserta didik akan bereksperimen dengan penghapus. Mereka diminta untuk “menggambar dengan penghapus dengan cara menghapus goresan pensil yang sudah dibuat dalam tarikan garis dan bentuk tertentu. Kegiatan ini juga dapat menguatkan peserta didik untuk berani berkreasi.



Gambar 4.3 Menggambar menggunakan penghapus.

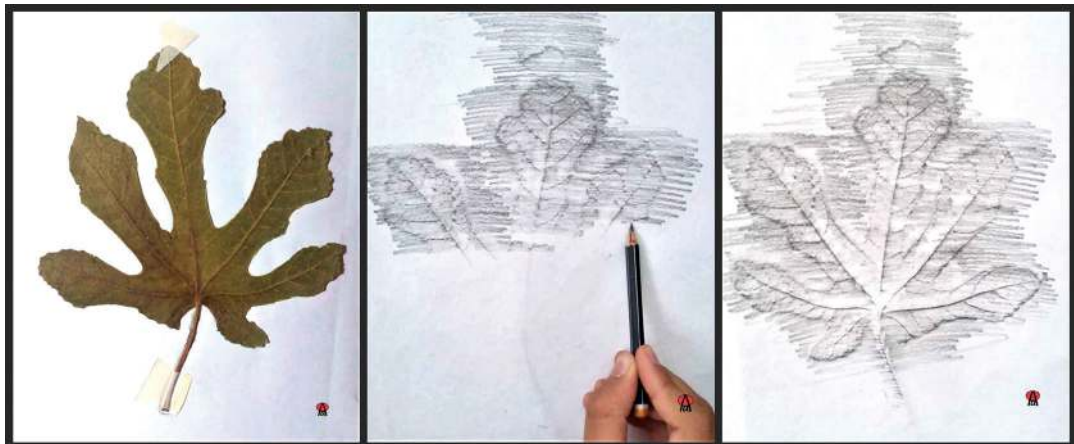
Selanjutnya, peserta didik akan mengeksplorasi teknik gosok atau dusel (*rubbing*) menggunakan pensil untuk mendapatkan kesan tekstur

pada gambar. Peserta didik diminta untuk membuat sejumlah gambar bidang beraturan atau tak beraturan pada kertas. Selanjutnya mereka perlu meletakkan kertas kerjanya di atas permukaan bertekstur kasar, seperti daun, sol sepatu (pastikan cukup bersih tanpa tanah atau kotoran), urat kayu meja belajar, daun, atau uang koin. Minta mereka menggunakan sisi lebar pensil masing-masing untuk menggosokkan pensilnya di atas bagian kertas yang menutupi bagian bertekstur. Usahakan agar setiap bidang memiliki tekstur yang berbeda-beda.



Gambar 4.4 Gambar menggunakan teknik gosok.

Sumber: Maria Beckett/artisbasic.com



Gambar 4.5 Gambar menggunakan teknik gosok pada permukaan daun.

Sumber: Andrea Pappada/abacoacanto.altervista.org

Selain mengeksplorasi pensil, peserta didik juga dapat mengeksplorasi pensil warna. Pensil warna berbeda dengan pensil biasa yang terbuat dari grafit dan mudah dihapus. Inti pada pensil warna mengandung campuran lilin atau minyak, zat atau pigmen warna, dan bahan pengikat warna. Ini membuat pensil warna lebih sulit dihapus. Pensil warna biasanya berbentuk batang seperti pensil biasa, dan jarang dalam wujud pensil mekanik.

c. Mengeksplorasi dan Bereksperimen Menggunakan Krayon/Pastel Minyak

Terdapat miskonsepsi bahwa krayon dan pastel merupakan bahan yang sama. Padahal keduanya memiliki ciri yang berbeda. Krayon terbuat dari *wax*/ lilin keras, tampilannya mengilap seperti lilin, dan tekstur licin saat disentuh. Sementara pastel minyak memiliki tampilan yang tidak mengilap, lunak, berbekas, dan terasa berminyak di tangan saat disentuh. Sesuai namanya, pastel minyak mengandung unsur minyak yang tinggi. Adanya kandungan lilin pada krayon dan minyak pada pastel, membuat keduanya sama-sama menolak air.

Sebelum bekerja dengan krayon atau pastel, sebaiknya peserta didik meletakkan lembaran koran bekas atau kertas roti di bawah kertas gambar, karena penggunaan krayon atau pastel biasanya menghasilkan remahan yang dapat mengotori meja, tangan, atau kertas kerja itu sendiri.

Peserta didik mengeksplorasi karakteristik krayon atau pastel minyak melalui kegiatan menggambar dan mewarnai. Pada kegiatan ini, peserta didik dapat dikenalkan pada pembauran (*blending*) warna. Dalam teknik pembauran ini, dua warna yang bertemu dibaurkan dengan cara menimpakan sedikit bagian warna kedua pada warna pertama, sehingga kedua warna tersebut tampak menyatu. Peserta didik dapat menggunakan jari mereka untuk membantu pembauran warna yang lebih halus. Pada kelas yang lebih tinggi seperti di fase B dan C, peserta didik dapat diperkenalkan pada teknik gradasi, yaitu perpindahan warna secara bertahap dan halus.

Peserta didik yang menggunakan krayon kemungkinan besar tidak dapat melakukan *blending* atau pembauran sehalus yang menggunakan pastel minyak. Agar hasil pembauran krayon halus, maka peserta didik perlu sedikit menekan krayonnya. Selain itu peserta didik dapat mengaplikasikan warna mengikuti satu arah tertentu saja, secara konsisten.

Selanjutnya, peserta didik mengeksplorasi teknik gosok atau dusel (*rubbing*) dengan menggunakan krayon atau pastel minyak. Peserta didik yang memiliki krayon akan mengeksplorasi teknik gosok atau dusel (*rubbing*) menggunakan krayon untuk mendapatkan kesan tekstur pada gambar. Peserta didik diminta untuk menarik 3 garis melintang dan 3 garis tegak lurus atau menyerong, sehingga mereka akan memiliki 9 bidang di kertas mereka. Selanjutnya mereka meletakkan kertas kerjanya di atas permukaan bertekstur

kasar, seperti daun, sol sepatu bersih, urat kayu meja belajar, atau uang koin. Minta mereka menggunakan sisi lebar krayon masing-masing untuk menggosokkannya di atas bagian kertas yang menutupi bagian bertekstur. Usahakan agar setiap bidang memiliki tekstur yang berbeda-beda.

Sementara bagi peserta didik yang menggunakan pastel minyak, mereka mencoba teknik gosok atau dusel (*rubbing*) dengan cara yang berbeda. Peserta didik akan membuat sebuah gambar sederhana dengan menggunakan pastel minyak, dengan warna selain putih dan krem. Mereka kemudian akan menggunting gambar tersebut mengikuti garis terluar (*outline*). Selanjutnya mereka akan meletakkan bentuk tersebut di atas kertas gambarnya dan mendorong warna pada bentuk itu dengan jari mereka, dengan cara digosok ke arah luar potongan bentuk tadi. Hasil gosokan tersebut akan membuat efek semburat mengikuti *outline* potongan bentuk tersebut. Efek ini dapat digunakan peserta didik untuk menciptakan kesan sinar dan “halo”.



Gambar 4.6 Teknik gosok menggunakan pastel minyak.

Sumber: Rizki Raindriati/Kemendikbudristek, 2024

Eksperimen berikutnya, peserta didik akan mengeksplorasi karakteristik krayon atau pastel minyak yang dapat merintang warna (*water resisting*). Untuk kegiatan ini, guru perlu menyediakan kuas dan larutan pewarna, seperti cat air atau air yang ditetesi pewarna makanan atau pewarna alam, seperti kunyit atau daun suji.

Peserta didik akan membuat gambar menggunakan krayon atau pastel berwarna putih, kuning, atau krem. Setelah mereka selesai menggambar, mereka akan mengaplikasikan larutan pewarna pada kertas dengan menggunakan kuas. Ajak peserta didik untuk menimpakan air pada gambar yang telah dibuat. Perhatikan bagaimana area yang diwarnai dengan krayon atau oil pastel tidak menyerap air. Resistensi atau rintangan warna tersebut terjadi karena kandungan lilin pada krayon dan minyak pada pastel, membuat keduanya sama-sama menolak air. Dalam kehidupan sehari-hari, teknik rintangan warna ini digunakan dalam batik dan ikat celup.

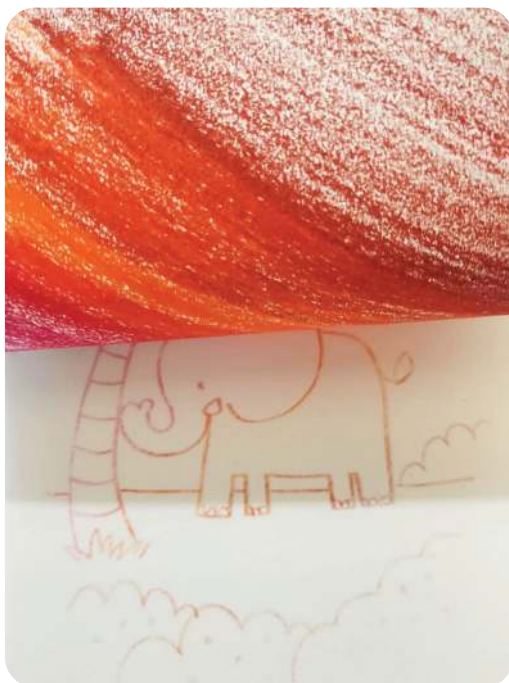


Gambar 4.7 Teknik rintangan warna menggunakan pastel minyak atau krayon.

Sumber: Rizki Raindriati/Kemendikbudristek, 2024

Terakhir, peserta didik akan mengeksplorasi teknik *carbon copy* untuk dapat menjiplak gambar tanpa bantuan alat tambahan. Sebagai latihan, peserta didik dapat menggunakan gambar-gambar sederhana yang terdapat

pada LKPD 12. Peserta didik mewarnai bagian belakang kertas LKPD dengan pastel minyak. Selanjutnya, letakkan kertas LKPD tersebut di atas kertas gambar yang masih bersih. Kemudian jiplak gambar pada LKPD dengan cara menebalkan garis terluar dari bentuk gambar tersebut. Semakin kuat tekanan pensil dan semakin tebal goresan pensil, maka hasil jiplakannya juga akan semakin jelas.



Gambar 4.8 Teknik *copy carbon* menggunakan pastel minyak.

Sumber: Rizki Raindriati/Kemendikbudristek, 2024

3. Materi esensial

Materi esensial bab ini adalah pengenalan karakteristik alat dan bahan, serta beberapa teknik yang dapat digunakan peserta didik untuk membuat sebuah karya seni rupa dua atau tiga dimensi. Peserta didik mendapatkan pengetahuannya dengan mengalami langsung mencoba teknik penggunaan alat dan bahan yang dimiliki. Kemampuan ini memungkinkan mereka untuk mampu memilih teknik, alat, dan bahan yang sesuai bagi dirinya dalam mencipta karya seni rupa dua atau tiga dimensi

4. Profil Pelajar Pancasila

Materi pada bab ini bertujuan untuk membangun dimensi mandiri peserta didik, terutama elemen mengenali kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menggambarkan kemampuan, prestasi, dan ketertarikannya secara subjektif. Selain itu, peserta didik juga mengembangkan dimensi bernalar kritis dalam dirinya. Mereka berlatih untuk memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, dengan melakukan penalaran konkret dan memberikan alasan dalam menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan.

5. Asesmen Formatif

Asesmen yang dilakukan pada kegiatan, bersifat formatif karena difungsikan sebagai sarana untuk memperlengkapi peserta didik dengan kemampuan untuk menguji coba langsung dan membandingkan hasil percobaannya agar dapat menarik kesimpulan dan menentukan pilihan yang tepat. Hasil kegiatan ini tidak perlu dinilai, namun dapat digunakan sebagai informasi untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya. Guru dapat membuat daftar centang dan/atau catatan anekdotal mengenai temuan dari kegiatan ini (jika ada).

Nama	Catatan Anekdotal
Bintang	Langsung berkesimpulan krayon menghalangi air untuk masuk.
Mega	Mewarnai seluruh gambar dengan krayon sehingga tidak terlihat efek rintang warna.
Candra	Menghubungkan teknik rintang warna dengan pengalaman melihat proses membatik saat ia liburan.

Kekuatan asesmen formatif terletak pada pemberian umpan balik atau *feedback* yang spesifik, jitu, dan seketika (*timely*). Ada beberapa contoh umpan balik yang dapat diberikan pada peserta didik, antara lain sebagai berikut.

- Temuan atau kesimpulan mengenai karakteristik alat yang digunakan.
"Apa yang terjadi ketika kamu menggosok goresan pensilmu dengan penghapus? Apakah kamu dapat membuat gambar dengan menghapus beberapa bagian goresan pensil ini? Apakah pensil warna juga dapat dihapus seperti pensil?"
- Temuan atau kesimpulan mengenai teknik yang digunakan.
"Apa yang terjadi ketika kamu menyapukan air warna ke atas gambar yang menggunakan krayon? Menurutmu mengapa bagian yang digambar dengan krayon tidak dapat diwarnai oleh air warna ini?" atau *"Bagaimana menggunakan teknik gosok pada spidol atau pulpen? Apakah memungkinkan?"*
- Kenyamanan menggunakan teknik dan alat tertentu.
"Apakah teknik gosok di atas permukaan kasar ini mudah atau sulit bagimu? Apa yang membuatmu suka menggunakan teknik rintang warna ini?"
- Gagasan untuk berkarya menggunakan teknik dan alat yang telah dipelajari.
"Apa gagasanmu setelah mencoba teknik rintang warna menggunakan pastel minyak ini? Apakah kamu pernah mencoba membuat gambar batik?"
- Minat untuk mempelajari lebih lanjut.
"Apa lagi yang ingin kalian ketahui mengenai pastel minyak?" Apakah kalian tertarik untuk mencoba teknik pewarnaan dengan pastel minyak yang lain lagi?"



Gambar 4.9 Pemberian umpan balik diberikan pada saat peserta didik berkegiatan.



1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 2

Memilih teknik, alat, atau bahan untuk menciptakan karya tiga dimensi.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Dalam mewujudkan gagasan menjadi sebuah karya tiga dimensi, peserta didik perlu memilih alat atau bahan yang sesuai dengan tujuan karyanya. Alat adalah benda-benda yang digunakan untuk memudahkan peserta didik untuk membuat karya. Dalam seni rupa tiga dimensi biasanya digunakan pembentuk (perangkat butsir).

Selain mengenal alat di atas, peserta didik juga diperkenalkan pada bahan berkarya. Bahan adalah benda habis terpakai yang digunakan untuk membuat sebuah karya. Pada kegiatan ini, bahan yang digunakan adalah bahan lunak untuk dibentuk menjadi karya tiga dimensi.

a. Mengeksplorasi dan Bereksperimen Menggunakan Bahan Lunak

Pada kegiatan kali ini, peserta didik akan mengeksplorasi dan bereksperimen dengan bahan lunak untuk membuat karya tiga dimensi, yaitu bahan lunak alami berupa tanah liat atau lempung, dan bahan lunak buatan yaitu plastisin.

Jika kedua bahan tersebut tidak terdapat di sekolah, kita dapat menggantinya dengan *playdough* yang dapat dibuat sendiri (resep terlampir). Kegiatan membuat *playdough* ini dapat dihubungkan dengan kemampuan numerikal, karena peserta didik perlu menimbang dan menakar bahan-bahan yang diperlukan, serta perlu mengikuti langkah-langkah baku untuk menghasilkan *playdough* yang dapat dibentuk dengan mudah.

b. Proses Berkarya Seni Tiga Dimensi

Siapkan alas plastik di atas meja kelas. Bagi tanah liat menjadi sebesar kepala tangan peserta didik. Sediakan mangkuk atau ember kecil berisi air untuk membantu melembapkan apabila tanah liat mengering dan pecah/retak. Kemudian ajak peserta didik untuk mencoba memegang dan membentuk tanah liat, misalnya membentuknya menjadi bola atau menekannya agar

tipis. Tanyakan pada mereka bagaimana pengalaman mereka memegang dan membentuk tanah liat tersebut. Gunakan waktu 5-10 menit untuk membiasakan peserta didik dengan tanah liat tersebut. Selanjutnya, peserta didik akan berkreasi setelah menyimak contoh teknik-teknik yang diperagakan guru sebagai berikut.

- Teknik Lempeng (*Slabbing*)

Tanah liat dibuat berbentuk bola, kemudian ditekan dengan telapak tangan agar tipis. Setelah itu, tanah liat digilas dengan menggunakan rol kayu penggilas (seperti rol untuk membuat kue), kemudian dipotong dan dibentuk sesuai keinginan sebelum dihias ketika setengah kering. Peserta didik dapat menggunakan penggaris atau bahkan menggunakan cetakan kue kering untuk memotong lempengan tanah liat tersebut.



Gambar 4.10 Teknik Lempeng

- Teknik Cubit (*Pinching*)

Tanah liat dijepit dengan ibu jari dan telunjuk seperti dicubit hingga mendapatkan bentuk yang diinginkan.



Gambar 4.11 Teknik Cubit

- Teknik Tarik (*Pulling*)

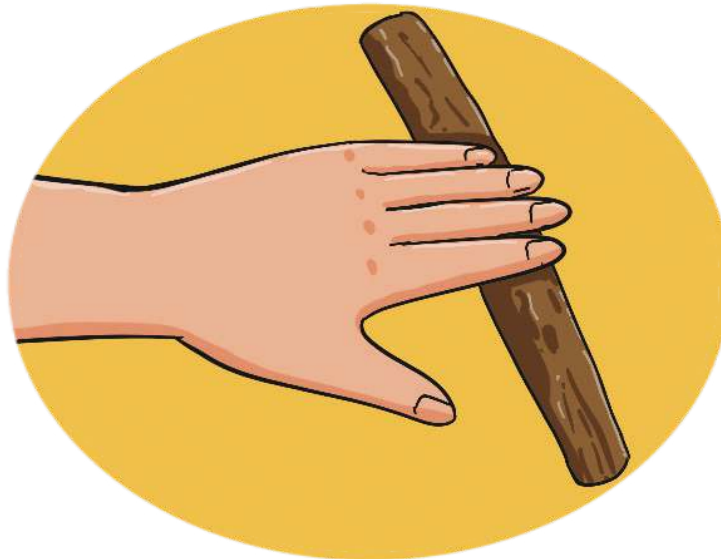
Tanah liat ditarik perlahan menggunakan kelima jari atau digenggam dan ditarik perlahan hingga mendapat bentuk yang diinginkan. Teknik tarik biasanya digunakan bersamaan dengan teknik cubit untuk mendapatkan bentuk yang lebih detail.



Gambar 4.12 Teknik Tarik

- Teknik Mengulir/Melingkar/Pilin (*Coiling*)

Tanah liat digiling perlahan hingga berbentuk lonjong. Peserta didik dapat menggiling lebih lama untuk mendapatkan bentuk seperti tali, sebelum kemudian disusun melingkar di atas lempengan tanah liat untuk membentuk benda yang diinginkan.



Gambar 4.13 Teknik Mengulir

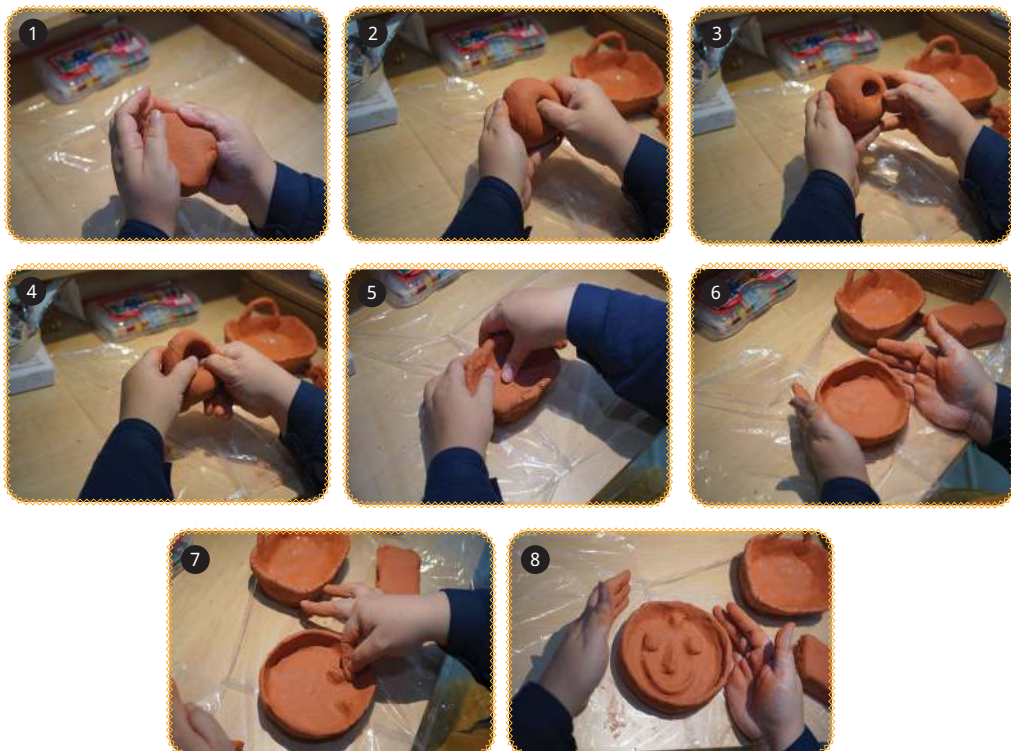
Untuk menyatukan bagian-bagian yang masih terpisah atau untuk memperhalus bagian yang retak, maka peserta didik perlu membasahi jari mereka dan membaurkan bagian-bagian tersebut agar menyatu kembali. Teknik yang sama dapat digunakan pada plastisin atau *playdough*. Namun perbedaannya, bekerja dengan plastisin tidak memerlukan air untuk melembapkan agar mudah dibentuk. Ini karena plastisin berbahan dasar lilin.

Pada kegiatan ini, peserta didik dapat diminta untuk membuat wadah dengan menggunakan seluruh tanah liat yang diberikan dengan menggunakan teknik *pinching* dan *pulling*. Teknik ini dipilih karena mudah dilakukan oleh peserta didik fase A. Mereka terlebih dulu membuat bola tanah liat, kemudian membenamkan ibu jari ke tengah bola tersebut, lalu mencubit atau menjepit tanah liat tersebut dengan keempat jari lainnya. Ibu jari peserta didik akan membentuk bagian dalam wadah, sementara keempat jari lainnya akan membentuk bagian luar wadah. Setelah wadah terbentuk, mereka dapat merapikan bentuknya atau menambahkan dekorasi dengan cara menambahkan dan menempelkan bentuk baru ke

badan atau pinggir wadah. Mereka diingatkan kembali teknik pembauran dengan menggunakan air untuk menempelkan bentuk baru ke atas bentuk yang sudah ada.

Apabila peserta didik menggunakan bahan lunak plastisin/*playdough*, terdapat sedikit perbedaan perlakuan untuk menambahkan bentuk ke atas bentuk yang baru. Dalam menggunakan tanah liat, peserta didik membasahi bagian pertemuan dua bentuk yang berbeda sehingga celah/garis di antara keduanya membaur dan menempel dengan kuat. Namun dalam menggunakan plastisin/*playdough*, peserta didik tidak menggunakan air untuk membaurkan atau menempelkan dua bentuk yang berbeda. Plastisin/*playdough* mengandung lilin/*wax*/minyak sehingga menolak air. Untuk menggabungkan dua bagian yang terpisah, peserta didik dapat langsung mencubit dan memperhalus pertemuan dua bagian tersebut dengan jari.

Sementara bila peserta didik ingin membuat bentuk model binatang yang dapat berdiri tegak, mereka dapat menanam lidi atau tusuk gigi di bagian tengah bentuk lonjong untuk bagian kaki model binatang tersebut.



Gambar 4.14 Proses Pembuatan Karya Seni Rupa Tiga dimensi

Sumber: Rizki Raindriati/Kemendikbudristek, 2024

3. Materi esensial

Materi esensial bab ini adalah pengenalan karakteristik bahan lunak yang dapat digunakan untuk membuat karya seni rupa tiga dimensi. Peserta didik mendapatkan pengetahuannya dengan mengalami langsung mencoba teknik pengolahan bahan yang dimiliki. Kemampuan ini memungkinkan mereka untuk mampu memilih dan menggunakan teknik pengolahan bahan lunak dalam mencipta karya tiga dimensi.

4. Profil Pelajar Pancasila

Materi pada kegiatan ini bertujuan untuk membangun dimensi mandiri peserta didik, terutama elemen mengenali kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menggambarkan kemampuan, prestasi, dan ketertarikannya secara subjektif. Selain itu, peserta didik juga mengembangkan dimensi bernalar kritis dalam dirinya. Mereka berlatih untuk memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, dengan melakukan penalaran konkret dan memberikan alasan dalam menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan.

5. Asesmen Formatif

Asesmen yang dilakukan pada kegiatan bersifat formatif karena difungsikan sebagai sarana untuk memlengkapi peserta didik dengan kemampuan untuk menguji coba langsung dan membandingkan hasil percobaannya agar dapat menarik kesimpulan dan menentukan pilihan yang tepat. Hasil kegiatan ini tidak perlu dinilai, namun dapat digunakan sebagai informasi untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya. Guru dapat membuat daftar centang atau catatan anekdotal mengenai temuan dari kegiatan ini (jika ada).

Nama	Catatan Anekdotal
Banyu	Merasa takut untuk memegang dan membentuk tanah liat. Perlu konsultasi dengan orang tua mengenai penyebab dan solusinya.
Ester	Membuat sebuah mangkuk kecil dengan tambahan bentuk bunga yang detail.
Wayan	-

Dalam contoh catatan anekdotal di atas, apabila guru tidak menemukan sesuatu yang unik, baik secara kemampuan olah bahan atau dari segi sikap, maka guru tidak perlu menuliskan catatan anekdotal mengenai peserta didik tersebut.

Meski demikian, tidak berarti guru tidak memperhatikan kemampuan peserta didik sama sekali atau tidak memberikan umpan balik. Umpan balik yang spesifik, jitu, dan seketika (*timely*) tetap menjadi kekuatan terbesar asesmen formatif. Beberapa contoh umpan balik yang dapat diberikan pada peserta didik, antara lain sebagai berikut.

- Pengalaman menggunakan teknik pengolahan bahan.
"Bagaimana kamu menggunakan teknik ini untuk membuat karyamu? Apakah yang membuatmu memilih teknik ini? Apakah mudah atau sulit bagimu?"
- Tips dan trik mengolah bahan.
"Apa yang kamu lakukan untuk membuat tanah liat ini lebih mudah dibentuk? Apakah kamu sudah mencoba mengoleskan sedikit air agar tanah liat ini lunak dan mudah dibentuk? Apakah kamu sudah menambahkan 1 sendok makan minyak ke dalam adonan playdough buatanmu?"
- Tips dan trik membersihkan area kerja.
"Apakah kamu sudah memastikan agar tidak ada tanah liat yang jatuh di lantai agar kita semua aman berjalan? Bagaimana kamu membersihkan meja yang berminyak terkena plastisin atau adonan playdough? Coba gunakan air dengan perasan jeruk nipis untuk menghilangkan bekas minyak di mejamu."

G. Asesmen Sumatif

Peserta didik akan membuat sebuah karya seni rupa dua atau tiga dimensi dengan menggunakan pilihan teknik, alat, dan bahan yang sesuai dengan karyanya. Kegiatan asesmen sumatif ini berhubungan dan merupakan rangkaian utuh dengan bab 5 dan 6 yang membahas kemampuan berkarya dan menjelaskan langkah-langkah berkarya itu sendiri berdasarkan pilihan teknik, alat, dan bahan peserta didik.

Tabel 4.1 Instrumen Asesmen Sumatif Bab IV

Indikator	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Memilih teknik, alat, atau bahan untuk	Menentukan teknik penggunaan, alat, dan	Menentukan teknik penggunaan, alat, dan/atau	Menentukan alat dan bahan untuk menciptakan	Menentukan alat atau bahan untuk menciptakan

Indikator	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
menciptakan karya dua atau tiga dimensi.	bahan yang sesuai untuk menciptakan karya dua atau tiga dimensi.	bahan yang sesuai untuk menciptakan karya dua atau tiga dimensi.	karya dua atau tiga dimensi, namun belum menggunakan teknik yang sesuai.	karya dua atau tiga dimensi, namun belum menggunakan teknik yang sesuai.

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali atau Masyarakat

Orang tua/wali dapat dilibatkan untuk membangun kebiasaan peserta didik untuk memilih berdasarkan pertimbangan yang logis atau masuk akal. Keterlibatan ini dapat dilakukan melalui kegiatan dialog berkala antara guru dengan orang tua/wali.

E. Refleksi

1. Refleksi Guru

Di bawah ini ada beberapa contoh bentuk kegiatan refleksi yang dapat dilakukan oleh guru, di antaranya mengajukan pertanyaan pada diri sendiri dan dialog dengan rekan sejawat.

- *“Apakah peserta didik dapat menentukan pilihan berdasarkan kemampuan dan minatnya?”*
- *“Apakah saya mengenali karakteristik peserta didik dan karakteristik alat pewarna kering yang dipilih peserta didik?”*

2. Refleksi Peserta Didik

Peserta didik diajak untuk melakukan refleksi melalui diskusi kelas, dengan menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

- *“Mengapa saya memilih untuk menggunakan teknik/ alat, atau bahan ini?”*
- *“Apakah saya memilih teknik/alat, atau bahan ini karena mudah atau menantang?”*

Selain itu, peserta didik juga dapat melakukan refleksi melalui pengisian tabel emosi dengan panduan guru. Peserta didik dapat mengisinya dengan emotikon berikut.

- 😊 = senang/mampu
- 😐 = masih bingung
- ☹️ = tidak senang/tidak mampu

Berikut adalah contoh tabel emosi yang dapat digunakan. Guru dipersilakan mengembangkan tabel emosi sesuai kebutuhan pembelajarannya masing-masing.

Sikap	😊	😐	☹️
Saya mengetahui sifat alat yang saya miliki.			
Saya mengetahui sifat bahan yang saya miliki.			
Saya dapat menggunakan alat yang saya miliki.			
Saya dapat mengolah bahan yang saya miliki.			
Saya menyukai hasil pekerjaan saya.			

F. Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah menguasai tujuan pembelajaran yang dimaksud. Peserta didik diberikan tantangan untuk menggunakan teknik yang menurutnya paling sulit atau menantang. Peserta didik juga dapat diberi pengayaan untuk mengolah bahan menjadi bentuk yang lebih rumit dan sulit.

Remedial dapat dilakukan dengan mengajak peserta didik untuk berlatih menguasai teknik atau mengolah bahan yang paling sederhana dengan pengawasan guru. Jika peserta didik sudah mulai menunjukkan perubahan, maka guru dapat memberikan tanggung jawab yang lebih besar secara bertahap. Misalnya, pada awal kegiatan peserta didik masih didampingi dan dibantu guru dalam menggunakan teknik gosok untuk mendapatkan tekstur. Setelahnya, peserta didik akan mencoba sendiri dengan pendampingan guru. Berikutnya, peserta didik mencoba sendiri tanpa pendampingan guru.

Pengayaan



Bila kesulitan menggunakan tanah liat, dapat digantikan dengan **PLAYDOUGH** yang mudah dibuat sendiri.

Bahan untuk membuat *playdough*:



- 1 Tuang garam dalam baskom berisi tepung.
- 2 Aduk hingga merata menggunakan tangan.
- 3 Tuang dan campurkan cuka dan minyak goreng.
- 4 Terus aduk hingga menyatu.
- 5 Tuangkan air pada adonan.
- 6 Terus aduk hingga adonan kalis. Kalau terlalu lembek tambahkan maizena.
- 7 Terus aduk dan remas, hingga kalis dan padat. Baru bisa diangkat. Pisahkan menjadi beberapa bagian.

Cara Membuat Playdough

- 8 Teteskan pewarna makanan sambil terus remas sehingga warna tercampur merata.
- 9 Untuk mendapatkan variasi warna, dapat dilakukan dengan mengombinasikan campuran warna.

G. Lembar Kegiatan Peserta Didik



Catatan untuk guru: Bacakan semua instruksi pengerjaan yang ada pada setiap LKPD untuk membantu peserta didik yang belum fasih membaca, sehingga dapat memahami tugas dengan baik.



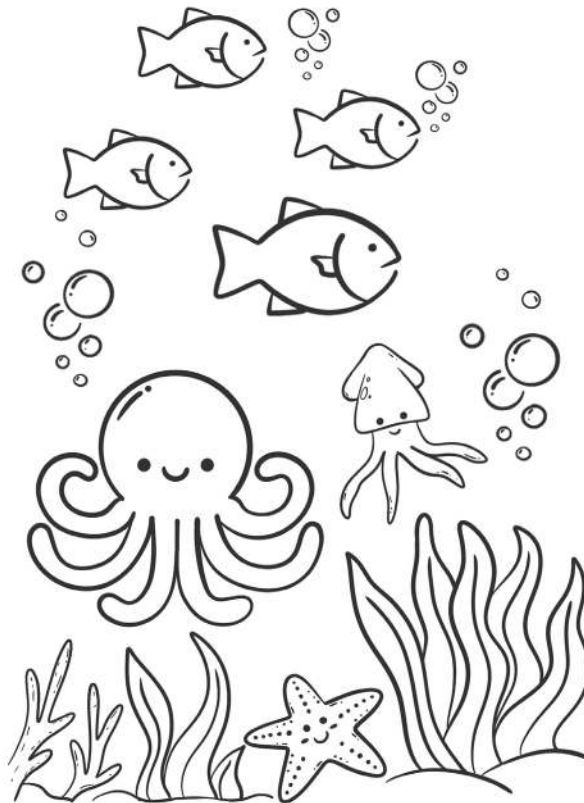
Lembar Kerja Peserta Didik 12



Nama:

Kelas:

- Warnai bagian belakang lembar ini dengan krayon/pastel/pensil 2B
- Kemudian letakkan lembar kerja ini di atas kertas kosong
- Selanjutnya, jiplak gambar di bawah ini mengikuti garis



Catatan untuk peserta didik: Gunakan alat dan bahan yang paling mudah dan ada di lingkungan sekitar.

Bab V

Berkarya Seni Dua Dimensi dan Tiga Dimensi



A. Pendahuluan

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai bab ini adalah memilih langkah-langkah berkarya seni dua atau tiga dimensi. Tujuan pembelajaran ini diturunkan dari elemen berpikir dan bekerja artistik.

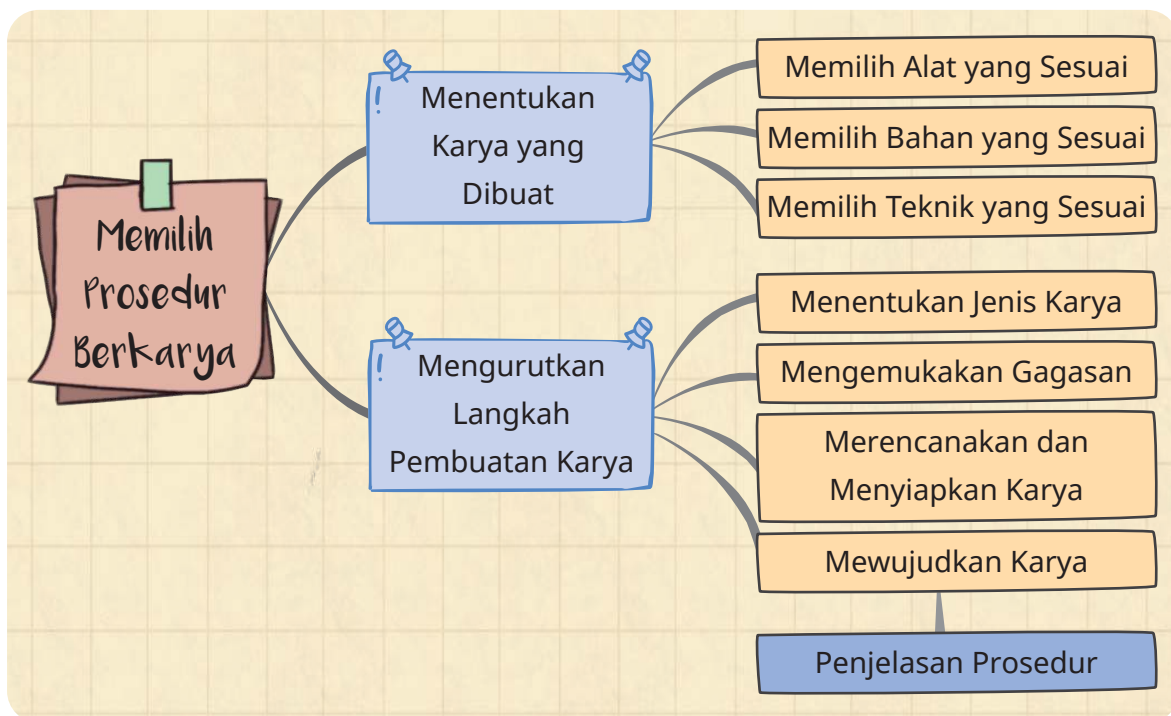
2. Pokok Materi

Pokok materi pada bab ini adalah langkah-langkah berkarya seni dua dan tiga dimensi. Peserta didik mempelajari langkah-langkah yang logis dan sistematis dalam membuat karya seni rupa.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain

Materi pada bab ini berhubungan langsung dengan materi pada bab 4, yaitu menentukan pilihan teknik, alat, dan bahan untuk berkarya dan materi bab 6, yaitu membuat karya seni dua atau tiga dimensi. Kompetensi menjelaskan langkah berkarya seni dua atau tiga dimensi akan berguna untuk menguraikan proses kerja peserta didik dan menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan pada proses berkarya seni yang akan dibahas pada bab selanjutnya.

4. Peta kompetensi



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran untuk Satu Bab

Untuk menyelesaikan materi pada bab V diperlukan 6–9 JP (2–3 pertemuan). Durasi untuk satu kali pertemuan adalah 3JP, dengan 1JP adalah 35 menit.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Peserta didik telah memahami perbedaan antara karya seni dua dimensi dan tiga dimensi.

7. Apersepsi

Peserta didik bermain “alur berkarya” selama 5–10 menit. Mereka diberikan tiga kartu bergambar (terlampir) yang berisi tiga langkah berkarya. Kartu tersebut memuat gambar anak dan lampu yang menyala untuk menggambarkan ide, anak membuat karya seperti gambar atau membentuk tanah liat, dan anak menunjukkan hasil akhir karyanya. Kartu tersebut diacak dan peserta didik diminta mengurutkannya menjadi urutan yang tepat.

8. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Kemampuan prasyarat memahami perbedaan karya seni dua dan tiga dimensi dapat dilihat dari hasil asesmen pembelajaran sebelumnya. Selain itu, peserta didik diajak berdiskusi mengenai tahapan ketika dirinya menggali gagasan seperti yang pernah dilakukan di bab III sebelumnya. Berikut beberapa pertanyaan pemantik yang dapat digunakan.

- *“Apa yang perlu kita siapkan sebelum menggambar/membentuk tanah liat?”* (Guru memilih salah satu pertanyaan saja, sesuai karya yang dibuat anak.)
- *“Apa yang perlu kita lakukan untuk dapat menghasilkan sebuah karya gambar/wadah dari tanah liat?”* (Guru memilih salah satu pertanyaan saja, sesuai karya yang dibuat anak.)
- *“Alat apa yang sesuai untuk membuat karya ini?”*
- *“Bagaimana cara menggunakan alat tersebut?”*
- *“Bahan apa yang sesuai untuk membuat karya ini dan bagaimana cara mengolahnya?”*

B. Kegiatan Pembelajaran



1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1

Mampu menjelaskan langkah-langkah berkarya seni dua atau tiga dimensi.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Mengidentifikasi Jenis Karya Seni Rupa Dua dan Tiga Dimensi

Sebelum menjelaskan langkah-langkah berkarya, peserta didik terlebih dulu mengidentifikasi jenis karya yang akan dibuat. Peserta didik diajak berdiskusi singkat mengenai jenis-jenis karya seni dua dan tiga dimensi yang mereka ketahui. Peserta didik kemudian mendapatkan konfirmasi dan penguatan dari guru mengenai karya seni dua dan tiga dimensi yang pernah mereka pelajari. Seni dua dimensi merupakan bentuk seni yang menciptakan karya dengan dimensi panjang dan lebar saja, tanpa kedalaman. Contohnya adalah gambar, lukisan, kolase, foto, dan poster. Sementara karya seni tiga dimensi mencakup berbagai bentuk seni yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi seperti patung, mainan, model, dan *action figure*.

Kemampuan mengidentifikasi jenis-jenis karya yang akan dibuat dapat memengaruhi jenis alat dan/atau bahan yang diperlukan dalam mewujudkan gagasan tersebut. Alokasikan 1 JP untuk sesi identifikasi jenis karya dua dan tiga dimensi ini. Sebagai alat bantu, peserta didik dapat menggunakan LKPD 14 yang berisi latihan mengelompokkan karya dua dan tiga dimensi dengan cara menggunting dan menempelkan gambar pada kolom yang tersedia.

b. Menggali Gagasan Berkarya

Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil beranggotakan 4–6 orang. Peserta didik mendapat penjelasan mengenai kegiatan. Setiap kelompok berdiskusi untuk memilih jenis karya dua atau tiga dimensi yang akan dibuat dan gagasan yang akan diwujudkan secara berkelompok.

c. Merencanakan dan Menyiapkan Karya

Setiap kelompok merencanakan desain karya yang akan dibuat. Mereka akan menggunakan LKPD 14 untuk membantu memetakan rencana berkarya. Berikut beberapa contoh karya yang dapat dipilih peserta didik.

- Membuat rancangan mural di atas kertas karton dengan tema tertentu.
- Membuat lukisan bersama dengan tema atau teknik tertentu.
- Membuat panggung boneka jari dari kertas/wayang dari kertas/karton, rumput kering (suket), dengan latar belakang atau panggungnya (dapat menggunakan karya yang pernah dibuat di bab 3).
- Membuat diorama sederhana dari kardus bekas, kertas karton, dan tanah liat/plastisin.
- Membuat satu set wadah dari tanah liat/plastisin.

Usahakan agar peserta didik menggunakan bahan yang ada di sekitar atau memanfaatkan barang bekas untuk karyanya. Mereka juga perlu membuat daftar alat yang akan digunakan untuk membuat karya seni mereka. Dorong untuk menggunakan alat yang sudah mereka miliki.

Tiap anggota kelompok diberi tugas yang spesifik, misalnya, satu anggota bertanggung jawab untuk membuat sketsa awal, yang lain menyiapkan bahan, dan lainnya lagi bertugas menggambar atau mewarnai. Mereka hanya diberikan waktu satu kali pertemuan untuk mewujudkan karyanya.

d. Mewujudkan Karya

Peserta didik mulai membuat karya seni dua atau tiga dimensi sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Berikan ruang untuk peserta didik mencoba dan berbuat kesalahan (*trial and error*), guru hanya memberikan bimbingan dan dukungan saat diperlukan.

e. Presentasi/Penjelasan Langkah-Langkah Berkarya

Untuk bagian ini bersifat opsional saja, tetapi akan lebih baik jika dapat dilakukan. Peserta didik dan kelompoknya mempresentasikan atau menjelaskan langkah-langkah yang mereka jalani dalam berkarya. Presentasi harus mencakup pembahasan mengenai hal-hal berikut ini.

- Sumber gagasan/ide atau inspirasi karya dan alasan memilih gagasan tersebut.
- Orang pertama yang mengajukan gagasan.

- Urutan langkah proses berkarya yang mereka pilih.
- Tantangan dan hambatan yang terjadi dalam berkarya sebagai kelompok dan cara mengatasinya.
- Hasil penilaian pribadi mereka terhadap karya kelompok.
- Perasaan setelah berhasil menyelesaikan karya.

3. Materi Esensial

Materi esensial pada kegiatan ini yaitu langkah-langkah dalam proses berkarya. Dengan kemampuan untuk menerapkan langkah-langkah berkarya, peserta didik mulai membangun kemampuan untuk membandingkan dan memilih langkah yang efisien dalam menciptakan karya.

4. Profil Pelajar Pancasila

Kegiatan pada bab V ini bertujuan untuk membangun dimensi gotong royong, elemen kolaborasi, terutama subelemen menerima dan melaksanakan tugas serta peran yang diberikan kelompok dalam sebuah kegiatan bersama. Selain itu, peserta didik juga mengembangkan dimensi bernalar kritis dalam dirinya. Mereka berlatih untuk memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, dengan melakukan penalaran konkret dan memberikan alasan dalam menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Orang tua maupun masyarakat dapat dilibatkan untuk berperan sebagai fasilitator terhadap kegiatan yang dilakukan peserta didik. Sebagai contoh, peserta didik yang ingin melakukan pengamatan lanjutan unsur rupa di lingkungan tempat tinggalnya, maka orang tua atau tetangga sekitar yang mempunyai banyak tanaman dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi pengamatan mereka.

6. Asesmen Formatif

Asesmen yang dilakukan pada kegiatan bersifat formatif karena difungsikan sebagai sarana untuk melengkapi peserta didik dengan kemampuan untuk memilih langkah-langkah berkarya yang sederhana, efisien dari segi waktu, tenaga, dan biaya. Hasil kegiatan ini tidak perlu dinilai, namun dapat digunakan sebagai informasi untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya. Guru dapat membuat

daftar centang dan/atau catatan anekdotal mengenai temuan dari kegiatan ini (jika ada). Tuliskan hanya temuan yang menarik dan unik untuk ditindak lanjuti.

Nama	Catatan Anekdotal
Berta	Secara alami menjadi pemimpin di kelompoknya, langsung membagi peran kerja dengan jelas.
Lian	Pasif namun mengikuti semua yang ditugaskan padanya. Bekerja tanpa bicara dan menunjukkan beberapa detail dalam gambar.
Timo	Menolak untuk bekerja sama dan tidak melakukan apa-apa di pertemuan ini. Ternyata Timo demam dan perlu dirawat.

Kekuatan asesmen formatif terletak pada pemberian umpan balik atau *feedback* yang spesifik, jitu, dan seketika (*timely*) saat itu juga ketika peserta didik sedang melakukan kegiatan. Ada beberapa contoh umpan balik yang dapat diberikan pada peserta didik, antara lain sebagai berikut.

- Langkah-langkah yang digunakan dalam berkarya.
"Mengapa kalian memilih memulainya dengan menentukan gagasan? Siapa yang pertama mengajukan gagasan ini? Apakah kalian saling mengobrol untuk menentukan gagasan bagi kelompok kalian?"
- Pengalaman berkolaborasi dengan kelompok.
"Apakah mudah/sulit untuk bekerja dengan kelompokmu? Apakah semua anggota kelompok bekerja? Apakah ada yang tidak bekerja? Siapa teman kelompok yang paling banyak membantumu? Bagaimana perasaanmu menjadi anggota kelompok ini?"
- Hasil karya
"Bagaimana karya yang kalian buat? Apakah sesuai dengan bayangan kalian? Bagaimana langkah-langkah pembuatannya? Alat atau bahan apa yang kalian gunakan untuk membuat karya ini?"

C. Asesmen Sumatif

Untuk asesmen sumatif, peserta didik mempresentasikan langkah-langkah berkarya yang dipilih oleh kelompoknya. Dalam presentasi tersebut, peserta didik perlu menjelaskan pembagian peran kerja dan refleksi pembelajaran mereka. Penilaian menggunakan instrumen rubrik sebagai berikut.

Tabel 5.1 Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif Bab V

Indikator	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Mampu menjelaskan langkah-langkah berkarya seni dua atau tiga dimensi.	Mampu menjelaskan urutan langkah membuat karya seni dua atau tiga dimensi dengan runtut, tepat, disertai alasan pengurutan langkah tersebut.	Mampu menjelaskan urutan langkah membuat karya seni dua atau tiga dimensi dengan runtut dan tepat.	Mampu menjelaskan urutan langkah membuat karya seni dua atau tiga dimensi namun belum runtut atau tepat.	Mampu menjelaskan urutan langkah membuat karya seni dua atau tiga dimensi namun belum runtut dan tepat.

D. Refleksi

1. Refleksi Guru

Di bawah ini beberapa contoh bentuk kegiatan refleksi yang dapat dilakukan oleh guru, di antaranya mengajukan pertanyaan pada diri sendiri dan dialog dengan rekan sejawat.

- *"Bagaimana peserta didik menjelaskan langkah-langkah pembuatan karya seni dua atau tiga dimensi yang mereka pilih? Apakah mereka dapat mengikuti urutan langkah dengan baik?"*
- *"Bagaimana kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi karya seni dua atau tiga dimensi?"*
- *"Apakah peserta didik dapat menggunakan alat dengan langkah-langkah yang aman dan tepat? Apakah mereka dapat mengolah bahan dengan langkah-langkah yang aman dan tepat? Apakah mereka mampu menjelaskan teknik yang dipilih?"*

2. Refleksi Peserta Didik

Peserta didik dapat melakukan refleksi melalui sesi berbagi atau diskusi.

- “Mengapa kami memilih langkah pembuatan karya seperti ini?”
- “Apakah kami membuat karya ini karena mudah atau menantang?”

Selain itu, peserta didik juga dapat melakukan refleksi melalui pengisian tabel emosi dengan panduan guru. Peserta didik dapat mengisinya dengan emotikon berikut.

- 😊 = senang/mampu
- 😐 = masih bingung
- ☹️ = tidak senang/tidak mampu

Berikut adalah contoh tabel emosi yang dapat digunakan. Guru dipersilakan mengembangkan tabel emosi sesuai kebutuhan pembelajarannya masing-masing.

Sikap	😊	😐	☹️
Saya mengetahui langkah yang harus diambil untuk menciptakan karya.			
Saya mengetahui alat dan bahan yang diperlukan untuk menciptakan karya.			
Saya mengetahui cara menggunakan seluruh alat yang saya gunakan.			

E. Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah menguasai tujuan pembelajaran bab ini. Peserta didik diberikan tantangan untuk memperdalam teknik yang menurutnya paling sulit atau menantang. Peserta didik juga dapat diberi pengayaan untuk mengolah bahan menjadi bentuk yang lebih rumit dan sulit. Selain itu, peserta didik dapat diajak untuk merancang langkah kerja secara individual.

Remedial dapat dilakukan dengan mengajak peserta didik untuk berlatih mengurutkan langkah-langkah berkarya dengan menggunakan bantuan kartu aktivitas bergambar. Dalam kartu tersebut terdapat gambar-gambar dan kata kunci langkah berkarya. Peserta didik diminta mengurutkan berdasarkan pengalaman mereka sendiri.

F. Lembar Kegiatan Peserta Didik



Catatan untuk guru: Bacakan semua instruksi pengerjaan yang ada pada setiap LKPD untuk membantu peserta didik yang belum fasih membaca, sehingga dapat memahami tugas dengan baik.



Lembar Kerja Peserta Didik 13

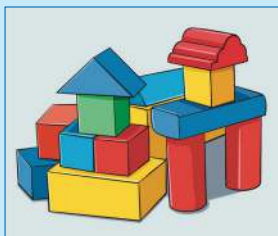


Nama:

Kelas:

2D atau 3D

Isilah kotak di bawah gambar dengan jenis karya yang tepat!
2D atau 3D?



Catatan untuk peserta didik: Gunakan alat dan bahan yang paling mudah dan ada di lingkungan sekitar.



Catatan untuk guru: Bacakan semua instruksi pengerjaan yang ada pada setiap LKPD untuk membantu peserta didik yang belum fasih membaca, sehingga dapat memahami tugas dengan baik.



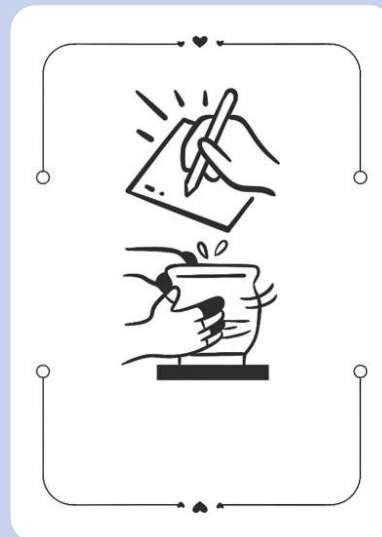
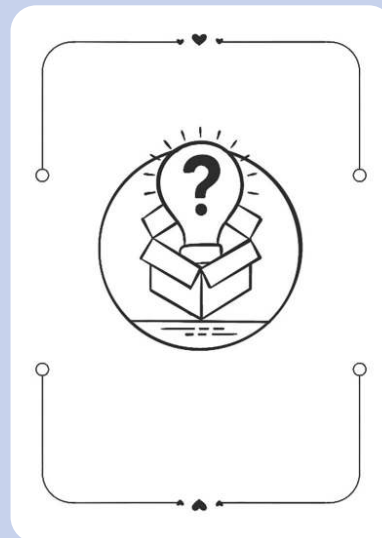
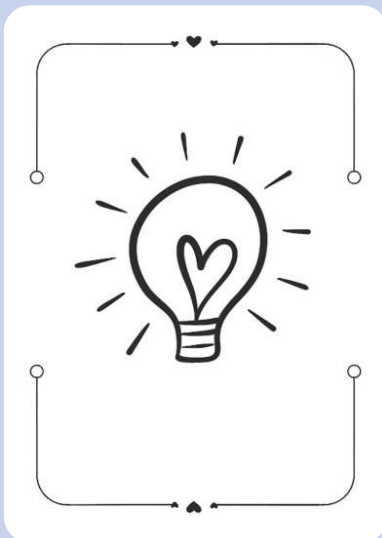
Lembar Kerja Peserta Didik 14



Nama:

Kelas:

Kartu Permainan Mengurutkan Langkah Kerja



Catatan untuk peserta didik: Gunakan alat dan bahan yang paling mudah dan ada di lingkungan sekitar.



Catatan untuk guru: Bacakan semua instruksi pengerjaan yang ada pada setiap LKPD untuk membantu peserta didik yang belum fasih membaca, sehingga dapat memahami tugas dengan baik.



Lembar Kerja Peserta Didik 15



Nama:

Kelas:

Merencanakan Karya

Nama Anggota Kelompok dan Pembagian Peran Kerja	1. (Peran Kerja:) 2. (Peran Kerja:) 3. (Peran Kerja:) 4. (Peran Kerja:) 5. (Peran Kerja:) 6. (Peran Kerja:)
Karya yang Akan Dibuat	
Alat dan Bahan yang Diperlukan	1. 2. 3. 4.
Langkah Kerja	1. 2. 3. 4.



Catatan: Pada bagian langkah kerja, guru dapat membantu menuliskan rencana langkah kerja yang disampaikan peserta didik.

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

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

Penulis: Rizki Raindriati dan Della Naradika

ISBN: 978-623-388-155-5 (jil.2 PDF)

Bab VI

Berkreasi Karya Seni Rupa



A. Pendahuluan

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai bab ini adalah membuat karya dua dan tiga dimensi dengan menggunakan teknik yang dipilih. Tujuan pembelajaran bab ini diturunkan dari elemen menciptakan.

2. Pokok Materi

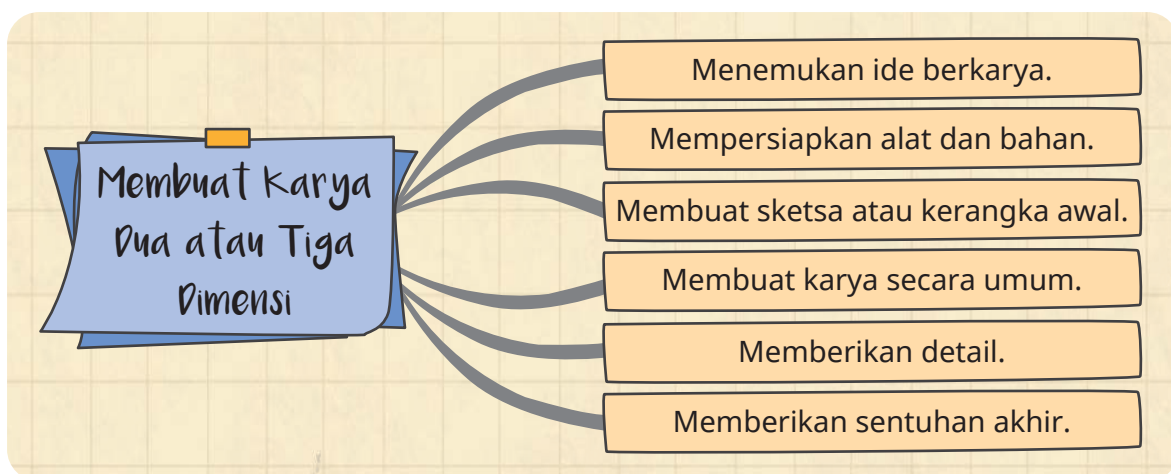
Pokok materi pada bab ini adalah pembuatan karya dua dimensi (dengan pilihan menggambar, membuat kolase, atau membuat karya dengan teknik cap/stempel) dan tiga dimensi (dengan pilihan membentuk menggunakan bahan lunak atau menyusun benda).

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain

Materi jenis-jenis karya dua dimensi dan tiga dimensi ini memiliki hubungan dengan mata pelajaran IPAS. Peserta didik yang memilih untuk membuat kolase atau cetak tinggi dengan teknik cap, dapat menggunakan bahan-bahan alam yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Di sini, mereka diajak untuk mengamati dan mengenali karakteristik dan keunikan bentuk bahan-bahan alam yang dipilih.

Selain itu, peserta didik akan menerapkan kembali berbagai teknik berkreasi seni rupa dua dan tiga dimensi. Teknik-teknik ini tidak hanya berguna di bab ini atau dalam pelajaran seni rupa saja, namun mereka dapat menerapkannya dalam mata pelajaran lain yang memerlukan sentuhan artistik, misalnya, dalam pembuatan diorama, model atau peraga, pembuatan poster, peta, atau relief.

4. Peta kompetensi



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran untuk Satu Bab

Waktu yang diperlukan untuk penyelesaian materi bab ini, yaitu 12–16 JP (4–6 pertemuan, 1 pertemuan = 3 x @35 menit).

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Keterampilan prasyarat yang dibutuhkan untuk mencapai materi ini, yaitu sebagai berikut.

- Untuk pembuatan karya seni dua dimensi, keterampilan prasyarat yang dibutuhkan adalah kemampuan mengenali aneka garis, bidang, dan warna. Kemampuan lain yang dibutuhkan adalah keterampilan menggambar aneka garis dan bidang geometris/nongeometris dan mewarnai dengan menggunakan pewarna kering yang dimiliki.
- Untuk pembuatan karya seni tiga dimensi, keterampilan prasyarat yang dibutuhkan adalah kemampuan dasar menggunting, memotong, menempel, atau membentuk bahan lunak menggunakan teknik *pinch* dan *pull* yang pernah dipelajari sebelumnya.

7. Apersepsi

Apersepsi dapat dilakukan dalam bentuk permainan tebak-tebakan atau pemberian pertanyaan pemantik. Berikut ini beberapa contoh apersepsi yang dapat diberikan guru.

- Guru menunjukkan beberapa karya yang diwarnai menggunakan pensil warna, krayon, atau pastel pada peserta didik.
"Siapa yang dapat menebak gambar ini dibuat menggunakan pewarna kering apa? Apa yang membuatmu berpikir demikian?"
- Guru menyebutkan bahan yang pernah digunakan di kelas, misalnya umbi-umbian, biji-bijian, tanah liat, dan plastisin.
"Kita sudah pernah mencoba membuat karya dengan menggunakan bahan... Apakah kamu masih ingat bagaimana cara menggunakan alat dan bahan tersebut?"

8. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Untuk melihat apakah peserta didik telah memiliki keterampilan atau konsep prasyarat, guru dapat melihat kembali hasil pembelajaran sebelumnya. Selain



itu pemetaan kemampuan peserta didik juga dapat dilakukan melalui pilihan kegiatan berikut.

a. Kuis Pengetahuan Prasyarat

- Peserta didik bermain kuis dengan pertanyaan seputar jenis karya dua dan tiga dimensi, alat, dan bahan yang digunakan.
- Tebak alat atau bahan yang digunakan dalam sebuah karya yang sudah jadi.

b. Identifikasi Jenis Karya dan Unsur Rupa

- Peserta didik diperlihatkan contoh-contoh karya dua dan tiga dimensi. Mereka diminta untuk menyebutkan jenis karya-karya tersebut, misalnya gambar, kolase, patung, dan wayang.
- Peserta didik diminta untuk menyebutkan unsur rupa yang terdapat di karya tersebut, misalnya garis, warna, dan bidang.

Kegiatan penilaian awal ini tidak perlu dinilai, namun guru perlu mencatat kondisi pemahaman para peserta didik mengenai karya seni dua dan tiga dimensi. Hasil penilaian awal ini akan menjadi dasar pertimbangan bagi guru untuk merencanakan pembelajaran serta strategi dalam mencapai tujuan pembelajaran pada bab ini.

B. Kegiatan Pembelajaran



1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1

- a. membuat karya dua dimensi berdasarkan pilihan jenis karya yang dibuat (gambar tematik, kolase, cap),
- b. menggunakan teknik pembuatan karya dua dimensi yang sesuai dengan pilihan jenis karya yang dibuat.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Menemukan Gagasan/Ide Berkarya

Peserta didik diajak untuk menyegarkan ingatan mengenai langkah-langkah berkarya yang telah dibahas sebelumnya. Peserta didik kemudian mendapatkan penjelasan mengenai kegiatan pembuatan karya dua dimensi yang akan dilakukan. Mereka diajak untuk membuat daftar karya seni dua dimensi yang mereka ketahui. Guru dapat mengarahkan peserta didik dalam membuat daftar jenis karya yang dapat dipilih.

- Membuat gambar

Peserta didik dapat membuat gambar tematik dengan menggunakan pewarna kering yang dipilih. Tema yang dapat dipilih adalah diriku (gambar potret diri), keluargaku, temanku, rumahku, hewan kesayanganku, permainan kesukaanku, tontonan kesukaanku, cita-citaku/harapanku, luar angkasa, dan lingkungan sekitar. Peserta didik dapat menonton video bahan ajar berikut sebagai sumber inspirasi menggambar aneka jenis hewan. <https://guru.kemdikbud.go.id/perangkat-ajar/toolkits/ldm06KDWwg>



Gambar 6.1 Karya Aqeela Latisha Akayana, Kelas II

Sumber: Della Naradika/Kemendikbud, 2024



Gambar 6.2 Karya Alexandra Zivairena, Kelas II

Sumber: Della Naradika/Kemendikbud, 2024



Gambar 6.3 Karya M.Salman Alfarizi Harsono, Kelas II

Sumber: Della Naradika/Kemendikbud, 2024

- Membuat kolase

Peserta didik dapat membuat karya kolase dengan menggunakan bahan alam atau bahan buatan yang tersedia di sekitar. Kolase dapat dibuat tematik (lihat paragraf dalam poin membuat gambar di atas) atau bebas dekoratif.



Gambar 6.4 Karya Gabriel Possenti, Kelas II

Sumber: Della Naradika/Kemendikbud, 2024

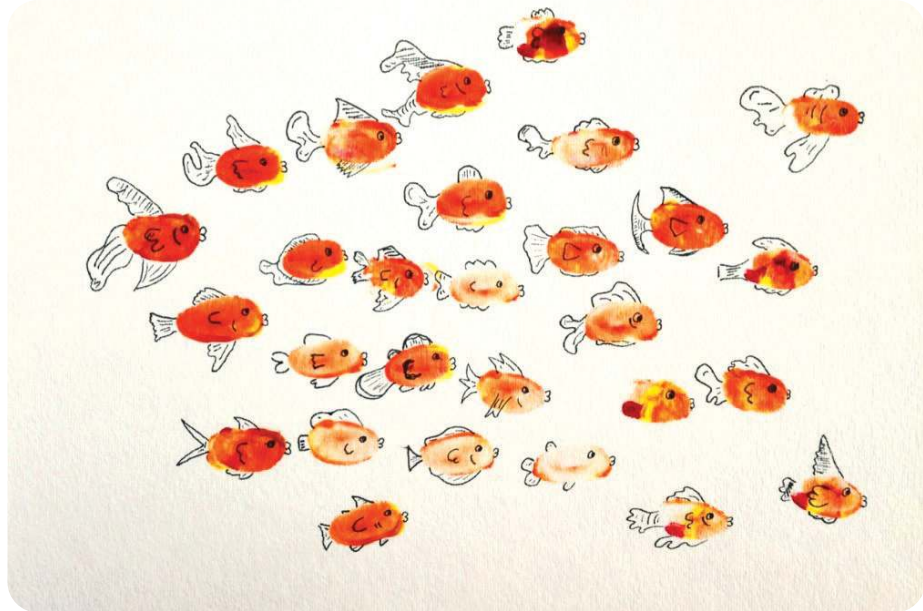


Gambar 6.5 Karya Graciella Felicia, Kelas II

Sumber: Della Naradika/Kemendikbud, 2024

- Membuat karya dengan teknik cap/stempel

Peserta didik dapat membuat karya dengan teknik cap/stempel dengan menggunakan bahan alam atau bahan buatan yang tersedia di sekitar. Karya cap/stempel dapat dibuat tematik atau bebas dekoratif.



Gambar 6.6 Karya Carli Jayne

Sumber: Carli Jayne/carlijaynedesigns

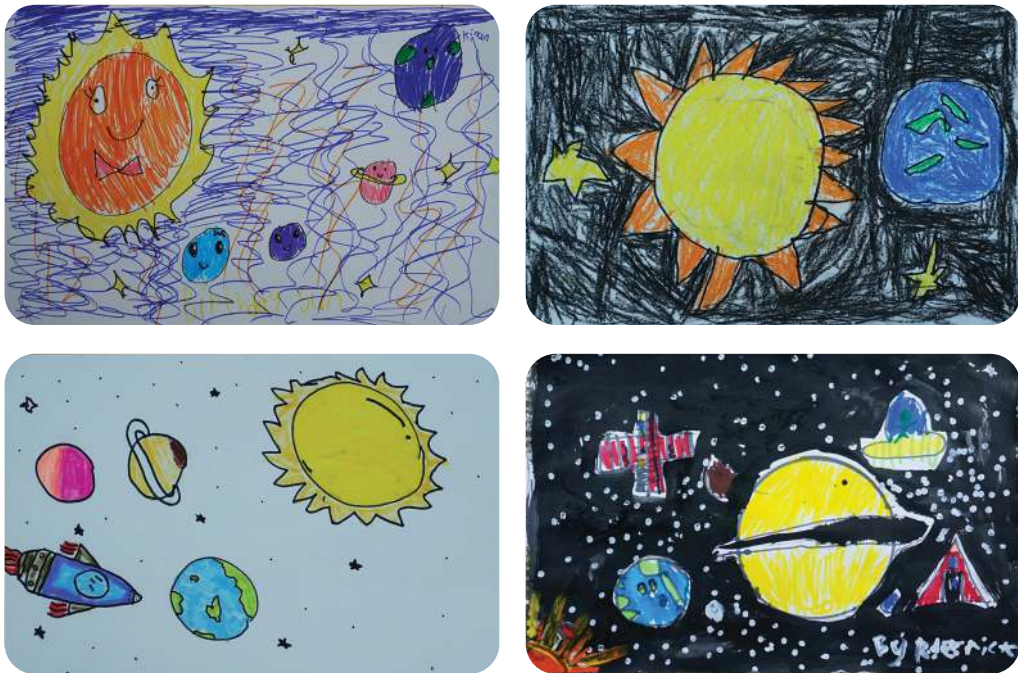
Untuk menemukan gagasan, peserta didik diajak untuk mengingat kembali pengalaman yang paling berkesan, menemukan sesuatu yang mereka sukai atau minati, atau sesuatu yang mereka inginkan atau cita-citakan. Peserta didik juga dapat diajak untuk menggali lebih dalam mengenai perasaan atau emosi yang sedang dirasakan atau ingin disampaikan. Peserta didik kemudian diajak untuk berbagi mengenai gagasan untuk karya dua dimensi yang akan dibuat, dan guru mencatat cepat gagasan tersebut. Tujuannya untuk melihat kelak kesesuaian karya dengan rencana yang dibuat.

Dalam sebuah kelas, dapat terjadi peserta didik memilih jenis karya dua dimensi yang berbeda-beda (menggambar, membuat karya kolase, dan karya dengan teknik cap). Peserta didik juga dapat diarahkan membuat jenis karya dua dimensi yang sama, namun didorong untuk menghasilkan tampilan karya yang berbeda. Hal seperti ini sangat diharapkan terjadi dalam mata pelajaran seni rupa. Peserta didik bebas berekspresi. Dalam seni rupa, harus dihindari pembelajaran yang mengharuskan peserta didik mengikuti gagasan atau contoh dari guru.



Gambar 6.7 Contoh-Contoh Karya Gambar Potret Diri Peserta Didik Kelas II

Sumber: Della Naradika/Kemendikbud, 2024



Gambar 6.8 Contoh-Contoh Karya Gambar Luar Angkasa Peserta Didik Kelas II

Sumber: Della Naradika/Kemendikbud, 2024

b. Menentukan Teknik yang Digunakan

Setelah menemukan gagasan yang ingin diwujudkan dalam karyanya, peserta didik menentukan teknik yang akan digunakan. Berikut beberapa teknik yang dapat digunakan.

- Untuk menggambar: teknik arsir, teknik bauran untuk mendapatkan gradasi warna, teknik dusel untuk mendapatkan tekstur.
- Untuk kolase: teknik memotong, teknik menempel, teknik menumpuk, dan teknik media campuran.
- Untuk cetak tinggi: teknik memotong dan teknik cap/stempel.

c. Menyiapkan Alat dan Bahan

Untuk menentukan dan menyiapkan alat dan bahan yang tepat, peserta didik akan melakukannya secara mandiri. Guru hanya mengawasi dan memberikan umpan balik secara langsung mengenai kesesuaian alat dan bahan dengan karya yang dipilih.

- Untuk menggambar: pewarna kering yang dimiliki, kertas, penghapus jika diperlukan, dan alat tulis tambahan (penggaris, rautan).
- Untuk kolase: gunting, lem kertas atau lem PVA, dan bahan-bahan yang akan ditempel.
- Untuk cetak tinggi menggunakan cap: *cutter* (digunakan orang tua dan guru untuk membantu memotong bahan yang dipilih), pewarna basah seperti cat atau larutan pewarna lainnya.

d. Membuat Sketsa/Kerangka Awal (opsional)

Peserta didik membuat sketsa atau kerangka awal karya yang akan dibuatnya. Langkah ini opsional, namun sebaiknya dilakukan agar peserta didik memiliki panduan dalam pembuatan karya. Dengan membuat sketsa awal, peserta didik memiliki kesempatan untuk mencoba melihat kembali gagasannya dari berbagai sisi dan sekaligus memberikan mereka ruang perbaikan sesuai umpan balik guru atau teman sekelasnya.

e. Membuat Karya

Puncak dari rangkaian pembelajaran bab ini adalah pembuatan karya. Melalui kegiatan ini, peserta didik akan menunjukkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya. Karya yang dibuat mencerminkan kreativitas peserta didik dalam menemukan gagasan, memecahkan masalah yang mungkin dihadapi selama proses pembuatan karya, dan penguasaan teknis berkarya mereka.

f. Memberikan Detail dan Sentuhan Akhir

Setelah selesai membuat karya dua dimensi sesuai dengan rencana yang dibagikan kepada guru, peserta didik akan menambahkan detail dan sentuhan akhir pada karyanya. Mereka akan menambahkan rincian kecil dalam karya mereka, misalnya memberikan motif pada gambar pakaian atau menambahkan garis-garis helai rambut. Peserta didik juga dapat menambahkan sentuhan akhir, misalnya dengan menambahkan bingkai dari kertas karton berwarna.

3. Materi Esensial

Materi esensial pada kegiatan ini adalah pembuatan karya dua dimensi, seperti menggambar, melukis, memotong, dan menempel dalam menerapkan teknik kolase, serta menerapkan teknik cetak tinggi dengan metode *stamping*. Untuk itu peserta didik juga perlu mengenal jenis-jenis karya dua dimensi (gambar, lukisan, kolase, dan *stamping*), serta alat, bahan, dan teknik menggambar, mewarnai, memotong, menempel, menyusun, dan menggunakan cap yang dapat digunakan untuk pembuatan karya dua dimensi.

4. Profil Pelajar Pancasila

Dimensi Profil Pelajar Pancasila yang dikuatkan dalam kegiatan ini adalah mandiri, elemen regulasi diri, subelemen mampu menetapkan tujuan belajar, prestasi, dan pengembangan diri serta rencana strategis untuk mencapainya. Peserta didik dibangun kemampuannya untuk menetapkan target belajar dan merencanakan waktu dan tindakan belajar yang akan dilakukan. Selain itu, kegiatan ini juga menguatkan dimensi kreatif, elemen mendapatkan menghasilkan gagasan orisinal dan memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan. Pada kegiatan ini, peserta didik menentukan gagasan untuk diwujudkan dalam bentuk karya dengan menggunakan teknik yang sesuai pilihan alat dan bahan yang tersedia.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Pada aktivitas ini, orang tua/wali maupun masyarakat mendukung kegiatan yang dilakukan peserta didik. Bersama sekolah, orang tua/wali membangun keberanian anak untuk memiliki pendapat yang berbeda dengan orang lain dan merasa nyaman dengan keunikan pemikirannya.

6. Asesmen Formatif

Asesmen yang dilakukan pada kegiatan pembuatan karya bersifat formatif ketika difungsikan sebagai pembelajaran mencipta karya dengan menggunakan teknik yang dipilih berdasarkan ketersediaan alat dan bahan. Hasil kegiatan ini tidak perlu dinilai, namun dapat digunakan sebagai informasi untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya. Jika karya telah menunjukkan ketercapaian tujuan pembelajaran, maka hasil penilaian karya tersebut dapat digunakan sebagai nilai sumatif.

Guru dapat membuat daftar centang dan/atau catatan anekdotal mengenai temuan dari kegiatan ini (jika ada). Tuliskan hanya temuan yang menarik dan unik untuk ditindak lanjuti.

Nama	Catatan Anekdotal
Rama	Terampil menggunakan teknik gradasi warna menggunakan pensil warna. Terlihat perbedaan tebal tipis. Idenya menggambar luar angkasa. Nampak detail lubang-lubang kawah pada gambar bulan.
Sarma	Membuat kolase dari daun-daunan kering. Kesulitan menempel ranting karena lem yang digunakan lem kertas.
Matias	Membuat karya cap dengan menggunakan pelepah pisang ukuran kecil dan cap jempol dirinya. Menambahkan detail berupa mata pada cap jempol sehingga menyerupai ikan.



Gambar 6.9 Kegiatan Pembuatan Karya Bersifat Formatif

Beberapa contoh umpan balik yang dapat diberikan pada peserta didik, antara lain sebagai berikut.

- Tema yang digunakan dalam berkarya.
"Apa yang membuatmu memilih tema ini? Apakah ini gambar potret dirimu? Apakah ciri-cirinya sudah sesuai dengan dirimu?"
- Alat dan bahan yang digunakan dalam berkarya.
"Bagaimana warna kulitmu di gambar ini? Bagaimana cara menghasilkan warna ini? Warna apa saja yang kamu campurkan untuk mendapat warna ini? Bagaimana jika ditambahkan sedikit warna itu?"
- Kesesuaian teknik dengan alat dan bahan yang digunakan.
"Bagaimana caramu membaurkan warna merah, jingga, dan kuning ini agar lebih halus dan tampak seperti langit senja? Apakah kamu menggunakan teknik dusel untuk membuat sinar matahari ini seperti sungguhan? Kamu dapat mewarnai ujung kertas ini dengan pastel, kemudian kamu letakkan di sini dan kamu usap pastel ini dengan tanganmu agar nampak seperti semburat."



1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 2

- a. Membuat karya tiga dimensi berdasarkan pilihannya (miniatur hewan, membentuk wadah, atau miniatur bangunan).
- b. Menggunakan teknik pembuatan karya tiga dimensi yang sesuai dengan bentuk kegiatan yang dipilihnya.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Menemukan Gagasan/Ide Berkarya

Peserta didik kembali diajak untuk menyegarkan ingatan mengenai langkah-langkah berkarya yang telah dibahas sebelumnya. Peserta didik mendapatkan penjelasan mengenai kegiatan pembuatan karya tiga dimensi yang akan dilakukan. Peserta didik diajak untuk membuat daftar karya seni tiga dimensi yang mereka ketahui. Guru dapat mengarahkan peserta didik dalam membuat daftar jenis karya yang dapat dipilih.

- Membentuk miniatur hewan berkaki empat dari bahan lunak.
Peserta didik dapat memilih membuat miniatur hewan berkaki empat dari bahan lunak tanah liat, plastisin, atau *playdough* (tergantung ketersediaan bahan). Miniatur tersebut harus mampu berdiri seimbang di atas keempat kakinya.
- Membentuk wadah/kontainer dari bahan lunak.
Peserta didik dapat memilih membuat wadah terbuka, seperti gelas, cangkir, mug, mangkuk, piring, pisin, keranjang, tempat sabun, atau pot dari bahan lunak tanah liat, plastisin, atau *playdough* (tergantung ketersediaan bahan).
- Membuat miniatur bangunan dari kardus bekas, balok, atau benda-benda keseharian lainnya.
Peserta didik dapat memilih membuat miniatur bangunan dengan menggunakan kardus bekas makanan kemasan, seperti kardus susu atau sereal bekas.
- Menyusun bahan yang tersedia menjadi sebuah bentuk tiga dimensional.
Peserta didik dapat memilih berkreasi dengan bahan-bahan yang dimiliki menjadi sebuah bentuk tiga dimensi, misalnya menyusun sumpit, ranting, balok, atau bahkan kertas menjadi bentuk-bentuk yang mempunyai volume.

Untuk menemukan gagasan, peserta didik diajak untuk mengingat kembali pengetahuan yang mereka miliki mengenai bentuk tubuh hewan, bentuk wadah, atau bentuk dan komponen bangunan. Peserta didik kemudian diajak untuk berbagi mengenai gagasan untuk karya tiga dimensi yang akan dibuat, dan guru mencatat cepat gagasan tersebut. Tujuannya untuk melihat kesesuaian karya dengan rencana yang dibuat.

Peserta didik dapat diarahkan membuat jenis karya tiga dimensi yang sama, namun sangat didorong untuk menghasilkan tampilan karya yang berbeda. Misalnya meski seluruh kelas membuat miniatur hewan berkaki empat, namun hewan yang dihasilkan berbeda-beda. Hal seperti ini yang diharapkan terjadi dalam mata pelajaran seni rupa. Peserta didik bebas berekspresi. Dalam seni rupa, harus dihindari pembelajaran yang mengharuskan peserta didik mengikuti gagasan atau contoh dari guru.

b. Menentukan Teknik yang akan Digunakan

Setelah menemukan gagasan yang ingin diwujudkan dalam karyanya, peserta didik menentukan teknik yang akan digunakan. Berikut beberapa teknik yang dapat digunakan oleh peserta didik.

- Untuk membentuk dengan bahan lunak: teknik *pinch* dan *pull*.
- Untuk membuat miniatur gedung: teknik memotong, teknik menempel, dan teknik media campuran.
- Untuk menyusun bahan menjadi bentuk tiga dimensional: teknik memotong, teknik menempel, dan teknik mengikat.

c. Menyiapkan Alat dan Bahan

Setelah menentukan teknik yang akan digunakan, peserta didik selanjutnya akan mempersiapkan alat dan bahan yang sesuai secara mandiri. Bagi peserta didik yang menggunakan tanah liat atau plastisin, maka perlu menyiapkan alas taplak plastik agar tanah liat dan plastisin tidak menempel pada meja. Perlu disiapkan pula mangkuk atau ember air untuk membantu melumasi pertemuan dua bagian yang berbeda atau untuk menghaluskan permukaan.



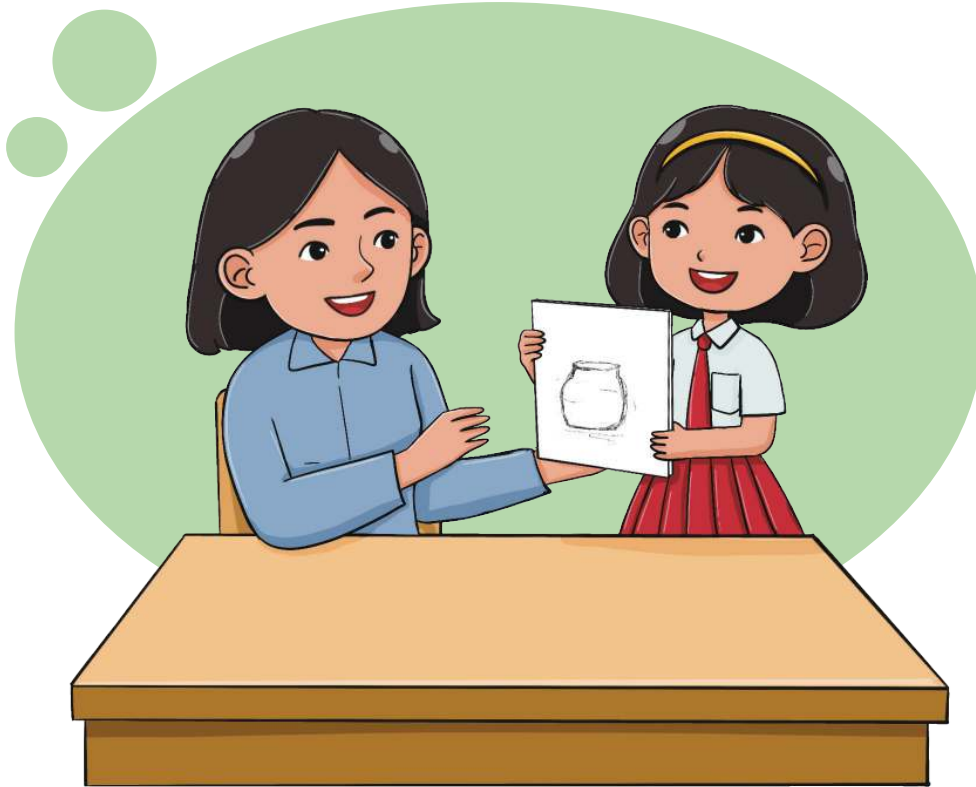
Gambar 6.10 Persiapan alat dan bahan bagi peserta didik yang menggunakan tanah liat atau plastisin.

Sumber: Mamaitakesavillage, 2023

Jika kelas memutuskan untuk menggunakan *playdough*, maka perlu dialokasikan waktu untuk membuat adonan *playdough* terlebih dulu (resep terlampir). Untuk menghindari “membuang makanan” karena adanya penggunaan tepung dan minyak, disarankan untuk menggunakan tepung atau minyak yang sudah kadaluarsa.

d. Membuat Sketsa/Kerangka Awal

Peserta didik kemudian dapat membuat sketsa atau kerangka awal karya yang akan dibuatnya. Dengan membuat sketsa awal, mereka juga memiliki kesempatan untuk mencoba melihat kembali gagasannya dari berbagai sisi dan sekaligus memberikan mereka ruang perbaikan sesuai umpan balik guru atau teman sekelasnya.



Gambar 6.11 Proses Pembuatan Sketsa atau Kerangka Awal

e. Membuat Karya

Puncak dari rangkaian pembelajaran bab ini adalah pembuatan karya. Melalui kegiatan ini, peserta didik akan menunjukkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya. Karya yang dibuat mencerminkan kreativitas mereka dalam menemukan gagasan, memecahkan masalah yang mungkin dihadapi selama proses pembuatan karya, dan penguasaan teknis berkarya mereka.

Untuk membentuk miniatur dari bahan lunak, peserta didik memotong bahan lunak menjadi bagian-bagian kecil agar mudah dibentuk. Peserta didik kemudian membentuk tanah liat atau plastisin menjadi bentuk-bentuk utama seperti bentuk telur, lonjong, silinder, atau bola. Selanjutnya mereka

akan membuat kerangka atau bentuk dasar dari hewan tersebut. Berikutnya, mereka akan menambahkan detail bentuk dan menambahkan bagian-bagian kecil pendukung seperti mata, hidung, atau ekor.



Gambar 6.12 Proses Pembuatan Miniatur dari Bahan Lunak

Sumber: Twinkl, 2024

f. Memberikan Detail dan Sentuhan Akhir

Setelah selesai membuat karya tiga dimensi sesuai dengan rencana awal, peserta didik akan menambahkan detail dan sentuhan akhir pada karyanya. Mereka akan menambahkan rincian kecil dalam karya mereka, misalnya mewarnai karya yang menggunakan bahan lunak tanah liat, menambahkan ornamen dan bentuk-bentuk yang kecil dan rinci pada miniatur hewan, wadah, miniatur rumah, atau benda tiga dimensional lainnya. Guru juga dapat membantu menambahkan alas dari bahan yang keras seperti potongan dupleks untuk karya peserta didik.



Gambar 6.13 Proses Pemberian Detail dan Sentuhan Akhir

Sumber: Tes magazine, 2017

3. Materi Esensial

Materi esensial pada kegiatan ini adalah membentuk dan menyusun karya tiga dimensi berdasarkan bentuk kegiatan pilihannya, seperti miniatur hewan, membentuk wadah, miniatur bangunan, atau benda tiga dimensional lainnya. Untuk itu, peserta didik perlu mengenal jenis-jenis karya tiga dimensi, serta alat, bahan, dan teknik yang dapat digunakan untuk pembuatan karya tiga dimensi.

4. Profil Pelajar Pancasila

Dimensi Profil Pelajar Pancasila yang dikuatkan dalam kegiatan ini adalah mandiri, elemen regulasi diri, subelemen mampu menetapkan tujuan belajar, prestasi, dan pengembangan diri serta rencana strategis untuk mencapainya. Peserta didik dibangun kemampuannya untuk menetapkan target belajar dan merencanakan waktu dan tindakan belajar yang akan dilakukannya. Selain itu kegiatan ini juga menguatkan dimensi kreatif, elemen mendapatkan menghasilkan gagasan orisinal dan memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan. Pada kegiatan ini, peserta didik menentukan gagasan untuk diwujudkan dalam bentuk karya dengan menggunakan teknik sesuai pilihan alat dan bahan yang tersedia.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Pada aktivitas ini, orang tua/wali maupun masyarakat mendorong kemandirian peserta didik. Mereka diajak oleh guru dan orang tua/wali untuk secara mandiri menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan. Selain itu, orang tua/wali murid dapat membantu memotong bahan menggunakan *cutter*.

6. Asesmen Formatif

Asesmen yang dilakukan pada kegiatan pembuatan karya bersifat formatif ketika difungsikan sebagai pembelajaran mencipta karya dengan menggunakan teknik yang dipilih berdasarkan ketersediaan alat dan bahan. Hasil kegiatan ini tidak perlu dinilai, namun dapat digunakan sebagai informasi untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya. Jika karya telah menunjukkan ketercapaian tujuan pembelajaran, maka hasil penilaian karya tersebut dapat digunakan sebagai nilai sumatif.

Guru dapat membuat daftar centang dan/atau catatan anekdot mengenai temuan dari kegiatan ini (jika ada). Tuliskan hanya temuan yang menarik dan unik untuk ditindak lanjuti.

Nama	Catatan Anekdotal
Rizki	Bentuk hewan belum terlihat jelas. Nampak seperti kucing dengan telinga segitiga lancip. Perlu bantuan untuk membuat miniatur dapat berdiri seimbang.
Karso	Bentuk hewan gajah menampakkan detail kuping lebar dan belalai panjang. Miniatur dapat kokoh berdiri menggunakan lidi pada bagian kaki.
Ningsih	Bentuk hewan gajah menampakkan detail kuping lebar dan belalai panjang. Miniatur tidak dapat berdiri kokoh karena bagian badan terlalu berat sementara bagian kaki terlihat kecil.

Berikut beberapa contoh umpan balik yang dapat diberikan pada peserta didik.

- Kejelasan bentuk.
 - "Apakah belang hitam putih ini berarti kamu membuat zebra?"*
 - "Jika kamu bermaksud membuat gajah, maka apa ciri-ciri tubuh gajah yang tidak dimiliki hewan lain?"*
- Kekokohan, kekuatan, dan keseimbangan bentuk miniatur dan wadah.
 - "Apa yang dapat kamu lakukan untuk menjaga miniatur hewan ini dapat berdiri tegak?"*
 - "Bagaimana caranya agar sambungan antarbagian ini tetap menempel dan tidak jatuh atau retak?"*
- Alat dan bahan yang digunakan dalam berkarya.
 - "Bagaimana caranya membentuk mata dan detail lainnya pada miniatur buatanmu?"*
 - "Apa bahan lunak yang dapat menggantikan tanah liat atau plastisin?"*

C. Asesmen Sumatif

1. Membuat Karya Dua Dimensi

Untuk asesmen sumatif, peserta membuat sebuah karya dua dimensi (gambar, kolase, atau cetak tinggi menggunakan cap) dengan menggunakan teknik yang dipilih, sesuai alat dan bahan yang digunakan. Penilaian menggunakan instrumen rubrik sebagai berikut.

Tabel 6.1 Rubrik Asesmen Sumatif Membuat Karya Dua Dimensi

Indikator	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Mampu membuat karya dua dimensi.	Mampu mengembangkan detail dalam membuat karya dua dimensi sesuai dengan rencana yang dibuatnya.	Mampu membuat karya dua dimensi sesuai dengan rencana yang dibuatnya.	Mampu membuat karya dua dimensi namun belum sesuai dengan rencana yang dibuatnya.	Belum mampu membuat karya dua dimensi.
Mampu menggunakan teknik pembuatan karya dua dimensi yang sesuai.	Mampu menggunakan dan mengembangkan teknik yang tepat dalam pembuatan karya dua dimensi, sesuai dengan alat dan bahan yang dipilih.	Mampu menggunakan teknik yang tepat dalam pembuatan karya dua dimensi, sesuai dengan alat dan bahan yang dipilih.	Mampu menggunakan teknik pembuatan karya dua dimensi, namun belum sesuai dengan alat dan bahan yang dipilih.	Belum mampu menggunakan teknik yang tepat dalam pembuatan karya dua dimensi, sesuai dengan alat dan bahan yang dipilih.

2. Membuat Karya Tiga Dimensi

Untuk asesmen sumatif, peserta membuat sebuah karya tiga dimensi dengan menggunakan teknik yang dipilih, sesuai alat dan bahan yang digunakan. Penilaian menggunakan instrumen rubrik sebagai berikut.

Tabel 6.2 Rubrik Asesmen Sumatif Membuat Karya Tiga Dimensi

Indikator	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Mampu membuat karya tiga dimensi	Mampu mengembangkan detail dalam membuat karya tiga dimensi sesuai dengan rencana yang dibuatnya.	Mampu membuat karya tiga dimensi sesuai dengan rencana yang dibuatnya.	Mampu membuat karya tiga dimensi namun belum sesuai dengan rencana yang dibuatnya.	Belum mampu membuat karya tiga dimensi.
Mampu menggunakan teknik pembuatan karya tiga dimensi yang sesuai.	Mampu menggunakan dan mengembangkan teknik yang tepat dalam pembuatan karya tiga dimensi, sesuai dengan alat dan bahan yang dipilih.	Mampu menggunakan teknik yang tepat dalam pembuatan karya tiga dimensi, sesuai dengan alat dan bahan yang dipilih.	Mampu menggunakan teknik pembuatan karya tiga dimensi, namun belum sesuai dengan alat dan bahan yang dipilih.	Belum mampu menggunakan teknik yang tepat dalam pembuatan karya tiga dimensi, sesuai dengan alat dan bahan yang dipilih.

D. Refleksi

1. Refleksi Guru

Di bawah ini beberapa contoh bentuk kegiatan refleksi yang dapat dilakukan oleh guru, di antaranya mengajukan pertanyaan pada diri sendiri dan dialog dengan rekan sejawat.

- “Bagaimana tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran ini?”
- “Apa yang dapat saya lakukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pembuatan karya seni dua dan tiga dimensi?”

- “Bagaimana saya dapat lebih mendukung peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membuat kolase atau pun menyusun benda-benda?”
- “Apakah ada teknik atau strategi pembelajaran tertentu yang berhasil atau tidak berhasil dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran?”
- “Apa yang dapat saya lakukan untuk dapat menciptakan peningkatan antusiasme peserta didik dalam membuat karya dua dimensi dan tiga dimensi di kemudian hari?”

2. Refleksi Peserta Didik

Peserta didik dapat melakukan refleksi melalui sesi berbagi atau diskusi.

- “Bagaimana perasaan saya pada saat membuat karya dua dan tiga dimensi? Mana yang lebih saya sukai? Apa yang paling saya sukai dari pembuatan karya ini?”
- “Bagaimana hasil karya saya?”
- “Apakah karya saya sesuai dengan yang saya inginkan?”
- “Apa hal baru yang saya pelajari sewaktu membuat karya ini?”
- “Bagaimana saya dapat meningkatkan keterampilan saya dalam membuat karya seni dua dan tiga dimensi?”

Selain itu, peserta didik juga dapat melakukan refleksi melalui pengisian tabel emosi dengan panduan guru. Peserta didik dapat mengisinya dengan emotikon berikut.

- 😊 = senang/mampu
- 😐 = masih bingung
- ☹️ = tidak senang/tidak mampu

Berikut adalah contoh tabel emosi yang dapat digunakan. Guru dipersilakan mengembangkan tabel emosi sesuai kebutuhan pembelajarannya masing-masing.

Sikap	😊	😐	☹️
Saya dapat membuat karya dua dimensi.			
Saya dapat membuat karya tiga dimensi.			
Saya dapat menggunakan teknik sesuai alat dan bahan yang saya pilih.			

E. Pengayaan

Pengayaan berupa tantangan dapat diberikan pada peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran. Berikut adalah contoh pengayaan yang dapat diberikan.

- Tantangan menggunakan ukuran yang berbeda.

Apabila peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran, maka mereka dapat diberikan tantangan berupa bekerja dengan ukuran media yang lebih besar. Misalnya, peserta didik dapat mencoba menggambar di kertas ukuran A3 atau bila sebelumnya peserta didik membentuk tanah liat ukuran 250 gr, maka selanjutnya dapat diberikan tantangan bekerja dengan ukuran 250-500 gr tanpa sisa.

- Tantangan berlatih memperdalam teknik yang telah dikuasai.

Apabila peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran, mereka dapat diberikan tantangan untuk memperdalam teknik yang telah dikuasai. Misalnya mencoba menambahkan gradasi warna pada gambar atau menambahkan dekorasi kecil pada wadah tanah liat yang dibuat.

- Tantangan mencoba alat dan bahan yang berbeda.

Apabila peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran, maka mereka dapat diberikan tantangan berupa bekerja dengan menggunakan alat dan bahan yang berbeda. Misalnya, pada kegiatan 3 membuat objek dengan teknik susun menggunakan bahan stik. Bila peserta didik sudah mahir menggunakan stik, ia dapat meningkatkan menggunakan bahan lainnya, seperti potongan kardus, lidi, atau pun bahan lainnya.


Selain rekomendasi di atas, berikut ini adalah pengayaan sederhana yang dapat dilakukan oleh peserta didik. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara penambahan *glitter* atau bahan lainnya pada karya dua dimensi, ataupun penambahan olahan limbah dari bahan di sekitar pada karya kolase. Hal tersebut dapat dilihat pada contoh di bawah ini.



Gambar 6.14 Proses penambahan pada Karya oleh Luois Gilbert (a) dan Nataneila (b).

Sumber: Della Naradika/Kemendikbud, 2024

F. Lembar Kegiatan Peserta Didik

 Catatan untuk guru: Bacakan semua instruksi pengerjaan yang ada pada setiap LKPD untuk membantu peserta didik yang belum fasih membaca, sehingga dapat memahami tugas dengan baik.



Lembar Kerja Peserta Didik 16



Nama:

Kelas:

Menggambar Tematik

Pilihan Tema:

1. Diriku (gambar potret diri)
2. Keluargaku
3. Temanku
4. Rumahku
5. Hewan Kesayanganku
6. Permainan Kesukaanku
7. Tontonan Kesukaanku
8. Cita-citaku/Harapanku
9. Luar Angkasa
10. Lingkungan Sekitar

Alat dan Bahan:

Buku gambar, pensil, pewarna (crayon, pensil warna, dll)

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Pilih tema: pilih salah satu tema.
2. Sketsa: gambar sketsa sederhana dengan pensil.
3. Warnai: warnai gambar dengan pewarna yang kamu suka.
4. Selesai dan dinilai: selesaikan dan dinilai.
5. Tunjukkan dan bicarakan: perlihatkan pada teman dan ceritakan tentang gambarmu.

Contoh-Contoh Gambar:



Aqeela Latisha



Yelizaveta Felucy



Raihan Al Ghazali



Daniel Christopher



Catatan untuk peserta didik: Gunakan alat dan bahan yang paling mudah dan ada di lingkungan sekitar.



Catatan untuk guru: Bacakan semua instruksi pengerjaan yang ada pada setiap LKPD untuk membantu peserta didik yang belum fasih membaca, sehingga dapat memahami tugas dengan baik.



Lembar Kerja Peserta Didik 17



Nama:

Kelas:

Membuat Kreasi 3D dari Bahan Lunak

Pilihan Tema:

1. Diriku (gambar potret diri)
2. Keluargaku
3. Temanku
4. Rumahku
5. Hewan Kesayanganku
6. Permainan Kesukaanku
7. Tontonan Kesukaanku
8. Cita-citaku/Harapanku
9. Luar Angkasa
10. Lingkungan Sekitar

Alat dan Bahan:

Bahan lunak (tanah liat, plastisin, *clay* tepung, dll), lidi, penggaris, pensil, kertas.

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Pilih Tema: Pilih salah satu tema.
2. Sketsa : Buat sketsa umum untuk karya yang akan dibuat.
3. Bentuk global: Buat bentuk secara umum karya yang akan dibuat dari bahan yang dipilih.
4. Detail : Berikan detail dengan menambahkan bagian spesifik misalnya mata pada objek wajah manusia, atau ekor pada objek hewan.

Contoh Variasi Bahan:



Sumber: *thesaltroomwc/instagram*, 2024; *Blibli friends*, 2022; *Kalpna Creations/Facebook*, 2020



Catatan untuk peserta didik: Gunakan alat dan bahan yang paling mudah dan ada di lingkungan sekitar.



Catatan untuk guru: Bacakan semua instruksi pengerjaan yang ada pada setiap LKPD untuk membantu peserta didik yang belum fasih membaca, sehingga dapat memahami tugas dengan baik.



Lembar Kerja Peserta Didik 18



Nama:

Kelas:

Membuat Kolase

Pilihan Tema:

1. Diriku (gambar potret diri)
2. Keluargaku
3. Temanku
4. Rumahku
5. Hewan Kesayanganku
6. Permainan Kesukaanku
7. Tontonan Kesukaanku
8. Cita-citaku/Harapanku
9. Luar Angkasa
10. Lingkungan Sekitar

Alat dan Bahan:

Buku gambar, lem, pensil, pewarna, daun/stik/karton/origami/koran bekas.

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Pilih tema: pilih salah satu tema.
2. Sketsa: gambar sketsa sederhana dengan pensil.
3. Potong bahan: potong bahan-bahan yang kamu miliki mengikuti gambar.
4. Tempel bahan: tempelkan bahan di kertas menggunakan lem.
5. Selesai dan dinilai: selesaikan dan dinilai.
6. Tunjukkan dan bicarakan: perlihatkan pada teman dan ceritakan tentang kolasesmu.

Contoh:



Sumber: Della Naradika/Kemendikbud, 2024



Catatan untuk peserta didik: Gunakan alat dan bahan yang paling mudah dan ada di lingkungan sekitar.



Catatan untuk guru: Bacakan semua instruksi pengerjaan yang ada pada setiap LKPD untuk membantu peserta didik yang belum fasih membaca, sehingga dapat memahami tugas dengan baik.



Lembar Kerja Peserta Didik 19



Nama:

Kelas:

Membuat Karya Cap

Pilihan Tema:

- | | |
|--------------------------------|--------------------------|
| 1. Diriku (gambar potret diri) | 6. Permainan Kesukaanku |
| 2. Keluargaku | 7. Tontonan Kesukaanku |
| 3. Temanku | 8. Cita-citaku/Harapanku |
| 4. Rumahku | 9. Luar Angkasa |
| 5. Hewan Kesayanganku | 10. Lingkungan Sekitar |

Alat dan Bahan:

Buku gambar, pensil, pewarna (cat air atau pewarna makanan), media cap (kentang, ubi jalar, daun, kardus bekas, dll.)

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Pilih tema: pilih salah satu tema.
2. Potong bahan: potong bahan-bahan yang kamu miliki.
3. Berikan cat: pada bahan yang sudah dipotong, lumuri dengan cat.
4. Tempel bahan: tempelkan bahan di kertas, tahan beberapa menit dan angkat.
5. Ulangi: teknik cap ini diulangi sampai kertas dipenuhi dengan cap.
6. Dekorasi: berikan dekorasi untuk memperindah karya.
7. Tunjukkan dan bicarakan: perlihatkan pada teman dan ceritakan tentang kreasi capmu.

Contoh:



Sumber: Artist & Craftsman Supply
Bushwick/Facebook, 2024



Catatan untuk peserta didik: Gunakan alat dan bahan yang paling mudah dan ada di lingkungan sekitar.

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

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

Penulis: Rizki Raindriati dan Della Naradika

ISBN: 978-623-388-155-5 (jil.2 PDF)

Bab VII

Pengalaman dan Perasaan Berkreasi Seni Rupa



A. Pendahuluan

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai bab ini adalah kompetensi menceritakan pengalaman dan perasaan mengenai proses berkreasi diri. Tujuan pembelajaran bab ini diturunkan dari elemen berdampak.

2. Pokok Materi

Pokok materi pada bab ini adalah refleksi dan meninjau kembali pembelajaran dalam kelas seni rupa, cara peserta didik dalam memberikan refleksi dan tinjauan, dan implementasi materi refleksi dan tinjauan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain

Materi refleksi dan tinjauan ini memiliki hubungan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik akan mengembangkan elemen berbicara/presentasi, menulis, dan menyimak dalam menceritakan pengalaman dan perasaan mengenai proses berkreasi dirinya. Selain itu, dalam menceritakan pengalaman dan perasaan mengenai proses berkreasi dirinya, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan sikap berani, percaya diri, dan cakap dalam berkomunikasi atau berbicara di depan umum (*public speaking*).

4. Peta Kompetensi



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran untuk Satu Bab

Waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan materi bab ini yaitu 3–6 JP (1–2 pertemuan, 1 JP = 3 × @35 menit).

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Keterampilan prasyarat yang dibutuhkan untuk mencapai materi ini adalah kemampuan untuk mengidentifikasi langkah-langkah atau urutan kegiatan selama proses berkarya, seperti menemukan ide, merencanakan karya, dan membuat karya. Kemampuan ini merupakan modal peserta didik berlatih dan menguatkan kemampuan menceritakan pengalaman dan perasaan saat menjalani proses menciptakan karya yang mereka lakukan.

7. Apersepsi

Apersepsi dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan pemantik yang mendorong peserta didik untuk menghargai proses berkarya yang telah dijalaninya. Berikut ini beberapa contoh apersepsi yang dapat diberikan guru.

- *“Siapa di antara kalian yang menyukai karya kalian sendiri? (Sebutkan karya-karya yang pernah dibuat bersama kelas, misalnya “saat membuat topeng?”, “saat membuat panggung boneka?”, atau “saat kita bekerja kelompok merancang lukisan di kertas karton?”)*
- *“Siapa yang dapat menceritakan, bagaimana dulu kalian mendapat gagasan untuk membuat karya itu?”*
- *“Apa cerita dalam karya kalian?”*
- *“Siapa yang masih ingat perasaan kalian saat membuat karya tersebut?”*

Guru juga dapat menunjukkan ilustrasi di bawah ini kepada peserta didik, dan bertanya *“Kira-kira apa yang sedang dipikirkan pelukis ini mengenai karyanya?”, “Apa yang ingin diceritakan oleh pelukisnya?”*



Gambar 7.1 Gambar yang dapat digunakan dalam kegiatan apersepsi di kelas.

8. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Sebelum memasuki kegiatan pembelajaran, guru dapat melakukan penilaian mengenai kompetensi peserta didik untuk mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya, dengan cara melihat hasil pembelajaran sebelumnya. Selain itu, peserta didik juga dapat diajak untuk membuka buku gambar dan memilih salah satu dari karya mereka dalam buku gambar tersebut yang paling mereka sukai. Peserta didik kemudian diminta untuk menceritakan secara singkat mengenai karya tersebut. Beberapa pertanyaan yang dapat digunakan untuk memantik mereka berbagi adalah sebagai berikut.

- *"Mengapa kamu menggambar ini?"*
- *"Bagaimana perasaanmu saat menggambar? Apakah kamu bahagia/senang?"*
- *"Coba ceritakan pada Ibu/Bapak, bagaimana apa saja yang kamu lakukan untuk menggambar?"*

B. Kegiatan Pembelajaran



1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1

- a. Menceritakan pengalaman proses berkreasi dirinya sendiri.
- b. Menceritakan perasaan mengenai proses berkreasi dirinya sendiri.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Untuk membangun kompetensi menceritakan pengalaman dan perasaan mengenai proses berkreasi dirinya sendiri, peserta didik dapat berlatih melalui kegiatan berbagi kisah mengenai salah satu karya yang pernah dibuatnya.

Langkah pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi karya-karya yang pernah dibuat. Langkah selanjutnya, mereka akan mulai menceritakan pengalaman dan perasaannya mengenai karya dirinya melalui kegiatan *gallery walk*, yaitu peserta didik memajang salah satu karya yang paling disukainya. Sebelumnya, mereka dibagi dalam dua kelompok, sebagai penyaji dan sebagai pemirsa karya. Kelompok penyaji akan menempelkan karya mereka pada dinding

kelas dengan menggunakan selotip kertas. Mereka akan berdiri di samping karyanya masing-masing. Sementara kelompok pemirsa akan berkeliling untuk menikmati karya kelompok penyaji sambil mengajukan pertanyaan mengenai karya yang ditampilkan. Para penyaji akan menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar karyanya. Setelah selesai, maka kelompok penyaji dan pemirsa akan bertukar peran dan menjalani kegiatan yang sama.

Alternatif kegiatan lainnya adalah peserta didik berlatih menceritakan pengalaman dan perasaannya, melalui permainan “kartu refleksi dan reviu”. Dalam permainan ini, digunakan kartu yang terdiri atas empat warna yang berbeda. Setiap warna memiliki simbol serta pertanyaan di bawahnya.



Gambar 7.2 Contoh Kartu Refleksi dan Reviu Secara Umum



Gambar 7.3 Contoh Kartu Refleksi dan Reviu 1–4

Peserta didik membentuk kelompok beranggotakan empat orang. Masing-masing anggota kelompok memilih sebuah karyanya sendiri yang paling mereka sukai. Gunakan karya tersebut sebagai bagian dari permainan kartu refleksi dan rewiu.

Peserta didik akan memilih salah satu kartu yang disediakan guru. Setiap kartu memuat simbol dan pertanyaan yang mendorong mereka melakukan refleksi dan rewiu atas karya yang mereka pilih. Mereka perlu membaca pertanyaan yang terdapat dalam kartu tersebut. Untuk peserta didik yang belum mampu atau lancar membaca, mereka dapat melihat gambar pada kartu dengan dipandu guru. Kemudian peserta didik akan menjawab pertanyaan pada kelompoknya.

Setelah semua anak selesai berbagi jawaban atas pertanyaan di kartu masing-masing, maka kartu tersebut akan dikocok kembali agar setiap anak memiliki kesempatan mendapatkan kartu yang berbeda. Lakukan hingga setiap anak selesai berbagi. Di akhir permainan, peserta didik akan berkumpul bersama kelompok lainnya sebagai kesatuan kelas, dan berbagi mengenai pengalaman kelompoknya saat melakukan permainan ini.

Untuk memudahkan peserta didik dalam melakukan refleksi dan *review*, dapat digunakan juga metode percakapan *Glow and Grow* atau dalam bahasa Indonesia berarti "Bersinar dan Bertumbuh". Metode ini dikembangkan oleh Anne-Marie Slinkman dan dipublikasikan pada laman The Art of Education University. Metode percakapan *Glow and Grow* ini memiliki 4 langkah utama, yaitu sebagai berikut.

- Langkah 1: Memperhatikan lebih dekat dan menyimak.

"Apa yang kamu lihat?"

"Apa yang dibutuhkan teman sekelasmu?"

- Langkah 2: Ajukan pertanyaan.

"Apa yang membuatmu penasaran?"

"Apa yang ingin kamu ketahui atau pahami lebih baik?"



Gambar 7.4 Memperhatikan lebih dekat dan mengajukan pertanyaan.

- Langkah 3: Berikan “sinar”.

“Menurutmu, apa kelebihan karya ini?”

“Apa yang berjalan baik dari karya ini?”

“Apa bagian paling menarik dan jadi kekuatan karya seni tersebut? Mengapa demikian?”



Gambar 7.5 Menemukan kelebihan dari setiap karya.

- Langkah 4: Berikan “tumbuh”.

“Menurutmu apa yang dapat ditingkatkan?”

“Apa yang perlu dilakukan agar karya ini menjadi lebih baik?”



Gambar 7.6 Menemukan cara agar sebuah karya dapat menjadi lebih baik.

Peserta didik perlu melakukan percakapan ini setidaknya dengan salah seorang teman sekelas sebelum melanjutkan ke langkah selanjutnya. Peserta didik didorong untuk meminta masukan dari temannya. Pada langkah terakhir, peserta didik akan melakukan refleksi dengan panduan guru.

3. Materi Esensial

a. Refleksi Proses Berkarya Seni

Refleksi proses berkarya seni adalah aktivitas bagi peserta didik untuk mengingat proses berkarya seni yang telah dilakukan di masa lalu. Peserta didik meninjau kelebihan dan kekurangan karya mereka atau orang lain, dan meninjau kembali apa kemampuan atau pengetahuan baru yang sudah mereka kuasai setelah menjalani proses berkreasi tersebut. Refleksi ini dapat dijadikan sebagai bahan perenungan agar mereka dapat menyadari bahwa proses berkarya seni membutuhkan waktu yang panjang dan dapat membawa perubahan sikap yang lebih baik pada siapapun yang menjalani proses ini.

b. Tinjauan (*Review*) Proses Berkarya Seni

Tinjauan proses berkarya seni adalah aktivitas bagi peserta didik dalam memberikan tanggapan berupa umpan balik mengenai pengalaman dan perasaan mereka ketika melihat atau membuat sebuah karya.

c. Bahan Kegiatan

Berikut ini adalah bahan bacaan yang dapat dijadikan bekal oleh guru sebelum mulai mengajar sebagai pembekalan wawasan terkait materi. Meskipun pada praktiknya hal ini tidak diajarkan langsung kepada peserta didik, namun lebih kepada kegiatan-kegiatan sederhana yang dapat merepresentasikan bagaimana cara menyampaikan perasaan dan pengalaman saat berkarya seni, pengetahuan di bawah ini akan memperkaya guru.

1) Pendahuluan

Seni rupa adalah bentuk ekspresi kreatif yang luas, mencakup berbagai jenis seni seperti lukisan, patung, dan grafis. Seni rupa tidak hanya menciptakan keindahan, tetapi juga berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan ide dan perasaan. Seni rupa memainkan peran penting dalam meningkatkan pengalaman visual dan emosional dalam budaya dan kehidupan sehari-hari. Melalui karya seni, kita dapat mengeksplorasi dan memahami lebih dalam tentang dunia sekitar dan diri sendiri.



Gambar 7.7 Seni rupa adalah bentuk ekspresi kreatif.

2) Proses Kreatif dalam Berkarya Seni Rupa

Mencari inspirasi dan ide adalah awal dari proses kreatif dalam berkarya seni rupa. Alam, perasaan pribadi, pengalaman hidup, atau bahkan mimpi dan imajinasi dapat menjadi sumber inspirasi. Setelah menemukan gagasan, seniman memilih metode dan media yang akan digunakan untuk mewujudkannya. Tergantung pada jenis karya yang ingin dibuat, media yang digunakan dapat berupa cat, pensil, tanah liat, dan banyak lagi. Untuk membuat karya yang signifikan dan berkualitas, orang harus menguasai keterampilan dasar seperti menggambar, melukis, dan memahat.



Gambar 7.8 Mencari inspirasi dan ide adalah awal dari proses kreatif dalam berkarya seni rupa.

3) Menceritakan Pengalaman Berkarya

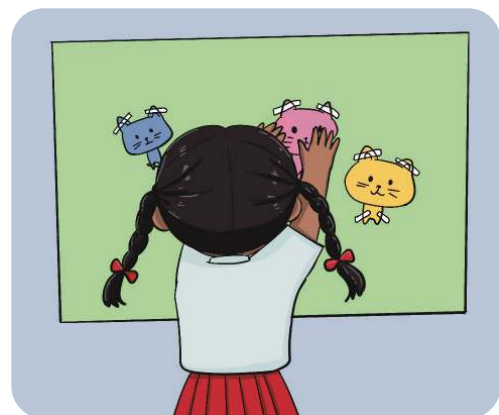


Gambar 7.9 Proses membuat karya seni dimulai dari membuat sketsa dan merencanakan detail karya.

Proses membuat karya seni dimulai dari seniman membuat sketsa dan merencanakan detail karya, lalu proses pembuatan, yaitu ketika ide dibuat dan seniman kadang harus mengatasi masalah yang mungkin timbul ketika proses pembuatan tersebut, hingga tahap penyelesaian dan Untuk mencatat perjalanan kreatif dan kemajuan yang dicapai, penting untuk mendokumentasikan proses berkarya Dengan memahami bagian ini, seniman dapat menceritakan pengalaman mereka secara lebih rinci.

4) Mengungkapkan Perasaan Melalui Karya Seni

Seni rupa adalah alat yang efektif untuk mengungkapkan perasaan. Karya dari seorang seniman sering melibatkan emosi mereka, menghasilkan karya yang penuh makna dan resonansi. Misalnya, warna dan bentuk lukisan dapat



Gambar 7.10 Seni rupa adalah alat untuk mengungkapkan perasaan.

menunjukkan perasaan gembira, kesedihan, atau kemarahan. Memahami elemen visual dan bagaimana elemen tersebut digunakan untuk menyampaikan emosi diperlukan untuk menafsirkan karya seni yang menggambarkan perasaan. Peserta didik dapat lebih memahami dan menghargai kompleksitas ekspresi artistik dengan berbicara tentang karya seni yang menggambarkan perasaan tertentu.

5) Refleksi dan Evaluasi Karya Seni

Seniman harus mempertanyakan motivasi mereka dan perasaan yang mereka alami saat mereka membuat karya. Seniman memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang kekuatan dan kelemahan karya mereka dengan menilai karya mereka sendiri atau melalui kritik konstruktif



Gambar 7.11 Menerima kritik konstruktif dari guru dan teman.

dari guru dan teman. Ini bukan hanya tentang melihat hasil akhir, tetapi juga tentang menghargai proses kreatif yang telah dilakukan dan mengambil pelajaran dari setiap peristiwa untuk memperbaiki masa depan.

6) Presentasi dan Diskusi



Gambar 7.12 Seni mengajarkan pentingnya menghargai perspektif artistik yang berbeda.

Menampilkan karya seni adalah kesempatan untuk berbagi kisah dan proses kreatif di baliknya. Presentasi yang baik mencakup penjelasan tentang ide, teknik, dan perasaan yang terlibat dalam pembuatan. Berbicara tentang seni di depan umum meningkatkan komunikasi dan kepercayaan diri. Diskusi kelas yang interaktif, menjadi tempat bagi peserta didik untuk dapat bertanya dan memberikan apresiasi, memperkaya pembelajaran mereka, dan mengajarkan pentingnya menghargai perspektif artistik yang berbeda.

Setelah pembelajaran selesai, sangat penting untuk membuat kesimpulan tentang semua hal yang telah dibahas. Sangat penting untuk menekankan pemahaman tentang seni rupa, proses kreatif, dan ekspresi perasaan melalui seni. Menceritakan pengalaman berkarya dalam seni rupa membantu orang berkomunikasi dengan lebih baik dan lebih meng-

harga seni itu sendiri. Diharapkan peserta didik memahami nilai proses kreatif mereka dan bagaimana hal itu membantu perkembangan artistik dan pribadi mereka.

4. Profil Pelajar Pancasila

Peserta didik mengembangkan dimensi beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia. Mereka menguatkan kembali elemen akhlak pribadi, dengan subelemen integritas. Dalam menjalankan aktivitas pada bab ini, peserta didik akan membiasakan bersikap jujur terhadap diri sendiri dan orang lain dan berani dalam menyampaikan kebenaran atau fakta. Selain itu, terdapat juga elemen akhlak kepada manusia, dengan subelemen mengutamakan persamaan dengan orang lain dan menghargai perbedaan. Pada aktivitas ini tercermin bahwa peserta didik dapat mengenali hal-hal yang sama dan berbeda yang dimiliki diri dan temannya dalam berbagai hal, serta memberikan respon secara positif pada saat melakukan refleksi dan revidi.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Pada aktivitas ini, orang tua maupun masyarakat berperan sebagai pendamping yang dapat melatih peserta didik untuk dapat mengungkapkan gagasan atau idenya. Seringkali peserta didik tidak memiliki kepercayaan diri dalam menyampaikan gagasannya karena iklim keluarga di rumah tidak memberikan kebebasan anak-anak dalam berpendapat.

Sekolah dapat mendorong orang tua atau wali untuk membangun budaya dialog yang terbuka dan mendorong iklim demokratis, agar peserta didik memiliki tempat untuk menyuarakan idenya. Dengan budaya demokratis dalam keluarga, peserta didik diharapkan dapat memiliki kepercayaan diri untuk mengekspresikan diri, mengambil keputusan, dan membangun hubungan antarpribadi dalam keluarga dan masyarakat.

6. Asesmen Formatif

Asesmen yang dilakukan pada kegiatan ini bersifat formatif karena difungsikan sebagai sarana untuk membangun atau menguatkan kompetensi peserta didik dalam menceritakan pengalaman dan perasaannya mengenai proses berkreasi dirinya sendiri. Hasil kegiatan ini tidak perlu dinilai, namun dapat digunakan sebagai informasi untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya. Guru dapat membuat daftar centang dan/atau catatan anekdotal mengenai temuan dari kegiatan ini (jika ada). Tuliskan hanya temuan yang menarik dan unik untuk ditindak lanjuti.



Nama	Catatan Anekdotal
Tata	Mampu menyebutkan alasan pemilihan tema, alat, dan bahan dengan runtut, logis, dan jelas, namun masih perlu dibimbing menggunakan pertanyaan pemantik.
Toto	Sangat percaya diri dalam menyebutkan alasan pemilihan tema, alat, dan bahan, namun belum runtut.
Toni	Sama sekali tidak mau menjawab pertanyaan. Perlu dikomunikasikan pada orang tua apakah ada situasi yang memerlukan penanganan khusus.

Umpan balik yang dapat diberikan pada peserta didik adalah sebagai berikut.

- Tata krama menyampaikan pendapat berupa apresiasi (meminta izin, menyampaikan dengan santun, dan mengucapkan terima kasih).
- Keberanian berpendapat.
- Kesesuaian isi apresiasi dengan tampilan karya.

C. Asesmen Sumatif

Pada akhir rangkaian pembelajaran, peserta didik menceritakan pengalaman dan perasaannya ketika membuat sebuah karya dua dimensi (gambar, kolase, atau cetak tinggi menggunakan cap) atau tiga dimensi dengan menggunakan teknik yang dipilih, sesuai alat dan bahan yang digunakan, yang dilakukan pada bab sebelumnya. Instrumen asesmen yang digunakan adalah rubrik sebagai berikut.

Tabel 7.1 Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif Bab VII

Indikator	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Menjelaskan sumber gagasan dan alasan pemilihan gagasan untuk karyanya.	Menjelaskan sumber gagasan dan alasan kuat dan logis pemilihan gagasan untuk karyanya.	Menjelaskan sumber gagasan dan alasan pemilihan gagasan untuk karyanya.	Menjelaskan sumber gagasan atau alasan pemilihan gagasan untuk karyanya.	Belum menjelaskan sumber gagasan dan alasan pemilihan gagasan untuk karyanya.

Indikator	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Menjelaskan langkah-langkah pembuatan karyanya.	Menjelaskan seluruh langkah-langkah pembuatan karyanya dengan runtut dan detail.	Menjelaskan seluruh langkah-langkah pembuatan karyanya.	Menjelaskan sebagian besar langkah-langkah pembuatan karyanya.	Belum menjelaskan langkah-langkah pembuatan karyanya.
Menjelaskan alasan pemilihan alat dan/atau bahan yang digunakan dalam karyanya.	Menjelaskan alasan kuat dan logis mengenai pemilihan alat dan/atau bahan yang digunakan dalam karyanya, tanpa pemantik.	Menjelaskan alasan pemilihan alat dan/atau bahan yang digunakan dalam karyanya, tanpa pemantik.	Menjelaskan alasan pemilihan alat dan/atau bahan yang digunakan dalam karyanya dengan bantuan pemantik.	Belum menjelaskan alasan pemilihan alat dan/atau bahan yang digunakan dalam karyanya, meski dengan bantuan pemantik.

D. Refleksi

1. Refleksi Guru

Di bawah ini beberapa contoh bentuk kegiatan refleksi yang dapat dilakukan oleh guru, di antaranya mengajukan pertanyaan pada diri sendiri dan dialog dengan rekan sejawat.

- *"Bagaimana tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran ini?"*
- *"Apa yang dapat saya lakukan untuk melakukan refleksi dan review saat terhadap proses kreatif berkarya seninya?"*
- *"Bagaimana saya dapat lebih mendukung peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menceritakan pengalaman dan perasaan saat berkreasi seni rupa?"*

- "Apakah ada teknik atau strategi pembelajaran tertentu yang berhasil atau tidak berhasil dalam membantu peserta didik menceritakan pengalaman dan perasaan saat berkreasi seni?"
- "Bagaimana saya dapat memfasilitasi lebih lanjut peserta didik yang memiliki banyak gagasan untuk disampaikan terkait proses berkreasi karya seni rupa mereka?"

2. Refleksi Peserta Didik

Peserta didik dapat melakukan refleksi melalui pengisian bagan (*chart*) emosi dengan panduan guru. Peserta didik dapat mengisinya dengan emotikon berikut.

- 😊 = senang/mampu
- 😐 = masih bingung
- ☹️ = tidak senang/tidak mampu

Berikut adalah contoh tabel emosi yang dapat digunakan. Guru dipersilakan mengembangkan tabel emosi sesuai kebutuhan pembelajarannya masing-masing.

Sikap	😊	😐	☹️
Saya berani menceritakan pengalaman saya membuat karya ini.			
Saya berani menceritakan perasaan saya membuat karya ini.			
Saya dapat menggunakan alat yang saya miliki.			
Saya dapat mengolah bahan yang saya miliki.			
Saya menyukai hasil pekerjaan saya.			

Pengayaan

Pengayaan berupa tantangan dapat diberikan pada peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik diajak untuk menulis atau menggambarkan pengalaman dan perasaannya berkreasi. Catatan ini dapat menjadi jurnal visual sederhana untuk mereka. Berikut ini adalah contoh jurnal visual yang dapat dijadikan referensi sebagai materi pengayaan ini.



Gambar 7.10 Jurnal Visual

F. Lembar Kegiatan Peserta Didik



Catatan untuk guru: Bacakan semua instruksi pengerjaan yang ada pada setiap LKPD untuk membantu peserta didik yang belum fasih membaca, sehingga dapat memahami tugas dengan baik.



Lembar Kerja Peserta Didik 20



Nama:

Kelas:

Kegiatan *Gallery Walk*

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Pembagian Kelompok:

Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok:

Kelompok Penyaji: Menyajikan karya seni.

Kelompok Pemirsa Karya: Mengapresiasi dan mengajukan pertanyaan mengenai karya seni.

2. Persiapan Karya:

Pilih salah satu karya seni yang paling disukai.

Tempelkan karya tersebut pada dinding kelas menggunakan selotip kertas.

3. Kegiatan *Gallery Walk*:

a. Kelompok Penyaji:

- Berdiri di samping karya masing-masing.

b. Kelompok Pemirsa:

- Berkeliling untuk melihat dan mengapresiasi karya seni yang dipajang.
- Ajukan satu pertanyaan kepada penyaji mengenai karya yang ditampilkan.

4. Tanya Jawab:

- a. Para penyaji akan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh pemirsa mengenai karya mereka.

- b. Pertanyaan dapat mencakup hal-hal seperti berikut.
- Apa inspirasi di balik karya ini?
 - Teknik apa yang digunakan untuk membuat karya ini?
 - Bagaimana perasaan saat membuat karya ini?

5. Bertukar Peran:

- a. Setelah sesi tanya jawab selesai, kelompok penyaji dan pemirsa bertukar peran.
- b. Kelompok yang awalnya menjadi penyaji kini menjadi pemirsa, dan sebaliknya.
- c. Jalani kembali kegiatan yang sama dengan peran yang berbeda.

Refleksi:

1. Pengalaman sebagai Penyaji.

- Bagaimana perasaanmu saat memajang dan menjelaskan karya senimu?
- Apa tantangan yang kamu hadapi saat menjawab pertanyaan dari pemirsa?

2. Pengalaman sebagai Pemirsa.

- Bagaimana perasaanmu saat melihat dan mengajukan pertanyaan tentang karya seni temanmu?
- Karya mana yang paling kamu sukai dan mengapa?

Catatan Guru:

Tanda Tangan Guru:



Catatan untuk peserta didik: Gunakan alat dan bahan yang paling mudah dan ada di lingkungan sekitar.



Catatan: Guru/orang tua dipersilakan untuk membantu peserta didik dalam menulis/membuat jurnal seni.



Lembar Kerja Peserta Didik 21



Nama:

Kelas:

Kegiatan Diskusi Kelompok dan Penulisan Jurnal Seni

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Persiapan Karya

Pilih salah satu karya seni yang paling disukai dan bawa ke kelas.

Siapkan penjelasan singkat tentang karya seni tersebut, termasuk:

- judul karya,
- inspirasi di balik karya,
- teknik dan media yang digunakan, dan
- perasaan saat membuat karya.

2. Diskusi Kelompok

Bagilah peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil (4–5 orang).

Setiap anggota kelompok akan mempresentasikan karya seni mereka secara bergantian.

Sambil mendengarkan presentasi teman, anggota kelompok dapat mengajukan pertanyaan seperti:

- Apa inspirasi yang memotivasi kamu membuat karya ini?
- Apa tantangan terbesar yang kamu hadapi saat membuat karya ini?
- Bagaimana perasaanmu saat berkarya dan setelah karya selesai?

3. Refleksi Kelompok

Setelah semua anggota kelompok mempresentasikan karyanya, lakukan refleksi bersama.

- Apa yang paling menarik dari karya teman-temanmu?
- Apa yang kamu pelajari dari pengalaman teman-temanmu?
- Bagaimana perasaanmu saat berbagi cerita tentang karya senimu?

4. Penulisan Jurnal Seni:

Setiap peserta didik menulis jurnal seni tentang pengalaman mereka dalam berkarya. Jurnal ini harus mencakup:

- deskripsi karya seni yang dipilih,
- proses kreatif (dari ide awal hingga karya selesai),
- tantangan yang dihadapi dan cara mengatasinya,
- perasaan selama dan setelah berkarya, dan
- apa yang kamu pelajari dari proses ini dan dari diskusi kelompok.

5. Gunakan format berikut untuk jurnal seni.

Judul Karya:
Deskripsi Karya:
Proses Kreatif:
Tantangan dan Solusi:
Perasaan Selama dan Setelah Berkarya:
Pelajaran yang Didapat:

6. Presentasi Jurnal Seni:

Beberapa peserta didik dipilih secara acak untuk membacakan jurnal seni di depan kelas.

Diskusikan secara singkat apa yang menarik dari jurnal seni tersebut dan bagaimana pengalaman masing-masing peserta didik dapat menginspirasi yang lain.

Catatan Guru:

Tanda Tangan Guru:



Catatan untuk peserta didik: Gunakan alat dan bahan yang paling mudah dan ada di lingkungan sekitar.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024
Panduan Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas II (Edisi Revisi)
Penulis: Rizki Raindriati dan Della Naradika
ISBN: 978-623-388-155-5 (jil.2 PDF)

Bab VIII

Hal Baik dari Sebuah Karya Seni



A. Pendahuluan

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai bab ini adalah menjelaskan dampak suatu karya pada dirinya. Tujuan pembelajaran pada bab ini diturunkan dari elemen berdampak.

2. Pokok Materi

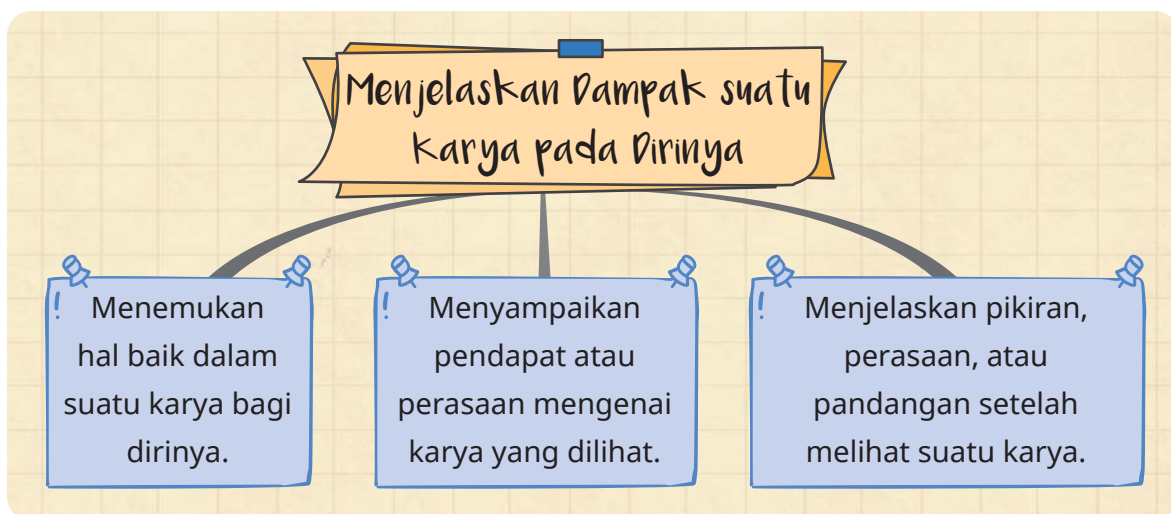
Pokok materi pada bab ini adalah kegiatan merefleksi dan meninjau kembali karya seni rupa, bagaimana menemukan kelebihan dalam sebuah karya, serta mempresentasikan dampak baik sebuah karya terhadap dirinya sendiri.

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain

Materi bab ini berhubungan langsung dengan materi pada bab 7 dan merupakan akhir rangkaian pembelajaran fase A. Pembahasan pada bab ini sepintas memiliki kemiripan dengan bab 7 dan bab 2, saat peserta didik mulai belajar menyampaikan pendapat mengenai keindahan yang mereka lihat dalam suatu karya seni maupun benda di sekitar mereka.

Materi bab ini merupakan pendalaman dari bab 7. Sebelumnya peserta didik melakukan refleksi dan *review* terhadap proses berkarya dirinya, namun pada bab ini, peserta didik akan melakukan *review* dan refleksi terhadap karya orang lain yang mereka lihat. Kemudian mereka akan menjelaskan dampak positif apa yang mereka temukan melalui karya yang mereka lihat.

4. Peta Kompetensi



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran untuk Satu Bab

Waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan materi bab ini yaitu 3–9 JP (3 pertemuan, masing-masing 3 × @35menit).

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Keterampilan prasyarat yang dibutuhkan untuk mencapai materi ini adalah keberanian untuk menyampaikan pendapat di hadapan teman-teman dan guru.

7. Apersepsi

Apersepsi diharapkan dapat membangkitkan antusiasme peserta didik untuk memulai pembelajaran. Peserta didik diajak untuk berdiskusi berdasarkan pertanyaan pemantik yang membangun kesadaran peserta didik mengenai kedekatan mereka dengan seni rupa.

1. “Apa yang membuat kalian memilih suatu benda (sepatu, pakaian, tas, kotak pensil, dll)?”
2. “Apakah kalian pernah merasa sangat senang atau bahagia sewaktu melihat suatu gambar, lukisan, patung, mainan, atau suatu tempat yang indah?”
3. “Apakah kalian pernah melihat suatu gambar, lukisan, atau patung yang sangat bagus, sehingga kalian terus teringat dengan karya tersebut atau bahkan ingin membuat karya seperti itu atau bahkan ingin memiliki karya tersebut?”

8. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Sebelum memasuki kegiatan pembelajaran, guru dapat melakukan penilaian mengenai kompetensi peserta didik untuk menyatakan pendapatnya mengenai suatu karya, dengan cara melihat catatan hasil pembelajaran bab 2 dan bab 7 sebelumnya. Apabila guru melakukan pemberian umpan balik dengan jitu, niscaya akan terlihat perkembangan kompetensi dan kepercayaan diri peserta didik dalam menyatakan pendapatnya. Catatan juga membantu guru untuk menentukan tindak lanjut yang sesuai dengan kemampuan peserta didik di titik ini.

Selain itu, peserta didik juga dapat diajak untuk mendiskusikan apa yang telah mereka bagi saat apersepsi. Berikut beberapa pertanyaan yang dapat digunakan untuk memantik mereka menggali lebih dalam mengenai dampak suatu karya bagi dirinya.

- “Apakah sebelum ini kalian pernah merasakan perasaan senang melihat sebuah lukisan?”
- “Apa yang membuat lukisan ini sangat menarik?”
- “Apa hal baik yang kamu temukan pada lukisan itu?”

Melalui penilaian awal ini, guru dapat mengevaluasi pemahaman peserta didik tentang dampak suatu karya seni terhadap dirinya. Penilaian ini akan menjadi landasan awal guru untuk menentukan strategi apa yang cocok untuk membantu seorang peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

B. Kegiatan Pembelajaran



1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1

Tujuan Pembelajaran 1: Menjelaskan dampak suatu karya pada dirinya.

- Peserta didik mampu menemukan hal baik dalam suatu karya bagi dirinya sendiri.
- Peserta didik mampu menyampaikan pendapat atau perasaan mengenai karya yang dilihat.
- Peserta didik mampu menjelaskan perubahan pikiran, perasaan, atau pandangan setelah melihat suatu karya.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Menemukan Hal Baik dalam Suatu Karya bagi Dirinya

Pada bab 2, peserta didik telah berlatih untuk menyampaikan pendapatnya mengenai suatu karya seni atau benda di lingkungan sehari-hari yang menurutnya indah. Mereka membangun kompetensi tersebut melalui permainan peran sebagai pemilik toko barang seni atau galeri. Peserta didik dapat diingatkan kembali dengan permainan peran yang pernah dilakukan. Jika dulu mereka memilih bermain peran sebagai pemilik “galeri”, maka peserta didik akan diingatkan kembali mengenai pengertian galeri yang

berarti sebuah ruangan atau gedung yang digunakan untuk memajang benda atau karya seni rupa yang dianggap indah.

Peserta didik kemudian diajak untuk bermain peran sebagai pemilik toko barang seni atau galeri yang bertempat di ruang kelas mereka. Mereka akan duduk melingkar dalam 4–5 kelompok kecil untuk berdiskusi dengan panduan guru. Kali ini, masing-masing anggota kelompok kecil tersebut akan memilih satu karya yang pernah dibuat selama di kelas 2, untuk dipamerkan dalam galeri seni kelasnya.



Gambar 8.1 Kegiatan bermain peran untuk mengapresiasi hasil karya.

Masing-masing peserta diajak untuk melihat portofolio karya yang mereka hasilkan selama hampir satu tahun ajaran. Peserta didik diajak untuk melihat dan menyadari seberapa banyak mereka sudah berkembang dibanding saat pertama mereka masuk kelas 2 atau masuk fase A di kelas 1. Ajak peserta didik untuk memeluk diri mereka sendiri dan mengucapkan terima kasih pada diri sendiri karena sudah selalu belajar dan berkembang lebih baik dari hari kemarin. Selanjutnya, mereka diminta memilih sebuah karya mereka yang paling mereka sukai hasilnya atau proses pembuatannya. Karya tidak harus selalu dalam bentuk dua dimensi, namun juga dalam bentuk tiga dimensi.

Setiap anak diminta berbagi singkat dengan kelompok kecilnya masing-masing, apa yang membuatnya memutuskan memilih karya tersebut untuk dipajang dalam galeri kelas mereka? Bagaimana perasaannya saat pertama kali menyelesaikan karya tersebut? Dari mana ia mendapatkan gagasan untuk membuat karya itu?

Setelah setiap peserta didik mendapatkan giliran berpendapat, guru akan kembali melakukan *debrief* berisi panduan melakukan pameran sederhana di kelas. Kemudian secara bersama-sama, peserta didik dan guru akan mendata karya yang akan dipamerkan, agar dapat memutuskan tata letak yang akan digunakan dalam galeri mereka. Peserta didik kemudian dapat diajak untuk membuat bingkai sederhana dari kardus untuk karya dua dimensi yang dipilih. Peserta didik juga dapat diajak membuat alas untuk karya tiga dimensi yang dipilih.

Pada pertemuan berikutnya, peserta didik dan guru akan bekerja sama mengatur tata letak meja dan kursi di kelas, misalnya menjadi bentuk U atau tapal kuda. Setelah itu mereka akan meletakkan karya diri yang paling mereka sukai di atas meja atau kursi yang ada, atau menempelkan gambar atau lukisan di dinding kelas.

b. Menyampaikan Pendapat atau Perasaan Mengenai Karya yang Dilihat

Peserta didik kemudian berkeliling dan memilih salah satu karya teman sekelasnya yang paling disukai. Kemudian, mereka diajak untuk menyampaikan pendapat atau perasaan dari sebuah karya seni yang mereka sukai.

1. Peserta didik menentukan karya yang paling disukainya.
2. Peserta didik mencari dan menceritakan perasaannya mengenai karya yang diamati tersebut, misalnya “aku



Gambar 8.2 Peserta didik belajar mengapresiasi karya seni temannya.

suka gambar ini berwarna cerah” atau “aku suka bentuk wadah tanah liat itu.”

3. Peserta didik berbagi hal-hal baik dalam suatu karya bagi dirinya sendiri, Misalnya karya tersebut membuatnya ingin membuat karya serupa atau ingin membuat karya yang baru atau membuatnya senang ketika memandangnya.

c. Menjelaskan Perubahan Pikiran, Perasaan, atau Pandangan Setelah Melihat Suatu Karya

Peserta didik melanjutkan dengan menjelaskan dampak suatu karya terhadap dirinya pada sesi berbagi secara bergantian.

1. Peserta didik menceritakan perasaannya mengenai karya yang dipilih tersebut.
2. Peserta didik diajak menceritakan perubahan dirinya setelah mengamati karya tersebut, misalnya: “aku sekarang mulai belajar menggambar orang” atau “aku sekarang bisa mencampur warna seperti itu.”

Sangat mungkin kita temukan peserta didik kebingungan dengan pertanyaan yang diajukan. Untuk itu, guru perlu menggunakan bahasa sehari-hari yang sesuai tahap perkembangan anak. Hindari menggunakan istilah yang sulit.

3. Materi Esensial

Materi esensial pada kegiatan ini adalah menjelaskan dampak dari proses dan pengalaman berkarya seni peserta didik. Melalui kegiatan ini diharapkan peserta didik dapat menceritakan hal baik berupa pesan yang disampaikan, pikiran-pikiran dan perasaan mereka melalui karya seni yang telah diciptakannya. Melalui kegiatan ini diharapkan kemampuan peserta didik dalam mengapresiasi suatu karya semakin meningkat.

Berikut ini adalah bahan bacaan yang dapat guru baca sebelum masuk ke kegiatan pembelajaran. Bahan bacaan ini akan memperkaya pengetahuan guru.

a. Pendahuluan

Pengaruh karya seni terhadap orang yang mengapresiasi atau menciptakannya disebut dampak karya seni. Faktor-faktor ini dapat bersifat intelektual, sosial, emosional, atau budaya, dan dapat memengaruhi perasaan, pemikiran,

dan perspektif seseorang tentang kehidupan. Seni memiliki kekuatan untuk menyentuh pikiran dan hati kita, membuka mata kita, dan menghubungkan kita dengan dunia yang lebih luas.

b. Pengalaman Pribadi dengan Karya Seni

Seringkali pengalaman pribadi dengan karya seni meninggalkan kesan yang kuat. Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi satu karya seni, baik dari seniman terkenal maupun karya mereka sendiri, yang memiliki pengaruh besar pada diri mereka sendiri. Ceritakan bagaimana anda pertama kali melihat karya tersebut dan mengapa itu begitu berkesan. Refleksi ini membantu peserta didik memahami cara seni dapat memengaruhi hidup mereka.



Gambar 8.3 Louis Gilbert dan lukisannya yang terinspirasi dari pengalaman saat melihat lukisan-lukisan seniman Prancis

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek, 2024

c. Analisis Karya Seni

Analisis mendalam karya seni sangat penting untuk memahami pengaruhnya. Mulailah dengan memberikan penjelasan singkat tentang karya seni, termasuk judul, nama seniman, media yang digunakan, dan teknik yang digunakan. Perhatikan aspek visual seperti warna, bentuk, dan komposisi yang membuat karya tersebut menarik. Peserta didik dapat lebih menghargai detail dan upaya yang dilakukan oleh seniman dalam membuat karya tersebut dengan analisis ini.



Gambar 8.4 Anak-anak sedang memperhatikan detail karya seni di galeri ArtJog Kids

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek, 2024

d. Dampak Emosional dan Psikologis

Seni dapat memicu berbagai emosi. Peserta didik diminta untuk merenungkan perasaan yang mereka alami saat melihat atau membuat karya seni tertentu. Apakah mereka senang, sedih, terinspirasi, atau tenang karena karya tersebut? Selain itu, peserta didik diminta untuk mempertimbangkan bagaimana karya seni tersebut memengaruhi suasana hati mereka secara keseluruhan dan apakah ada perubahan dalam jangka panjang.



Gambar 8.5 Karya Seni dan Dampak Emosional serta Psikologis

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek, 2024

e. Dampak Sosial dan Budaya

Karya seni dapat memengaruhi hubungan sosial dan kesadaran budaya seseorang. Pertimbangkan bagaimana karya seni telah memengaruhi hubungan teman atau keluarga, mungkin melalui diskusi atau apresiasi bersama. Selain itu, pertimbangkan cara karya seni dapat membantu siswa memahami dan menghargai keragaman budaya dan isu-isu sosial atau budaya yang penting.



Gambar 8.6 Karya Seni dan Dampak Sosial Budaya

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek, 2024

f. Pengaruh Seni pada Kreativitas dan Intelektual

Seni seringkali menjadi sumber inspirasi yang sangat baik untuk kreativitas. Siswa diminta untuk mempertimbangkan bagaimana karya seni telah memotivasi mereka untuk membuat sesuatu yang baru atau mengeksplorasi ide-ide kreatif. Mereka juga diminta untuk mempertimbangkan pengetahuan baru yang mereka peroleh dari karya seni dan bagaimana hal itu memperluas pemahaman mereka tentang seni dan kehidupan. Pemahaman yang lebih baik tentang sejarah seni, konsep artistik, dan teknik seni diperoleh sebagai hasil dari pengaruh intelektual ini.



Gambar 8.7 Pengaruh Seni pada Kreativitas dan Intelektual

Sumber: Della Naradika/Kemendikbudristek, 2024

g. Berbicara dan Berpikir

Refleksi pribadi adalah langkah penting menuju pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak seni. Peserta didik menulis jurnal tentang pengalaman mereka dengan seni, termasuk cara seni tersebut memengaruhi pikiran dan perasaan mereka. Peserta didik kemudian dapat memperluas pemahaman mereka tentang dampak seni dengan berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan mendengarkan pengalaman teman-teman mereka. Selain itu, diskusi ini mengajarkan untuk mendengarkan dengan hati-hati dan menghargai pendapat orang lain.

Secara umum, untuk materi ini, peserta didik diundang untuk berbagi pengalaman mereka dengan karya seni secara klasikal. Mereka menjelaskan secara sistematis tentang pengaruh karya seni terhadap diri mereka sendiri, termasuk efeknya terhadap emosi, pikiran, sosial, dan budaya. Kesimpulan dari presentasi ini menekankan betapa pentingnya seni dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana seni dapat memperkaya pengalaman manusia. Selain itu, presentasi ini meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dan meningkatkan kepercayaan mereka saat berbicara di depan umum.

4. Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila yang dikuatkan dalam mencapai tujuan pembelajaran ini adalah dimensi beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, elemen akhlak pribadi, dengan subelemen integritas. Dalam menjalankan aktivitas pada bab ini, peserta didik akan membiasakan bersikap jujur terhadap diri sendiri dan orang lain dan berani dalam menyampaikan kebenaran atau fakta.

Selain itu, tujuan pembelajaran ini menguatkan dimensi mandiri, elemen regulasi diri. Peserta didik mengenali emosi yang dialaminya dan menyatakan pendapatnya dengan santun, jujur, dan memberikan umpan balik yang bertujuan untuk memberikan informasi yang tepat agar rekannya dapat memperbaiki diri.

5. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Orang tua berperan penting menciptakan suasana rumah yang aman bagi peserta didik untuk menyatakan pendapat mereka. Selain itu, orang tua juga dapat diajak untuk turut serta terlibat dalam pembelajaran. Orang tua/wali dapat diundang ke pameran kelas. Orang tua menyimak penjelasan anak mereka mengenai karya

yang dibuatnya. Kemudian orang tua/wali diajak untuk turut berbagi mengenai apa yang dirasakan dan apa yang mereka apresiasi dari karya yang dibuat oleh anak mereka.

6. Asesmen Formatif

Peserta didik berlatih untuk melakukan pengamatan yang mendalam untuk dapat merasakan emosi yang timbul selama mengamati suatu karya. Mereka dapat berbagi secara lisan atau menggambar emoji yang merefleksikan perasaan mereka terhadap karya yang memiliki dampak bagi mereka.

Umpan balik yang dapat diberikan pada peserta didik adalah sebagai berikut.

- Karya yang paling disukai dan dianggap terbaik, beserta alasannya.
- Alat dan bahan yang paling disukai beserta alasannya.
- Karya orang lain yang mereka sukai atau menginspirasi mereka.

C. Asesmen Sumatif

Pada akhir rangkaian pembelajaran, peserta didik menceritakan pengalaman dan perasaannya saat membuat sebuah karya dua dimensi atau tiga dimensi dengan menggunakan teknik yang dipilih, sesuai alat dan bahan yang digunakan, yang dilakukan pada bab sebelumnya. Instrumen asesmen yang digunakan adalah rubrik sebagai berikut.

Tabel 8.1 Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif Bab VIII

Indikator	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Peserta didik mampu menemukan hal baik dalam suatu karya bagi dirinya.	Menemukan 3 hal baik dalam suatu karya bagi dirinya.	Menemukan 2 hal baik dalam suatu karya bagi dirinya.	Menemukan satu hal baik dalam suatu karya bagi dirinya.	Belum mampu menemukan hal baik dalam suatu karya bagi dirinya.

Indikator	Melampaui TP	Mencapai TP	Menuju TP	Perlu Bimbingan
Peserta didik mampu menyampaikan pendapat dan perasaan mengenai karya yang dilihat.	Menyampaikan pendapat dan perasaan mengenai karya yang dilihat dengan runtut.	Menyampaikan pendapat dan perasaan mengenai karya yang dilihat.	Menyampaikan pendapat atau perasaan mengenai karya yang dilihat.	Belum menyampaikan pendapat atau perasaan mengenai karya yang dilihat.
Peserta didik mampu menjelaskan perubahan pikiran, perasaan, atau pandangan setelah melihat suatu karya.	Menjelaskan seluruh ketiga hal tersebut setelah melihat suatu karya.	Menjelaskan dua dari ketiga hal tersebut setelah melihat suatu karya.	Menjelaskan satu dari ketiga hal tersebut setelah melihat suatu karya.	Belum menjelaskan satu pun dari ketiga hal tersebut setelah melihat suatu karya.

D. Refleksi

1. Refleksi Guru

Di bawah ini beberapa contoh bentuk kegiatan refleksi yang dapat dilakukan oleh guru, di antaranya mengajukan pertanyaan pada diri sendiri dan dialog dengan rekan sejawat.

- *"Bagaimana saya dapat menemukan hal baik dari karya peserta didik saya?"*
- *"Bagaimana saya dapat mendorong peserta didik untuk berpendapat?"*
- *"Apakah saya sudah membudayakan peserta didik untuk mengapresiasi dirinya sendiri dan orang lain?"*

2. Refleksi Peserta Didik

Peserta didik diajak untuk melakukan refleksi dengan diberikan pertanyaan seperti berikut untuk ditanyakan kepada dirinya sendiri.

- *"Apa hal baik dalam karya saya?"*
- *"Apa hal baik yang saya temukan dalam karya teman saya?"*
- *"Bagaimana cara saya mengapresiasi karya orang lain?"*
- *"Apa perasaan saya setelah melihat karya saya sendiri dan orang lain?"*
- *"Apakah ada karya yang membuat saya ingin berkarya sebaik itu?"*

Pengayaan

Pengayaan berupa tantangan dapat diberikan pada peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik diajak untuk menulis atau menggambarkan pengalaman dan perasaannya berkreasi. Catatan ini dapat menjadi jurnal visual sederhana untuk mereka.

Glosarium

- arah** : orientasi atau posisi relatif dari sesuatu.
- artistik** : terkait dengan seni atau seniman.
- bangun** : suatu bentuk atau struktur yang memiliki ruang atau volume.
- bentuk** : konfigurasi atau pola luar dari suatu objek.
- bentuk geometris** : jenis bentuk yang dapat diukur secara sistematis, umumnya bentuk ini terdiri atas garis yang saling bertemu hingga menghasilkan sudut yang tegas, lurus, serta teratur seperti lingkaran, oval/ lonjong/bulat telur, segitiga, segiempat, bujur sangkar.
- bentuk organik** : jenis bentuk bebas yang terdapat di alam, seperti bentuk bunga, awan, dan urat kayu.
- bidang beraturan** : bidang yang memiliki bentuk yang teratur dan simetris.
- catatan anekdotal** : catatan yang bersifat observasi dan informatif, biasanya digunakan untuk mencatat kejadian tertentu.
- cekung** : melengkung ke dalam
- cembung** : melengkung ke luar
- diagonal** : garis yang menghubungkan sudut yang berlawanan pada suatu bidang atau bentuk.
- dua dimensi** : objek yang memiliki panjang dan lebar, tetapi tidak memiliki kedalaman.
- eksperimen** : proses mencoba sesuatu untuk mendapatkan hasil atau pengetahuan baru.
- estetik** : berkaitan dengan keindahan atau apresiasi terhadap keindahan.
- formatif** : terkait dengan proses pembentukan atau pengembangan.
- garis** : jejak atau jalur yang dibuat oleh titik yang bergerak.
- horizontal** : garis yang menyamping ke kiri dan ke kanan
- ide** : konsep, pikiran, atau rencana yang muncul dalam pikiran.
- keterampilan** : kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik karena latihan dan pengalaman.

kreativitas	: kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru dan orisinal.
materi esensial	: bahan atau konten yang sangat penting dan mendasar.
Profil Pelajar Pancasila	: konsep pelajar yang mengamalkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupannya.
ruang	: dimensi yang memungkinkan objek memiliki volume.
spiral	: (dalam bentuk) keluk atau putaran mengelilingi titik pusat
sumatif	: terkait dengan penilaian akhir atau hasil dari suatu proses.
teknik gosok/dusel	: teknik menggambar dengan cara menggosok untuk menciptakan gradasi atau bayangan.
tiga dimensi	: objek yang memiliki panjang, lebar, dan kedalaman.
titik	: posisi spesifik yang tidak memiliki dimensi.
vertikal	: garis yang naik turun ke atas dan ke bawah
warna	: karakteristik cahaya yang dipersepsikan oleh mata.
warna primer	: warna dasar yang tidak bisa didapat dari mencampurkan warna lain, yaitu merah, kuning dan biru.
warna sekunder	: warna yang didapat dengan cara mencampurkan dua warna primer, yaitu jingga/oranye, hijau dan nila/ungu.

Daftar Pustaka

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

Daftar Kredit Gambar

Gambar 1.4 <https://www.teachkidsart.net>

Gambar 4.4 Maria Beckett, www.artisbasic.com, diunduh pada 17 April 2024 pukul 9:11

Gambar 4.5 Andrea Pappadà, <https://abacoacanto.altervista.org/>, diunduh pada 17 April 2024, pukul 9:17

Gambar 6.6 Carli Jayne, <https://carlijaynedesigns.tumblr.com>, diunduh 17 April 2024

Gambar 6.10 <https://www.mamaittakesavillage.com/post/unleashing-language-magic-with-play-doh-and-self-talk>, diunduh 17 April 2024, pukul 9:32

Gambar 6.12 <https://www.twinkl.com.mx/teaching-wiki/learning-story>, diunduh 17 April 2024, pukul 10:07

Gambar 6.13 <https://www.tes.com/magazine/archive/four-ways-bring-primary-science-life-using-modelling-clay>, diunduh 17 April 2024, pukul 10:15

Gambar LKPD 17 bab 6

<https://www.instagram.com/p/C5i0xubvEsv/>, <https://www.bibli.com/friends-backend/wp-content/uploads/2022/10/B100506.jpg>, <https://www.facebook.com/kalpanakreations/photos/pb.100067204765564.-2207520000/896089420796916/?type=3>, diunduh 17 April 2024, pukul 19:02

Gambar LKPD 19 bab 6

<https://www.facebook.com/photo?fbid=907696671364074&set=pcb.907696761364065>, diunduh 17 April 2024, pukul 19:10

Indeks

A

arah 15, 28, 29, 37, 38, 39, 40, 52, 70, 108, 109, 197

artistik 2, 8, 17, 84, 102, 126, 138, 172, 173, 192, 197

B

bangun 197

bentuk 11, 15, 21, 28, 29, 31, 34, 35, 36, 37, 39, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 51, 53, 54, 55, 63, 68, 70, 75, 76, 77, 80, 85, 86, 91, 93, 99, 104, 106, 109, 111, 116, 117, 118, 119, 121, 122, 128, 132, 133, 138, 139, 146, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 156, 160, 170, 171, 175, 187, 188, 189, 190, 195, 197, 198

bentuk geometris 45, 86, 197

bentuk organik 197

bidang beraturan 41, 42, 43, 45, 48, 56, 64, 86, 107, 197

C

catatan anekdot 28, 36, 51, 73, 91, 112, 119, 131, 147, 153, 173, 197

cekung 197

cembung 197

D

diagonal 55, 197

dua dimensi 43, 102, 104, 127, 128, 138, 140, 141, 143, 145, 146, 154, 155, 157, 174, 187, 188, 194, 197

E

eksperimen 102, 105, 197

estetik 197

F

formatif 23, 28, 39, 45, 46, 50, 51, 73, 89, 112, 113, 119, 120, 130, 131, 146, 153, 173, 197

G

garis 11, 13, 15, 28, 29, 31, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 46, 48, 51, 52, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 63, 68, 69, 70, 71, 75, 78, 92, 95, 106, 108, 109, 111, 118, 124, 139, 140, 145, 197, 198

H

horizontal 55, 197

I

ide 2, 5, 16, 36, 43, 84, 88, 89, 91, 92, 93, 127, 129, 138, 165, 170, 171, 172, 181, 192, 197

K

keterampilan 2, 7, 8, 11, 24, 39, 69, 139, 145, 151, 157, 171, 193, 197

kreativitas 2, 8, 16, 19, 31, 39, 68, 84, 86, 145, 151, 192, 198

M

Materi esensial 38, 45, 49, 73, 77, 89, 93, 97, 112, 119, 130, 146, 153, 189

P

Pelajar Pancasila 2, 3, 4, 38, 45, 49, 73, 77, 89, 93, 97, 112, 119, 130, 146, 153, 173, 193

R

ruang 2, 8, 41, 93, 129, 145, 151, 187, 197, 198

S

spiral 37, 198

sumatif 28, 51, 70, 76, 120, 131, 146, 153, 154, 155, 198

T

teknik gosok/dusel 198

tiga dimensi 38, 45, 49, 84, 87, 89, 92, 94, 98, 102, 112, 114, 119, 120, 121, 126, 127, 128, 129, 132, 138, 140, 148, 149, 152, 153, 155, 156, 157, 174, 187, 188, 194, 198

titik 7, 20, 36, 39, 40, 46, 78, 185, 197, 198

V

vertikal 55, 198

W

warna iv, 9, 11, 13, 15, 18, 26, 30, 31, 34, 35, 38, 43, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 54, 55, 56, 68, 69, 70, 71, 72, 74, 75, 78, 81, 91, 103, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 112, 113, 135, 139, 140, 144, 147, 148, 158, 159, 167, 171, 189, 190, 198

warna primer 55, 198

warna sekunder 198



Profil Pelaku Perbukuan

Profil Penulis



Rizki Raindriati

Surel:

rizki.raindriati@gmail.com

Instansi:

Meraki Artcademy

Alamat Instansi:

Jl. Kenanga IX/13,
Jatimakmur, Pd. Gede,
Bekasi

Bidang Keahlian:

Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. Guru Seni Rupa di Sekolah Highscope Indonesia TB Simatupang (2005–2014)
2. Guru Seni Rupa di SD Bina Nusantara Serpong (2014–2020)
3. Tim penyusun modul pelatihan Program Sekolah Penggerak (2022–2023)

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

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

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. *Berapa?* (Ilustrasi level reading YLAI, 2013)
2. *Solemate* (Gradien, 2013)
3. *Lingkar* (Rak Buku, 2014)
4. *Bu Guru Funky and Her Funkier Students* (RakBuku, 2015)
5. *Wonderful Life The Novel* (Gramedia, 2016)
6. *Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas 1* (Puskurbuk, Kemdikbudristek, 2021)
7. *Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas 2* (Pusbuk Kemdikbudristek, 2022)
8. *Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas 3* (Pusbuk Kemdikbudristek, 2022)



Della Naradika

Surel:

della.naradikha@gmail.com

Instansi:

Penulis Buku Seni Rupa Independen

Alamat Instansi:

Yogyakarta,
Indonesia

Bidang Keahlian:

Pendidikan Seni Rupa Anak

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

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

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

1. Sarjana Pendidikan Seni Rupa - Universitas Negeri Yogyakarta (2016–2020)
2. Master Candidate - MA Art Education, Culture and Practice - University College London (2024–2025)

Judul Buku dan Tahun Terbit:

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

Profil Penelaah



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

Surel:
bas@upi.edu

Instansi:
UPI

Alamat Instansi:
Jl. Dr. Setiabudi No.
229 Bandung 40154

Bidang Keahlian:
Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

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

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

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

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. 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 Identitas 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>

Profil Editor



**Yukharima
Minna Budyahir**

Surel:

Yukha.budyahir@gmail.com

Bidang Keahlian:

Menyunting Naskah

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

Edior lepas (2013 – sekarang)

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

Fakultas Sastra Universitas Padjadjaran Bandung (S1)

Judul Buku dan Tahun Terbit:

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

Profil Ilustrator



Ruhiat

Surel:

ruhiart02@gmail.com

Bidang Keahlian:

Ilustrasi

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>

Profil Editor Visual



**Siti Wardiyah,
S.Pd.**

Surel:

dunkisabri@gmail.com

Instansi:

SMP Islam Al Azhar 1

Alamat Instansi:

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

Bidang Keahlian:

Guru dan praktisi seni
rupa, ilustrasi, dan
desain.

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

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

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta

Judul Buku dan Tahun Terbit:

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

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

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

Informasi Lain:

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



Imee Amiatun

Surel:

imeealma@gmail.com

Bidang Keahlian:

Layout

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

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

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

D3 - Manajemen Informatika "STMIK AMIKBANDUNG" (2003)

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. *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)