



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DASAR
DAN MENENGAH
2025

Panduan Guru

SENI RUPA

Edisi Revisi

Insanul Qisti Barriyah
Aditya Aditama Putri

SD/MI Kelas III

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah 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 Dasar dan Menengah. 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@kemendikdasmen.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

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

Penulis

Insanul Qisti Barriyah
Aditya Aditama Putri

Penelaah

Dwi Wulandari
Angga Sukma Permana

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno
Maharani Prananingrum
Ervina
Wahyu Wijaya

Kontributor

Lukman Hadianata
Muhammad Didin Nashruddin

Ilustrator

Ruhiat

Editor

Erminawati
Ervina

Editor Visual

Damar Sasongko
Wahyu Wijaya

Desainer

Imee Amiatun

Penerbit

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Dikeluarkan oleh

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

Edisi Revisi, 2025

ISBN 978-623-118-515-0 (no.jil.lengkap)
ISBN 978-634-00-3152-2 (jil.3 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Sans 11/18 pt, SIL Open Font License & Apache License.
xiv, 266 hlm.: 21 × 29,7 cm.



Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran, buku senantiasa menyesuaikan diri dengan arah kebijakan pendidikan dan perkembangan kurikulum dari waktu ke waktu.

Sejalan dengan dinamika tersebut, pemerintah melakukan penyesuaian terhadap buku teks utama agar tetap relevan dan mendukung proses pembelajaran yang bermutu. Buku teks utama yang terdiri atas buku siswa dan panduan guru, disiapkan sebagai sumber belajar utama bagi peserta didik 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, dapat membentuk generasi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; berpengetahuan luas; mandiri; kritis; kreatif; mampu bekerja sama; serta berdaya saing di tingkat nasional maupun global.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkolaborasi dalam upaya menghadirkan buku teks utama ini. Semoga buku teks utama ini dapat menjadi tonggak perubahan yang menginspirasi, membimbing, dan mengangkat kualitas pendidikan kita ke puncak keunggulan.

Jakarta, Desember 2025

Kepala Pusat Perbukuan,

Supriyatno, S.Pd., M.A.





Pembelajaran seni rupa untuk kelas III Sekolah Dasar disusun sebagai wahana bagi peserta didik untuk menemukan, merasakan, dan mengekspresikan keindahan melalui kegiatan yang sederhana namun bermakna. Pada usia ini, peserta didik berada pada masa penuh rasa ingin tahu, daya imajinasi yang luas, dan semangat bereksplorasi yang tinggi. Oleh karena itu, seni rupa tidak hanya diajarkan sebagai keterampilan teknis, tetapi sebagai pengalaman hidup yang membentuk kepekaan rasa, budi pekerti, dan kesadaran diri.

Landasan pembelajaran dalam buku ini berakar pada konsep pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang berpijak pada tiga prinsip utama, yaitu *meaningful*, *mindful*, dan *joyful*. Pembelajaran yang *meaningful* membantu peserta didik menghubungkan pengalaman belajar dengan kehidupan nyata di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitarnya. Pembelajaran yang *mindful* menumbuhkan kesadaran akan proses, keindahan, dan makna dari setiap langkah berkarya. Sementara pembelajaran yang *joyful* menjadikan kegiatan belajar sebagai pengalaman yang menyenangkan, memotivasi, dan menumbuhkan rasa bahagia dalam diri anak. Ketiganya berpadu untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik, mendalam, dan relevan bagi perkembangan anak sebagai manusia merdeka.

Dengan pendekatan ini, seni rupa menjadi jembatan antara dunia visual dan kehidupan nyata anak. Peserta didik diajak untuk mengenali unsur-unsur rupa seperti garis, warna, bentuk, dan tekstur; memahami maknanya dalam kehidupan sehari-hari; serta menggunakannya untuk mengekspresikan gagasan dan perasaan. Mereka belajar untuk menghargai proses, bukan sekadar hasil; melihat keindahan dalam hal-hal sederhana; serta menumbuhkan rasa syukur dan kebanggaan terhadap diri dan lingkungan sekitarnya.

Buku panduan ini diharapkan menjadi pendamping bagi guru dalam mengelola pembelajaran seni rupa yang bermakna, penuh kesadaran, dan menyenangkan, sekaligus sejalan dengan semangat *Among* yang menuntun peserta didik tumbuh sesuai kodrat alam dan zaman.

Jakarta, Desember 2025

Tim Penulis





Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	viii
Daftar Tabel	x
Petunjuk Penggunaan Buku	xii
Panduan Umum	1
A. Pendahuluan	2
B. Capaian Pembelajaran	5
C. Kerangka Pembelajaran	18
D. Prinsip Pembelajaran	23
E. Asesmen	24

Bab

I

Seni Rupa di Sekitarku 27

A. Pendahuluan	28
B. Kegiatan Pembelajaran	43
C. Asesmen Sumatif	87
D. Kunci Jawaban	90
E. Refleksi	93
F. Pengayaan	94
G. Sumber Belajar	96
H. Lembar Kegiatan Peserta Didik	98



Bab**II****Bicara Tentang Karya 101**

- A. Pendahuluan 102
- B. Kegiatan Pembelajaran 111
- C. Asesmen Sumatif 130
- D. Kunci Jawaban 132
- E. Refleksi 134
- F. Pengayaan 135
- G. Sumber Belajar 136
- H. Lembar Kegiatan Peserta Didik 138

Bab**III****Berkreasi dengan Warna 141**

- A. Pendahuluan 142
- B. Kegiatan Pembelajaran 153
- C. Asesmen Sumatif 170
- D. Refleksi 171
- E. Pengayaan 173
- F. Bahan Bacaan 174
- G. Lembar Kegiatan Peserta Didik 174

Bab**IV****Kisah Gunting dan Tempel 177**

- A. Pendahuluan 178
- B. Kegiatan Pembelajaran 186
- C. Asesmen Sumatif 203
- D. Refleksi 205
- E. Pengayaan 207
- F. Bahan Bacaan 208
- G. Lembar Kegiatan Peserta Didik 208

- A. Pendahuluan 210
- B. Kegiatan Pembelajaran 219
- C. Asesmen Sumatif 238
- D. Refleksi 240
- E. Pengayaan 242
- F. Bahan Bacaan 242
- G. Sumber Belajar 243
- H. Lembar Kegiatan Peserta Didik 244
- I. Refleksi 246

Glosarium 247

Daftar Pustaka 251

Daftar Kredit Gambar 253

Indeks 254

Profil Pelaku Perbukuan 257





Daftar Gambar

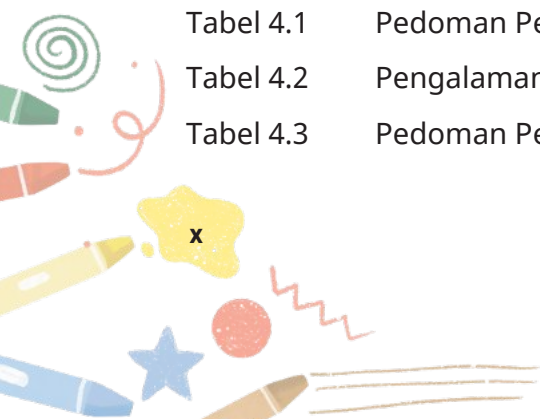
Gambar 1	Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam.....	4
Gambar 2	Elemen Pembelajaran Seni Rupa.....	6
Gambar 1.1	Unsur Titik.....	29
Gambar 1.2	Unsur Garis.....	30
Gambar 1.3	Unsur Bidang	30
Gambar 1.4	Unsur Bentuk	31
Gambar 1.5	Warna Primer	32
Gambar 1.6	Warna Sekunder	32
Gambar 1.7	Warna Tersier	32
Gambar 1.8	Peserta didik belajar mengenal bentuk geometri dalam seni rupa	34
Gambar 1.9	Infografis Peta Materi	36
Gambar 1.10	Bentuk Titik.....	60
Gambar 1.11	Jenis-jenis Garis.....	60
Gambar 1.12	Jenis-Jenis Bidang.....	61
Gambar 1.13	Jenis-jenis Bentuk	61
Gambar 1.14	Jenis-jenis Warna	62
Gambar 1.15	Guru berperan sebagai fasilitator saat anak melakukan kegiatan.	64
Gambar 1.16	Peserta didik hanya berfokus pada warna bukan bentuk.	66
Gambar 1.17	Garis Horizontal	72
Gambar 1.18	Garis Vertikal	72
Gambar 1.19	Garis Diagonal.....	72
Gambar 1.20	Garis Lengkung.....	73
Gambar 1.21	Garis Zig-Zag	73
Gambar 1.22	Garis Berombak	73
Gambar 1.23	Guru membantu peserta didik memahami konsep garis.	74
Gambar 1.24	Guru memandu peserta didik selama kegiatan berlangsung. ...	76
Gambar 1.25	Guru memberi contoh teknik sederhana.	83
Gambar 2.1	Guru membantu peserta didik melihat keindahan dalam karya.	118

Gambar 2.2	Peserta didik belajar menilai hasil karya teman.	126
Gambar 3.1	Pegunungan Pelangi di China.....	149
Gambar 3.3	Burung Scarlet Macaw	149
Gambar 3.2	Bunglon.....	149
Gambar 3.4	Berbagai macam buah dan sayur.....	149
Gambar 3.5	Tes Buta Warna.....	150
Gambar 3.6	Lukisan sapi di Gua Lascaux.....	156
Gambar 3.7	Lukisan tangan Leang-Leang di Sulawesi Selatan.....	156
Gambar 3.8	Cara membuat cetak stensil.	159
Gambar 3.9	Peran orang tua atau Orang Dewasa di Rumah.....	167
Gambar 3.10	Contoh Foto Keluarga	169
Gambar 4.1	Contoh Karya Kolase	189
Gambar 4.2	Contoh karya kolase dari bahan alam sekitar.....	192
Gambar 4.3	Contoh karya kolase dari limbah rumah tangga.....	193
Gambar 4.4	Contoh karya kolase digital	194
Gambar 4.5	Pembuatan Kolase Bunga	195
Gambar 4.6	Guru memastikan keamanan peserta didik saat melakukan kegiatan	199
Gambar 4.7	Sketsa daun dan contoh karya pohon persahabatan	202
Gambar 4.8	Pembuatan dan contoh karya pot bungaku	204
Gambar 5.1	Seni Rupa 3 dimensi bentuk sepeda.	222
Gambar 5.2	Seni Rupa 3 dimensi bentuk diorama.	222
Gambar 5.3	Pembuatan Gurita Kresek	226
Gambar 5.4	Pembuatan capung koran	227
Gambar 5.6	<i>Upcycling</i> Pakaian.....	232
Gambar 5.5	Contoh <i>Upcycling</i>	232
Gambar 5.7	<i>Upcycling</i> Sepeda.....	232
Gambar 5.8	Pembuatan Akuarium Mini.....	236
Gambar 5.9	Boneka Kucing dari Kantong Kertas	238
Gambar 5.10	Boneka dari Kantong Kertas	238
Gambar 5.11	Bermain Peran Menggunakan Boneka Kertas.....	239
Gambar 5.12	Berbagai Karya Seni Rupa 3 Dimensi Menggunakan Barang Bekas	242



Daftar Tabel

Tabel 1	Distribusi Dimensi Profil Lulusan dalam Tiap Bab	5
Tabel 2	Elemen dan Deskripsi Elemen Mata Pelajaran Seni Rupa	7
Tabel 3	Ruang Lingkup Materi Fase B	10
Tabel 4	Strategi Modifikasi ATP Alternatif	16
Tabel 1.1	Pedoman Penilaian Formatif Awal	41
Tabel 1.2	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas 1	43
Tabel 1.3	Rubrik Asesmen Formatif	55
Tabel 1.4	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas 2	57
Tabel 1.5	Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan 2	68
Tabel 1.6	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas 3	69
Tabel 1.7	Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan 3	77
Tabel 1.8	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas 4	78
Tabel 1.9	Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan 4	86
Tabel 2.1	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas 1	112
Tabel 2.2	Rubrik Asesmen Formatif Kegiatan 1	120
Tabel 2.3	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas	121
Tabel 2.4	Rubrik Asesmen Formatif Kegiatan 2	129
Tabel 3.1	Pedoman Penilaian Sebelum Pembelajaran	152
Tabel 3.2	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Kegiatan	153
Tabel 3.3	Pedoman Penilaian pada Asesmen Formatif	160
Tabel 3.4	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Kegiatan 2	161
Tabel 3.5	Pedoman Penilaian pada Asesmen Formatif	169
Tabel 3.6	Pedoman Penilaian pada Asesmen Sumatif	170
Tabel 3.7	Refleksi Guru	171
Tabel 3.8	Refleksi Peserta didik	172
Tabel 4.1	Pedoman Penilaian sebelum Pembelajaran	185
Tabel 4.2	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Kegiatan 1	186
Tabel 4.3	Pedoman Penilaian pada Asesmen Formatif	195



Tabel 4.4	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Kegiatan 2	196
Tabel 4.5	Pedoman Penilaian pada Asesmen Formatif	202
Tabel 4.6	Pedoman Penilaian pada Asesmen Sumatif.....	205
Tabel 4.7	Refleksi Guru	205
Tabel 4.8	Refleksi Peserta didik	206
Tabel 5.1	Pedoman Penilaian sebelum Pembelajaran	218
Tabel 5.2	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Kegiatan 1	220
Tabel 5.3	Pedoman Penilaian pada Asesmen Formatif	228
Tabel 5.4	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Kegiatan 2	229
Tabel 5.5	Pedoman Penilaian pada Asesmen Formatif	237
Tabel 5.6	Pedoman Penilaian pada Asesmen Sumatif.....	239
Tabel 5.7	Refleksi Guru	240
Tabel 5.8	Refleksi Peserta didik	241





Petunjuk Penggunaan Buku

Buku panduan guru ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi guru dalam mengajar dan merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik peserta didik. Setiap guru memiliki lingkungan belajar yang berbeda, sehingga panduan ini disusun agar fleksibel, mudah diterapkan, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan nyata di lapangan. Petunjuk penggunaan buku panduan guru sebagai berikut.

Panduan Umum

Bagian ini berisi pedoman buku secara umum yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan setiap materi pembelajaran.



Berikut bagian yang terdapat pada panduan khusus.

Panduan Khusus

Bagian ini memuat petunjuk yang lebih rinci pada setiap bab, yang dapat langsung diterapkan sesuai kebutuhan materi dan kegiatan pembelajaran di kelas.



A. Pendahuluan

Guru memiliki peran utama dalam menumbuhkan kecintaan peserta didik terhadap seni dan keindahan. Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas III SD/MI ini dirancang untuk mendukung guru dalam melaksanakan pembelajaran yang mendorong eksplorasi, ekspresi diri, dan apresiasi terhadap karya seni.

Melalui pendekatan yang menyenangkan, diharapkan peserta didik dapat belajar mengenal, memahami, dan menciptakan karya dengan penuh makna. Mereka belajar mengenali warna, garis, bentuk, serta ruang sebagai simbol kehidupan yang penuh makna. Aktivitas seperti menggambar, mewarnai, menempel, atau membentuk tidak hanya melatih keterampilan motorik halus, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, rasa percaya diri, dan kemampuan refleksi diri.

Pendekatan yang digunakan dalam buku ini sejalan dengan Pembelajaran Mendalam (*deep learning*), yaitu suatu pendekatan yang menekankan pada penciptaan suasana belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Melalui Pembelajaran Mendalam, peserta didik tidak hanya memahami konsep seni rupa, tetapi juga mengembangkan delapan dimensi profil lulusan, yaitu keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME, kewarganegaraan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi.

Pendahuluan

Bagian ini membantu guru dalam memahami fokus pembelajaran untuk mendukung perkembangan kreativitas, apresiasi, dan kemampuan berekspresi peserta didik melalui karya seni.

Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Indikator menjelaskan arah capaian yang ingin diraih peserta didik dalam proses pembelajaran, serta menjadi tolak ukur bagi guru untuk menilai sejauh mana tujuan tersebut telah tercapai secara terukur dan sistematis.

1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator

- Mengidentifikasi unsur rupa: titik, garis, bidang, bentuk, dan warna dalam benda-benda di sekitar.
 - Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dan contoh dari unsur rupa (titik, garis, bidang, bentuk, dan warna) yang ditemukan dalam benda-benda di sekitar mereka.
 - Peserta didik dapat menunjukkan rasa ingin tahu dan perhatian terhadap elemen-elemen seni dalam lingkungan mereka dengan mengamati dan mendiskusikan unsur rupa di sekitar mereka.
 - Peserta didik dapat melakukan kegiatan praktis, seperti menggambar atau menciptakan kolase menggunakan unsur rupa yang telah mereka identifikasi dari benda-benda di sekitar, baik di dalam kelas maupun di luar ruangan.
- Menyampaikan pendapat mengenai kelebihan karya diri sendiri.
 - Peserta didik dapat menyatakan bagaimana karya mereka mencerminkan ide-ide unik dan imajinasi mereka.
 - Peserta didik dapat membahas teknik yang mereka gunakan dalam menciptakan karya.

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

7. Kerangka Pembelajaran

Berikut ini kerangka pembelajaran Bab 1 yang dapat diterapkan oleh guru, yang dapat dikembangkan setiap kerangka pembelajaran sesuai karakteristik siswa dan kondisi masing-masing.

a. Praktik Pedagogis

Dalam pembelajaran Bab 1 "Seni Rupa di Sekitarku," guru mengajak peserta didik untuk berkreasi melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. Mereka membuat karya seni menggunakan unsur-unsur rupa seperti titik, garis, bidang, bentuk, dan warna. Metode ini mendorong eksplorasi dan kreativitas peserta didik dalam mengamati, mengolah, dan mengekspresikan unsur-unsur rupa seperti titik, garis, bidang, bentuk, dan warna.

Peserta didik juga terlibat dalam diskusi kelas untuk memperkuat pemahaman mereka dengan membahas karya masing-masing, berbagi umpan balik, dan bertukar ide. Guru juga melakukan demonstrasi praktis dengan menampilkan teknik menggambar dan penggunaan bahan seni secara langsung. Setelah itu, peserta didik melakukan praktik agar keterampilan mereka dapat berkembang dengan baik.

b. Kemitraan Pembelajaran

Dalam kerangka kemitraan pembelajaran untuk Bab 1 "Seni Rupa di Sekitarku,"

terdapat beberapa pertanyaan yang dapat digunakan untuk meningkatkan

Kerangka Pembelajaran

Bagian ini membantu guru memahami struktur pembelajaran sehingga setiap kegiatan dapat dirancang secara runtut, terarah, dan selaras dengan tujuan pembelajaran.

Apersepsi

Berfungsi menghubungkan pelajaran sebelumnya atau pengalaman yang sudah dimiliki peserta didik dengan materi yang akan dipelajari.

8. Apersepsi

Apersepsi berfungsi menghubungkan pelajaran sebelumnya atau pengalaman yang sudah dimiliki peserta didik dengan materi yang akan dipelajari. Selain itu, untuk membangun antusiasme mereka terhadap kegiatan berkarya. Berikut adalah beberapa alternatif apersepsi yang dapat dilakukan oleh guru.

a. Pertanyaan Pemantik

- "Siapa yang suka menggambar? Apa yang biasanya kalian gambar?"
- "Apa warna favorit kalian dan bagaimana kalian menggunakan warna tersebut dalam gambar atau karya seni?"
- "Pernahkah kalian melihat hiasan di rumah, sekolah, atau tempat ibadah? Menurut kalian, apakah itu termasuk karya seni rupa?"
- "Kalau kalian menggambar bebas di rumah, biasanya gambar apa yang kalian buat? Pernahkah kalian menggambar sesuatu yang ada di sekitar kalian?"

b. Aktivitas Ice Breaking

- Permainan warna, guru dapat mengajak peserta didik berdiri dalam

9. Asesmen Formatif Awal

Dalam pembelajaran seni rupa, penilaian formatif awal memiliki peranan penting untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki materi baru. Penilaian ini berfungsi sebagai langkah awal untuk mengukur penguasaan materi prasyarat yang diperlukan untuk memahami konsep-konsep baru, seperti titik, garis, bidang, bentuk, dan warna. Dengan mengetahui sejauh mana peserta didik memahami konsep dasar seni, guru dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat.

Penilaian formatif awal ini terdiri atas dua aspek utama, yaitu kognitif dan nonkognitif. Dari segi kognitif, guru dapat menggunakan kuis singkat untuk menilai pengetahuan peserta didik tentang istilah-istilah dasar dalam seni rupa. Misalnya guru mengajukan pertanyaan, "Sebutkan tiga warna yang kalian ketahui!" atau "Apa yang dimaksud dengan garis lurus?" akan membantu guru mengetahui sejauh mana peserta didik telah memahami konsep-konsep tersebut.

Sementara itu, aspek nonkognitif berfokus pada sikap dan minat peserta didik terhadap seni. Melalui observasi dan diskusi kelas, guru dapat mengamati bagaimana peserta didik berinteraksi dengan bahan seni. Apakah mereka tampak bersemangat, ragu, atau penuh minat saat berbicara tentang pengalaman seni mereka?

3. Diskusi: Peserta didik dapat berdiskusi dengan teman sebangkunya tentang

Asesmen Formatif Awal

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

Kegiatan Pembelajaran

Memuat langkah-langkah aktivitas utama yang dilakukan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat pembelajaran alternatif yang dapat digunakan guru sesuai kebutuhan, kondisi kelas, atau ketersediaan sarana.

B. Kegiatan Pembelajaran

Modul 1

Aktivitas Pengamatan Benda-Benda di Sekitar Sekolah atau Rumah

1. Tujuan Kegiatan

- Tujuan Umum: membantu peserta didik mengenali dan memahami unsur-unsur rupa (titik, garis, bidang, bentuk, dan warna) yang ada di lingkungan sekitar mereka.
- Tujuan Khusus:
 - Mengidentifikasi Unsur Rupa: Peserta didik dapat mengidentifikasi dan memberi contoh unsur rupa (titik, garis, bidang, bentuk, dan warna) dalam benda-benda di sekitar mereka.
 - Menjelaskan Konsep: Peserta didik dapat menjelaskan pengertian setiap unsur rupa dengan benar.
 - Mencatat Temuan: Peserta didik dapat melakukan pengamatan aktif dan mencatat hasil pengamatan mengenai unsur rupa yang ditemukan.
 - Berkarya Kreatif: Peserta didik dapat menggambar atau merepresentasi-

3. Asesmen Formatif

Formatif dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Asesmen ini dapat menggunakan salah satu dari empat pendekatan penilaian, yaitu deskripsi kriteria, rubrik, skala atau interval nilai, dan persentase.

Guru melakukan asesmen formatif selama proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran. Hasil dari penilaian ini digunakan untuk menyusun laporan perkembangan peserta didik dan untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya.

Tabel 1.3 Rubrik Asesmen Formatif

Aspek yang Dinilai	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
1. Kemampuan Mengamati	Mengamati lebih dari lima benda dengan detail dan konteks jelas.	Mengamati 3-5 benda dengan cukup jelas.	Mengamati kurang dari tiga benda tanpa pengamatan yang jelas.	Hanya menyebut benda tanpa pengamatan sebelumnya.
2. Deskripsi	Deskripsi lengkap.	Deskripsi.	Deskripsi.	Belum ada.

Asesmen Formatif

Kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk memantau perkembangan peserta didik dan mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

Refleksi

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

E. Refleksi

1. Fungsi Refleksi bagi Peserta Didik

Refleksi merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran mendalam. Refleksi membantu peserta didik:

- Mengingat kembali proses dan pengalaman belajar yang telah dilalui.
- Mengevaluasi pemahaman mereka sendiri terhadap materi pembelajaran.
- Mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman pribadi atau pengetahuan sebelumnya.
- Menyadari kekuatan dan kelemahan mereka dalam proses belajar.
- Menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar yang dialami.

Refleksi juga mendorong peserta didik untuk mengembangkan metakognisi, yaitu kemampuan untuk berpikir tentang bagaimana mereka berpikir dan belajar.

2. Tindak Lanjut Guru terhadap Hasil Refleksi

Guru memanfaatkan hasil refleksi peserta didik sebagai bahan untuk:

- Menganalisis kesulitan belajar yang dialami peserta didik.

F. Pengayaan

Tujuan Pengayaan

Mendorong peserta didik untuk memperluas wawasan tentang seni rupa dalam kehidupan sehari-hari.

- Memfasilitasi peserta didik menggali potensi artistik dan pengamatan visual secara lebih mendalam.
- Menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) melalui eksplorasi, analisis, dan refleksi personal terhadap lingkungan visual.



Aktivitas Pengayaan 1 | Album Mini Unsur Rupa

Judul: Menangkap Unsur Rupa di Sekitar Kita

Langkah-langkah:

- Peserta didik diminta memotret lima benda berbeda di sekitar rumah atau sekolah yang menampilkan unsur garis, warna, dan bentuk.

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

Pengayaan

Bagian ini berisi materi pendalaman yang dirancang khusus bagi peserta didik yang telah menuntaskan materi pembelajaran, guna memperluas pemahaman dan mengembangkan kompetensi mereka secara lebih optimal.

Sumber Belajar

Bagian ini membantu guru memilih dan memanfaatkan sumber yang relevan agar kegiatan belajar menjadi lebih kaya, menarik, dan bermakna.

G. Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan elemen penting dalam mendukung proses pembelajaran yang bermakna, mendalam, dan kontekstual. Guru perlu memanfaatkan berbagai sumber belajar yang relevan, kredibel, dan aman agar peserta didik dapat memperluas wawasan dan memperdalam pemahaman terhadap materi. Sumber belajar juga dapat membantu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

1. Sumber Belajar Utama

- Buku Teks Utama Seni Rupa Kelas III/SD (Fase B) yang telah disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Alur Tujuan Pembelajaran Kurikulum Merdeka.
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang mendukung aktivitas eksplorasi, refleksi, dan penciptaan dalam pembelajaran seni rupa.

2. Sumber Belajar Tambahan

- Buku Referensi dan Ensiklopedia

1) Depdikbud. *Seni Rupa untuk SD/MI*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah, 2003.

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Nama Peserta didik : _____
Kelas : III SD _____
Tanggal : _____

Petunjuk Umum:

- Racalah instruksi dengan teliti.
- Kerjakan tugas ini secara individu dan kelompok.
- Gunakan lembar ini untuk mencatat hasil pengamatan dan refleksi.

Bagian 1 Menggambar Objek

- Pilih Objek:
 - Objek apa yang kamu pilih untuk digambar?
- Sketsa Awal:
 - Buat sketsa awal objek tersebut di bawah ini.

LKPD

Bagian ini berisi rangkaian kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH

REPUBLIK INDONESIA 2025

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

Penulis: Insanul Qisti Barriyah dan Aditya Aditama Putri

ISBN: 978-634-00-3152-2 (jil.3 PDF)

Panduan Umum



A. Pendahuluan

Guru memiliki peran utama dalam menumbuhkan kecintaan peserta didik terhadap seni dan keindahan. *Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas III SD/MI* ini dirancang untuk mendukung guru dalam melaksanakan pembelajaran yang mendorong eksplorasi, ekspresi diri, dan apresiasi terhadap karya seni.

Melalui pendekatan yang menyenangkan, diharapkan peserta didik dapat belajar mengenal, memahami, dan menciptakan karya dengan penuh makna. Mereka belajar mengenali warna, garis, bentuk, serta ruang sebagai simbol kehidupan yang penuh makna. Aktivitas seperti menggambar, mewarnai, menempel, atau membentuk tidak hanya melatih keterampilan motorik halus, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, rasa percaya diri, dan kemampuan refleksi diri.

Pendekatan yang digunakan dalam buku ini sejalan dengan Pembelajaran Mendalam (*deep learning*), yaitu suatu pendekatan yang menekankan pada penciptaan suasana belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Melalui Pembelajaran Mendalam, peserta didik tidak hanya memahami konsep seni rupa, tetapi juga mengembangkan 8 dimensi profil lulusan, yaitu keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi.

Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan berkreasi dalam suasana yang aman dan menyenangkan. Dengan demikian, kegiatan seni rupa tidak sekadar menjadi pelajaran keterampilan visual, melainkan ruang untuk menumbuhkan karakter dan daya cipta peserta didik Indonesia yang berbudaya, berempati, dan berintegritas.

1. Latar Belakang dan Tujuan Panduan

Pembelajaran seni rupa merupakan salah satu pelajaran wajib di seluruh fase pendidikan yang berperan penting dalam membentuk kepribadian dan karakter peserta didik sejak usia dini. Melalui kegiatan seni rupa, peserta didik belajar mengolah rasa, menumbuhkan kepekaan estetika, mengasah logika dan etika, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan reflektif. Seni rupa tidak hanya mengajarkan keterampilan visual, tetapi juga menjadi sarana untuk memahami nilai-nilai kehidupan, menghargai kearifan lokal, serta menumbuhkan sikap terbuka terhadap keberagaman budaya dan kebinekaan global.

Panduan ini disusun untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran seni rupa yang berpusat pada peserta didik melalui pendekatan Pembelajaran

Mendalam. Buku ini memandu guru untuk merancang pengalaman belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan, sehingga mengajak peserta didik tidak hanya memahami konsep seni, tetapi juga mengaplikasikan dan merefleksikannya dalam kehidupan nyata.

Dengan berpedoman pada 8 Dimensi Profil Lulusan, pembelajaran seni rupa diarahkan untuk mengembangkan peserta didik yang beriman, berakhlak mulia, bernalar kritis, kreatif, mandiri, serta mampu berkolaborasi dan berkomunikasi secara positif. Tujuan akhir pembelajaran seni rupa bukan semata menghasilkan karya seni yang indah, melainkan membentuk pribadi yang berbudaya, empatik, dan berintegritas. Hal ini sesuai dengan cita-cita pendidikan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan menumbuhkan jiwa bangsa Indonesia seutuhnya.

2. Pembelajaran Mendalam

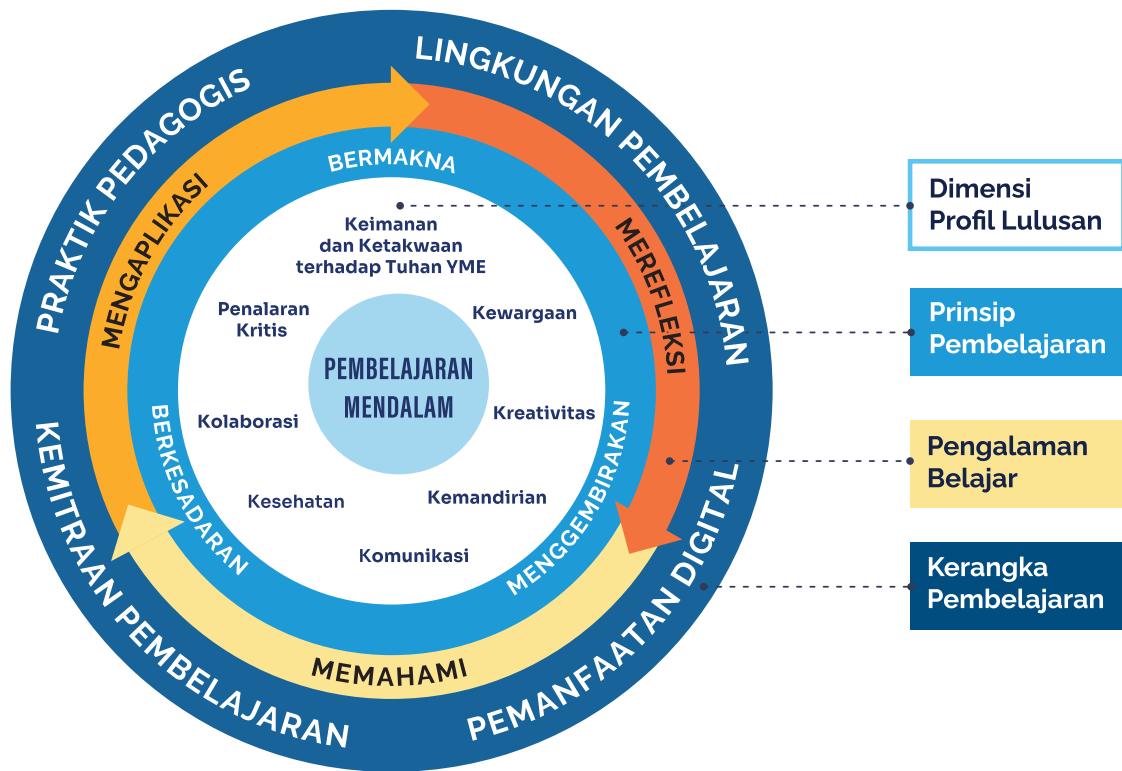
Pembelajaran Mendalam (PM) merupakan pendekatan pembelajaran yang memuliakan peserta didik dengan menekankan penciptaan suasana serta proses belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu. Pembelajaran mendalam telah diterapkan di beberapa negara, baik secara eksplisit maupun implisit sebagai prinsip kurikulum dan pendekatan pembelajaran.

Dalam konteks penerapannya di Indonesia, pembelajaran mendalam tidak berfungsi sebagai kurikulum, melainkan suatu pendekatan pembelajaran. Pembelajaran mendalam diharapkan dapat menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan proses dan mutu pembelajaran.

Kerangka kerja Pembelajaran Mendalam terdiri atas empat komponen, yaitu (1) 8 dimensi profil lulusan, (2) prinsip pembelajaran, (3) pengalaman belajar, dan (4) kerangka pembelajaran. Pembelajaran mendalam berfokus pada pencapaian 8 Dimensi Profil Lulusan dengan kompetensi utuh yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan pendidikan. Dimensi profil lulusan tersebut antara lain (1) keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME, (2) kewargaan, (3) penalaran kritis, (4) kreativitas, (5) kolaborasi, (6) kemandirian, (7) kesehatan, dan (8) komunikasi. 8 dimensi profil lulusan ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi pengembangan karakter dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Profil lulusan peserta didik Indonesia dapat diwujudkan melalui prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Prinsip tersebut

direalisasikan melalui pengalaman belajar peserta didik, yaitu memahami, mengaplikasi, dan merefleksikan. Penerapan pendekatan PM didukung dengan praktik pedagogis progresif oleh guru, lingkungan belajar yang memberikan keamanan dan kenyamanan kepada peserta didik, pemanfaatan digitalisasi, serta adanya kemitraan pembelajaran yang optimal



Gambar 1 Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam

Sumber: kemendikdasmen (2025)

Implementasi Pembelajaran Mendalam pada jenjang pendidikan SD/MI atau yang sederajat difokuskan pada perkembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Untuk mencapai perkembangan yang optimal, ketiga aspek tersebut dikembangkan sesuai dengan kemampuan peserta didik dalam belajar. Hal ini dilakukan agar peserta didik memiliki dasar-dasar kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah.

Dalam rangka penerapan Pembelajaran Mendalam, buku ini diharapkan dapat menginspirasi para guru untuk menyusun perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristik satuan pendidikan.

3. Dimensi Profil Lulusan

Tabel 1 Distribusi Dimensi Profil Lulusan dalam Tiap Bab

Dimensi Profil Lulusan (DPL)	Bab
DPL 1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	Bab V
DPL 2 Kewargaan	Bab IV
DPL 3 Penalaran Kritis	Bab I, Bab IV
DPL 4 Kreativitas	Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, Bab V
DPL 5 Kolaborasi	Bab II, Bab IV, Bab V
DPL 6 Kemandirian	Bab III, Bab IV
DPL 7 Kesehatan	Bab IV, Bab V
DPL 8 Komunikasi	Bab IV, Bab V

Sumber: Dimensi Profil Lulusan (DPL) Tidak Ada Penilaian Secara Khusus

B. Capaian Pembelajaran

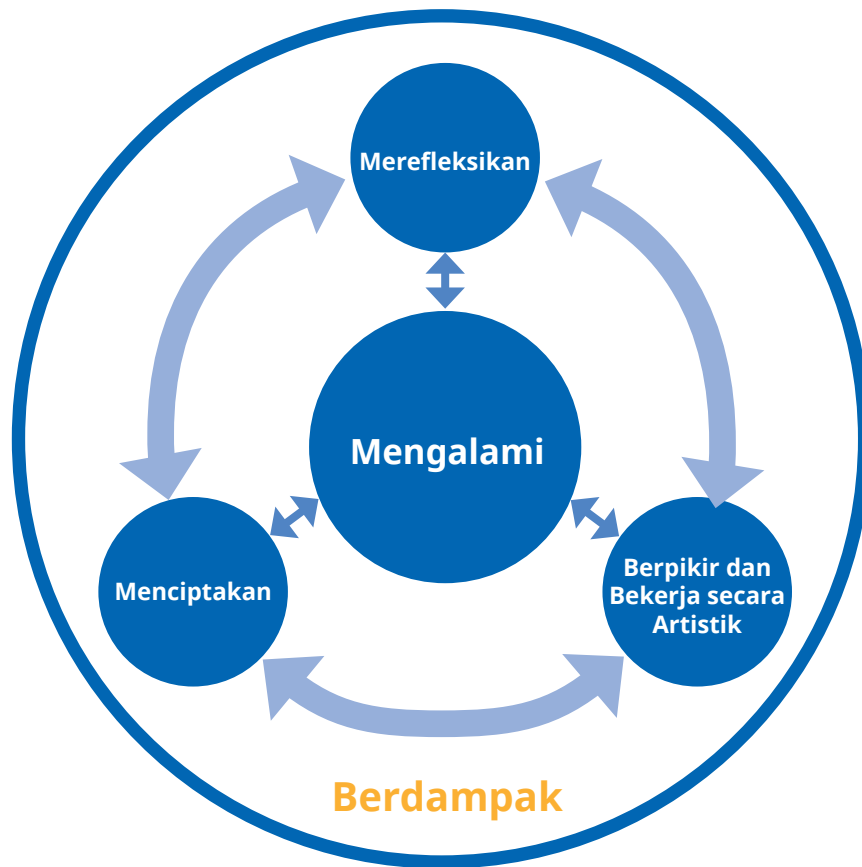
1. Karakteristik Mata Pelajaran

Karakteristik mata pelajaran seni rupa meliputi:

- Pembelajaran seni rupa berpusat pada peserta didik dalam kemampuan menemukan dan mengembangkan gagasan, cara berkarya, serta kreativitas sesuai dengan minat, bakat, dan kecepatan belajar masing-masing.
- Pembelajaran seni rupa berfokus pada pengalaman mengamati, bermain, menguji coba, merenungkan, bersimpati, berempati, mencipta, peduli, toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses, dan karya.
- Pembelajaran seni rupa yang dilaksanakan dalam suasana menyenangkan, bermakna, dan relevan dapat mengembangkan keterampilan bekerja serta kemampuan berpikir artistik pada peserta didik.
- Pembelajaran seni rupa memperhatikan keunikan individu dan bersifat khas atau kontekstual.
- Pembelajaran seni rupa terhubung erat dengan aspek seni maupun bidang ilmu lainnya yang mendorong kolaborasi interdisipliner.

- f. Pembelajaran seni rupa mendorong sikap bertanggung jawab dengan menyadari bahwa karya berdampak bagi diri sendiri dan orang lain.

Gambar di bawah ini adalah lima elemen landasan pembelajaran seni rupa.



Gambar 2 Elemen Pembelajaran Seni Rupa

Capaian Pembelajaran Seni Rupa memiliki lima elemen yang mandiri dan berjalan beriringan sebagai kesatuan yang saling memengaruhi dan mendukung untuk mencapai kompetensi yang dituju. Elemen ini berlaku untuk seluruh fase. Setiap elemen memiliki gradasi kompetensi dan ruang lingkup yang semakin meningkat di setiap fasenya.

Setiap elemen bukan sebuah urutan atau prasyarat dari elemen lainnya karena bukan merupakan taksonomi. Pembelajaran seni sangat memungkinkan terjadinya proses lintas elemen. Dengan mengalami proses kreatif dan olah rasa, peserta didik akan merefleksikan pengalamannya tersebut sehingga terbiasa berpikir dan bekerja artistik, peserta didik dapat melihat peluang untuk memberdayakan sumber daya yang dimilikinya dalam menciptakan karya yang memiliki dampak positif bagi dirinya dan orang lain. Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran seni rupa adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Elemen dan Deskripsi Elemen Mata Pelajaran Seni Rupa

Elemen	Deskripsi
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Mengidentifikasi, mendefinisikan, dan mendeskripsikan unsur rupa, prinsip desain, dan/atau gaya seni rupa pada objek visual di kehidupan sehari-hari.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Menceritakan, mendiskusikan, memberi dan menerima umpan balik secara kritis mengenai suatu karya dan penciptaan karya seni rupa secara runtut dan terperinci dengan menggunakan kosa kata yang tepat.
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	Membuat konsep dan rencana untuk menciptakan karya seni rupa. Menganalisis karakteristik alat dan bahan yang sesuai dan tersedia di lingkungan sekitar untuk keperluan berkarya.
Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)	Mengaplikasikan unsur rupa, prinsip desain, teknik dan/atau gaya seni rupa yang telah dipelajari untuk menghasilkan karya seni rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya.
Berdampak (<i>Impacting</i>)	Menghubungkan berbagai peristiwa di lingkungan dan meresponnya dengan sebuah karya seni rupa yang memberi dampak positif.

2. Capaian Pembelajaran per Fase

Fase B (Umumnya untuk Kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A) Pada akhir Fase B, peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- Mengalami (*Experiencing*): Mengidentifikasi unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.
- Merefleksikan (*Reflecting*): Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.
- Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*): Mengenali dan menguji coba alat dan/atau bahan yang dimiliki serta prosedur penggunaannya.
- Menciptakan (*Making/Creating*): Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar.
- Berdampak (*Impacting*): Menghasilkan karya seni rupa yang berdampak pada perasaan atau mewakili harapannya.

3. Tujuan Pembelajaran Fase B

a. Kompetensi

- 3.1.1 Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dan contoh dari unsur rupa (titik, garis, bidang, bentuk, dan warna) yang ditemukan dalam benda-benda di sekitar mereka.
- 3.1.2 Peserta didik dapat menunjukkan rasa ingin tahu dan perhatian terhadap elemen-elemen seni dalam lingkungan mereka dengan mengamati dan mendiskusikan unsur rupa di sekitar mereka.
- 3.1.3 Peserta didik dapat melakukan kegiatan praktis, seperti menggambar atau menciptakan kolase menggunakan unsur rupa yang telah mereka identifikasi dari benda-benda di sekitar, baik di dalam kelas maupun di luar ruangan.
- 3.1.4 Peserta didik dapat menyatakan bagaimana karya mereka mencerminkan ide-ide unik dan imajinasi mereka.
- 3.1.5 Peserta didik dapat membahas teknik yang mereka gunakan dalam menciptakan karya.
- 3.1.6 Peserta didik dapat menjelaskan pesan atau cerita yang ingin disampaikan melalui karya mereka.
- 3.1.7 Peserta didik juga dapat menyampaikan bagaimana orang lain merespon karya mereka, yang menambah nilai dari karya tersebut.
- 3.1.8 Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan karakteristik alat dan bahan (alat tulis, alat potong, alat tempel, dan pewarna kering) serta bagaimana masing-masing alat dan bahan dapat digunakan untuk menciptakan titik, garis, bidang, bentuk, dan warna dalam karya seni rupa.
- 3.1.9 Peserta didik dapat menunjukkan rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap penggunaan berbagai alat dan bahan dalam seni rupa dengan berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan praktik, serta menghargai hasil karya teman-teman mereka yang menggunakan berbagai unsur rupa.
- 3.1.10 Peserta didik dapat menggunakan alat dan bahan yang dikenali dengan baik dalam menciptakan karya seni, seperti menggambar, yang menampilkan unsur titik, garis, bidang, bentuk, dan warna, serta mampu menjelaskan proses yang mereka lakukan dalam menciptakan karya.



- 3.2.1 Peserta didik dapat mengenali unsur-unsur rupa titik, garis, bidang, bentuk, dan warna yang terdapat dalam benda-benda di sekitar mereka.
- 3.2.2 Peserta didik dapat mengidentifikasi dan memberikan contoh benda yang mengandung unsur-unsur rupa titik, garis, bidang, bentuk, dan warna yang terdapat dalam benda-benda di sekitar mereka.
- 3.2.3 Peserta didik dapat mengenali dan memahami karakteristik berbagai alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar, seperti alat tulis, alat potong, alat tempel, dan pewarna kering.
- 3.2.4 Peserta didik dapat memberikan contoh dan menggunakan berbagai alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar, seperti alat tulis, alat potong, alat tempel, dan pewarna kering.
- 3.3.1 Peserta didik dapat menerapkan prosedur penggunaan alat dan bahan berkarya seni rupa secara tepat dan aman, dengan cara menguji coba alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar, sesuai jenis karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi.
- 3.3.2 Peserta didik dapat merespon kejadian sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar melalui karya seni rupa yang memberi dampak bagi perasaan atau emosinya.
- 3.4.1 Peserta didik dapat mengenali karakteristik alat dan/atau bahan yang dimiliki, seperti alat tulis, alat potong, alat tempel, dan pewarna kering.
- 3.4.2 Peserta didik dapat menerapkan prosedur penggunaan alat dan bahan berkarya seni rupa secara tepat dan aman, dengan cara menguji coba alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar, sesuai jenis karya seni rupa dua dimensi (gambar dan kolase) dan tiga dimensi.
- 3.5.1 Peserta didik dapat membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman pribadi dan hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar melalui tahapan mengamati, menirukan, dan memodifikasi.
- 3.5.2 Peserta didik dapat mengapresiasi karya teman sekelas dengan sikap positif.



b. Lingkup Materi

Tabel 3 Ruang Lingkup Materi Fase B

Elemen dan Kompetensi	Materi	Penerapan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Fase B
Mengalami (<i>Experiencing</i>) Mengidentifikasi unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar atau karya seni rupa.	Unsur rupa: 1. Pengertian titik. 2. Pengertian, jenis, dan fungsi garis. 3. Pengertian dan jenis bidang. 4. Pengertian, jenis, dan penerapan bentuk dalam kehidupan sehari-hari. 5. Pengertian dan jenis warna. 6. Mengamati warna. 7. Contoh pengaplikasian warna dalam kehidupan sehari-hari.	Pada tahap ini, pembelajaran diarahkan untuk menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam mengamati dan mengenali unsur-unsur rupa yang terdapat di sekitar mereka. Guru mengajak peserta didik memperhatikan benda-benda di lingkungan sekolah dan rumah, seperti mainan, tanaman, atau perabot, sambil mendiskusikan bentuk, warna, garis, dan bidang yang terlihat. Proses ini mendorong peserta didik untuk menemukan hubungan antara pengalaman visual dengan perasaan yang muncul saat mengamatinya. Melalui kegiatan menggambar sederhana, mengamati bayangan, atau mencocokkan warna, peserta didik belajar bahwa setiap unsur rupa memiliki peran penting dalam membentuk keindahan dan makna. Pembelajaran dilakukan secara interaktif melalui kegiatan tanya jawab, bermain warna, dan eksplorasi tekstur agar peserta didik memperoleh pengalaman langsung yang menyenangkan dan bermakna.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>) Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.	1. Pengenalan Kosakata dasar seni rupa (garis, warna, bentuk, bidang, dan tekstur), ekspresi (ceria, tenang, ramai, gelap, dan hangat), komposisi dan keseimbangan.	Setelah mengalami berbagai aktivitas visual, peserta didik diajak untuk merefleksikan dan mengapresiasi hasil karya mereka sendiri serta karya teman-teman sekelas. Guru membimbing peserta didik menggunakan kosakata seni rupa dasar seperti “garis tegas”, “warna hangat”, atau “bidang luas” untuk

Elemen dan Kompetensi	Materi	Penerapan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Fase B
	2. Cara mengamati dan memberi komentar positif terhadap karya.	mengungkapkan pendapat mereka secara sederhana. Proses refleksi ini melatih peserta didik untuk berpikir kritis, menyampaikan perasaan dengan sopan, dan menghargai perbedaan gaya serta cara berkarya antarindividu. Kegiatan seperti <i>gallery walk</i>, diskusi kelompok kecil, atau sesi berbagi pengalaman digunakan untuk membangun rasa percaya diri, komunikasi visual, dan kepekaan estetis.
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>) Mengenali dan menguji coba alat dan/atau bahan yang dimiliki serta prosedur penggunaannya.	1. Membuat Kolase: Pengenalan alat dan bahan di lingkungan sekitar dalam membuat kolase. 2. Berkarya 3 dimensi: Memperkenalkan alat, bahan, serta prosedur untuk membuat karya seni 3 dimensi.	Tahap ini menekankan pada kemampuan peserta didik mengenali, memilih, dan mencoba berbagai alat serta bahan yang ada di sekitar mereka. Guru memperkenalkan fungsi alat seperti gunting, lem, krayon, atau bahan alam, sekaligus mencontohkan cara penggunaannya secara aman dan bertanggung jawab. Peserta didik diajak untuk berani bereksperimen dengan berbagai media untuk menghasilkan karya dua dimensi seperti kolase, atau tiga dimensi sederhana seperti bentuk dari plastisin. Pembelajaran menumbuhkan kemandirian dan rasa tanggung jawab, karena peserta didik belajar mengatur alat, bahan, serta kebersihan tempat kerja. Melalui proses ini, mereka memahami bahwa berkarya seni rupa bukan hanya tentang hasil, tetapi juga tentang proses berpikir kreatif dan kerja terencana.



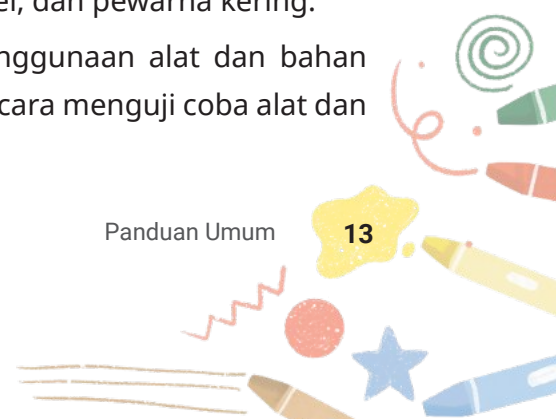
Elemen dan Kompetensi	Materi	Penerapan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Fase B
Menciptakan (<i>Making/Creating</i>) Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar.	Membuat Kolase: 1. Memperkenalkan cara sederhana membuat kolase. 2. Proyek kolase sederhana bertema lingkungan sekitar.	Dalam tahap menciptakan, peserta didik diarahkan untuk menuangkan gagasan dan perasaan ke dalam bentuk karya nyata berdasarkan pengalaman pribadi maupun hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar. Guru memfasilitasi kegiatan menggambar cerita, membuat kolase, atau karya tiga dimensi dari bahan sederhana seperti kertas, kain, atau barang bekas. Peserta didik diberi kesempatan untuk menentukan tema, memilih warna, serta mengatur komposisi sesuai ide masing-masing. Kegiatan dilakukan secara berkelompok maupun individu untuk mengembangkan kolaborasi, keberanian berekspresi, dan kepercayaan diri. Guru mendorong peserta didik untuk mengaitkan karya dengan pesan moral, nilai budaya, atau perasaan yang ingin mereka sampaikan, sehingga pembelajaran menjadi lebih reflektif dan bermakna.
Berdampak (<i>Impacting</i>) Menghasilkan karya seni rupa yang berdampak pada perasaan dan/atau mewakili harapannya.	1. Berkarya 3 dimensi: Pengenalan bentuk tiga dimensi (3D) dalam seni rupa. 2. Mencetak Stensil	Tahap ini membantu peserta didik menyadari bahwa karya seni rupa dapat memberi dampak bagi diri sendiri maupun orang lain. Guru mengajak peserta didik menampilkan hasil karyanya dalam pameran kelas sederhana, kemudian membahas makna di balik setiap karya. Peserta didik belajar bahwa karya mereka bisa mewakili perasaan, harapan, atau kepedulian terhadap lingkungan dan sesama. Melalui kegiatan berbagi cerita tentang

Elemen dan Kompetensi	Materi	Penerapan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Fase B
		proses berkarya, peserta didik belajar menghargai usaha dan emosi yang terlibat di dalamnya. Pendekatan ini tidak hanya mengembangkan kreativitas dan empati, tetapi juga menanamkan nilai tanggung jawab, kebersamaan, dan kebanggaan terhadap karya sendiri.

4. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Fase B

Kelas III

- 3.1.1 Peserta didik dapat mengidentifikasi unsur rupa: titik, garis, bidang, bentuk, dan warna dalam benda-benda di sekitar.
- 3.1.2 Peserta didik dapat menyampaikan pendapat mengenai kelebihan karya diri sendiri.
- 3.1.3 Peserta didik dapat mengenali karakteristik alat dan/atau bahan yang dimiliki, seperti alat tulis, alat potong, alat tempel, dan pewarna kering.
- 3.2.1 Peserta didik dapat mengidentifikasi unsur rupa: titik, garis, bidang, bentuk, dan warna dalam benda-benda di sekitar.
- 3.2.2 Peserta didik dapat mengenali karakteristik alat dan/atau bahan yang tersedia di lingkungan sekitar, seperti alat tulis, alat potong, alat tempel, dan pewarna kering.
- 3.3.1 Peserta didik dapat menerapkan prosedur penggunaan alat dan bahan berkarya seni rupa secara tepat dan aman, dengan cara menguji coba alat dan bahan yang dimiliki sesuai jenis karya seni rupa dua dimensi (gambar, lukisan, kolase) dan tiga dimensi (gerabah, model tanah liat/plastisin, mainan).
- 3.3.2 Peserta didik dapat merespon kejadian sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar melalui karya seni rupa yang memberi dampak bagi perasaan/emosinya.
- 3.4.1 Peserta didik dapat mengenali karakteristik alat dan/atau bahan yang dimiliki, seperti alat tulis, alat potong, alat tempel, dan pewarna kering.
- 3.4.2 Peserta didik dapat menerapkan prosedur penggunaan alat dan bahan karya seni rupa secara tepat dan aman, dengan cara menguji coba alat dan



bahan yang tersedia di lingkungan sekitar, sesuai jenis karya seni rupa dua dimensi (gambar, kolase) dan tiga dimensi.

- 3.5.1 Peserta didik dapat mengapresiasi karya-karya teman sekelas dengan sikap positif.
- 3.5.2 Peserta didik dapat membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman pribadi dan hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar melalui tahapan mengamati, menirukan, dan memodifikasi.

Kelas IV

- 4.1 Mengidentifikasi prinsip desain: penekanan/fokus dalam benda-benda di sekitar.
- 4.2 Menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai saat merefleksikan dan mengapresiasi karya.
- 4.3 Menerapkan prosedur penggunaan alat dan bahan berkarya seni rupa secara tepat dan aman, dengan cara menguji coba alat dan bahan yang dimiliki sesuai jenis karya seni rupa dua dimensi (lukisan) dan tiga dimensi (gerabah, model tanah liat/plastisin).
- 4.4 Mengaplikasikan minimal tiga unsur rupa dan satu prinsip desain dalam karyanya.
- 4.5 Mengekspresikan harapan dan keinginannya melalui karya seni rupa.

5. Penjelasan Membuat ATP Alternatif Sesuai dengan Kondisi Peserta Didik

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) adalah rangkaian tujuan yang disusun secara logis untuk mencapai Capaian Pembelajaran (CP). Bagi guru Seni Rupa, ATP bukan sekadar daftar urutan materi, melainkan peta jalan yang dapat disesuaikan agar setiap peserta didik mencapai potensi maksimalnya.

ATP Alternatif adalah wujud nyata dari Pembelajaran Berdiferensiasi. Guru tidak perlu mengikuti 100% urutan atau jenis proyek dari contoh ATP yang sudah tersedia. Guru dapat menyusun sendiri ATP alternatif sesuai dengan kondisi peserta didik di sekolahnya masing-masing. Dalam menyusun ATP alternatif wajib tetap merujuk pada Capaian Pembelajaran terbaru seperti yang sudah dijabarkan pada subbab sebelumnya.

Prinsip Perumusan Tujuan Pembelajaran yang dibuat guru sebaiknya memuat dua komponen utama sebagai berikut.



- a. Kompetensi, yaitu kemampuan atau keterampilan yang perlu ditunjukkan atau didemonstrasikan oleh peserta didik. Pertanyaan panduan yang dapat digunakan guru, antara lain: 1) secara konkret, "Kemampuan apa yang perlu peserta didik tunjukkan?" 2) Tahap berpikir, "Apa yang perlu peserta didik tunjukkan?"
- b. Lingkup materi, yaitu konten dan konsep utama yang perlu dipahami pada akhir satu unit pembelajaran. Pertanyaan panduan yang dapat digunakan guru, antara lain: "Hal apa saja yang perlu peserta didik pelajari dari suatu konsep besar yang dinyatakan dalam CP?" atau "Apakah lingkungan sekitar dan kehidupan peserta didik dapat digunakan sebagai konteks untuk mempelajari konten dalam CP?"

Bagi guru yang merancang ATP-nya sendiri, tujuan-tujuan pembelajaran yang telah dikembangkan dalam tahap sebelumnya disusun sebagai satu alur (*sequence*) yang berurutan secara sistematis dan logis dari awal hingga akhir fase. ATP juga perlu disusun secara linier, satu arah, dan tidak bercabang, sebagaimana urutan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dari hari ke hari.

Dalam menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan sebagai berikut.

- a. Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang lebih umum bukan tujuan pembelajaran harian (*goals*, bukan *objectives*).
- b. Alur tujuan pembelajaran harus tuntas satu fase, tidak terpotong di tengah jalan.
- c. Alur tujuan pembelajaran perlu dikembangkan secara kolaboratif, (apabila guru mengembangkan, maka perlu kolaborasi guru lintas kelas/tingkatan dalam satu fase. Contohnya kolaborasi antara guru kelas III dan IV untuk Fase B.
- d. Alur tujuan pembelajaran dikembangkan sesuai karakteristik dan kompetensi yang dikembangkan setiap mata pelajaran. Oleh karena itu, sebaiknya dikembangkan oleh pakar mata pelajaran, termasuk guru yang mahir dalam mata pelajaran tersebut.
- e. Penyusunan alur tujuan pembelajaran tidak perlu lintas fase (kecuali pendidikan khusus).
- f. Metode penyusunan alur tujuan pembelajaran harus logis, dari kemampuan yang sederhana ke yang lebih rumit, dapat dipengaruhi oleh karakteristik mata pelajaran, pendekatan pembelajaran yang digunakan (misalnya matematika realistik).
- g. Tampilan tujuan pembelajaran diawali dengan alur tujuan pembelajarannya terlebih dahulu, baru proses berpikirnya (misalnya, menguraikan dari elemen

menjadi tujuan pembelajaran) sebagai lampiran agar lebih sederhana dan langsung ke intinya untuk guru.

- h. Karena alur tujuan pembelajaran yang disediakan Pemerintah merupakan contoh, maka alur tujuan pembelajaran dapat bernomor/huruf (untuk menunjukkan urutan dan tuntas penyelesaiannya dalam satu fase).
- i. Alur tujuan pembelajaran menjelaskan SATU alur tujuan pembelajaran, tidak bercabang (tidak meminta guru untuk memilih). Apabila sebenarnya urutannya dapat berbeda, lebih baik membuat alur tujuan pembelajaran lain sebagai variasinya, urutan/alur perlu jelas sesuai pilihan/keputusan penyusun, dan untuk itu dapat diberikan nomor atau kode.
- j. Alur tujuan pembelajaran fokus pada pencapaian CP, dan tidak perlu dilengkapi dengan pendekatan/strategi pembelajaran (pedagogi).

Selain memperhatikan prinsip penyusunan ATP alternatif di atas, guru juga harus memperhatikan kondisi peserta didik melalui tiga pilar berikut.

Tabel 4 Strategi Modifikasi ATP Alternatif

Pilar Analisis	Implikasi dalam Pembelajaran Seni Rupa	Strategi Modifikasi ATP Alternatif
A. Kesiapan Belajar	Guru perlu mengetahui sejauh mana peserta didik memahami konsep dasar seni rupa dari kelas sebelumnya, seperti pengenalan titik, garis, bidang, bentuk, dan warna.	Memberi Penguatan Awal: Tambahkan kegiatan pengulangan sederhana sebelum masuk ke materi baru. <i>Contoh:</i> Sebelum TP “Menciptakan karya dua dimensi dengan berbagai bentuk,” sisipkan TP “Mengamati dan menggambar bentuk-bentuk sederhana dari benda di sekitar.”
B. Minat Peserta Didik	Peserta didik memiliki ketertarikan yang berbeda terhadap jenis kegiatan seni, seperti menggambar, menempel, mewarnai, atau membuat kerajinan.	Menyediakan Jalur Pilihan Aktivitas: Beri pilihan bentuk kegiatan agar peserta didik dapat mengekspresikan minatnya. <i>Contoh:</i> Untuk TP “Mengekspresikan ide melalui karya kolase,” peserta didik dapat memilih antara membuat kolase dari kertas warna atau dari bahan alam seperti daun kering.
C. Konteks Sekolah dan Lingkungan	Ketersediaan alat, bahan, serta kondisi lingkungan sekolah	Kontekstualisasi Materi: Sesuaikan bahan dan tema karya dengan kondisi setempat.

Pilar Analisis	Implikasi dalam Pembelajaran Seni Rupa	Strategi Modifikasi ATP Alternatif
	sangat berpengaruh pada kegiatan berkarya. Lingkungan sekitar juga bisa menjadi sumber inspirasi belajar.	<i>Contoh: TP "Membuat karya tiga dimensi sederhana," dapat diubah menjadi "Membuat karya tiga dimensi dari bahan bekas yang ada di sekitar rumah atau sekolah."</i>

Sebagai seorang guru seni rupa tidak hanya kreatif saat mengajar, tetapi juga kreatif dalam menyusun perencanaan. ATP Alternatif memberikan kebebasan untuk merancang pengalaman belajar yang bermakna bagi setiap peserta didik, memastikan mereka mencapai CP dengan jalur yang paling sesuai dengan diri mereka. Berikut tiga model pendekatan penyusunan ATP Alternatif yang dapat diadopsi guru.

Model 1: ATP Berbasis Kebutuhan (Pembedaan kesiapan peserta didik)

Guru dapat menyusun dua jalur paralel untuk satu unit pembelajaran:

- Jalur A (Reguler/Cepat): Urutan TP lebih cepat, fokus pada analisis, eksplorasi media alternatif, dan aplikasi prinsip desain yang kompleks (Mengintegrasikan Berpikir Artistik dan Merefleksikan di awal).
- Jalur B (Terstruktur/Dukungan): Urutan TP lebih lambat dan detail, fokus pada pengulangan prosedur dasar, penggunaan alat yang sudah familier, dan bimbingan langkah demi langkah (Mengutamakan Mengalami). Peserta didik di jalur ini dapat menyusul ke Jalur A setelah tuntas.

Model 2: ATP Berbasis Proyek (Pembedaan minat)

Guru memiliki satu set TP inti yang wajib dicapai di akhir unit, TP Menciptakan dan Berdampak dibedakan sebagai berikut.

- TP Inti (Semua Peserta didik): Menganalisis prinsip keseimbangan dan irama.
- TP Alternatif 1 (Minat 3D): Mampu membuat diorama bertema lingkungan dengan menerapkan keseimbangan.
- TP Alternatif 2 (Minat 2D/Digital): Mampu merancang poster kampanye sosial dengan menerapkan irama warna dan komposisi (produk desain grafis).

Model 3: ATP Berbasis Tema Lokal (Pembedaan konteks)

Guru dapat mengganti tema atau konten unit agar relevan dengan lingkungan, meskipun kompetensinya sama. Guru dapat menyusun ATP alternatif dengan menyesuaikan lokalitas tempat satuan pendidikan masing-masing.



C. Kerangka Pembelajaran

Kerangka pembelajaran merupakan panduan sistematis untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang mendukung pembelajaran. Fokus utama kerangka ini adalah mendorong pembelajaran yang bermakna, reflektif, dan kontekstual melalui praktik, lingkungan, dan kemitraan yang terencana.

Penerapan PM tidak hanya bergantung pada pendekatan kognitif, tetapi juga melibatkan empat komponen penting yang saling mendukung dan membentuk pengalaman belajar yang holistik bagi peserta didik. Keempat komponen ini adalah praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan teknologi digital.

Dalam mewujudkan penerapan PM ini guru tidak dibatasi. Guru dapat mengembangkan kerangka pembelajaran sesuai dengan karakteristik di sekolah masing-masing. Berikut gambaran umum kerangka pembelajaran dalam Seni Rupa Kelas III.

1. Praktik Pedagogis

Berbagai aktivitas dalam kegiatan pembelajaran di buku ini disusun untuk mewujudkan Pembelajaran Mendalam (PM), berfokus pada pengalaman belajar peserta didik yang autentik, mengutamakan praktik nyata, mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kolaborasi. Berikut beberapa model pembelajaran yang digunakan dalam Panduan Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas III.

a. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Peserta didik didorong untuk menemukan sendiri konsep melalui observasi dan eksplorasi. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memberi bimbingan seperlunya, bukan pemberi informasi utama. Dalam pembelajaran ini peserta didik didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan rasa ingin tahu, mengembangkan kreativitas, dan memahami konsep secara mendalam.

b. Model Pembelajaran Inkuiri (*Inquiry Learning*)

Model pembelajaran ini menekankan proses pencarian dan penemuan pengetahuan oleh peserta didik secara sistematis, kritis, dan logis. Peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, melainkan mereka juga aktif mencari tahu, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan data, dan menyusun

kesimpulan. Dalam kegiatan pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing, bukan sebagai sumber utama informasi.

Guru mengajak peserta didik untuk mengamati dan mengidentifikasi karya seni yang disajikan guru kemudian peserta didik mencoba membuat rancangan sebuah karya seni dilanjutkan dengan saling memberikan apresiasi rancangan karya. Peserta didik diajak untuk menemukan sendiri konsep dan teknik berkarya melalui pengamatan langsung, eksplorasi bahan, dan refleksi pengalaman visual dan emosional.

c. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

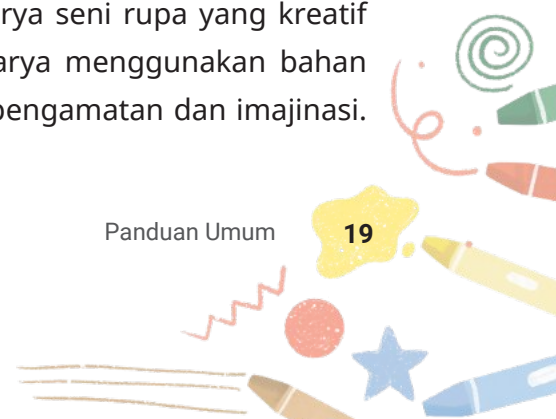
Model pembelajaran ini berpusat pada peserta didik dengan memanfaatkan permasalahan nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mendorong belajar mandiri, mengembangkan keterampilan komunikasi, menghubungkan teori dan praktik dalam kehidupan nyata, dan meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.

Peserta didik didorong untuk membangun pemahaman tentang konsep ulasan karya seni dan istilah visual. Peserta didik juga didorong untuk menciptakan karya dua dimensi yang tidak hanya mengekspresikan gagasan atau perasaan pribadi, tetapi menampilkan gaya khas, simbol-simbol, atau pesan tertentu yang merepresentasikan identitas atau pemikiran peserta didik. Peserta didik diajak untuk memecahkan masalah bagaimana membuat karya tiga dimensi untuk menyampaikan pengalaman, hobi, atau perasaan dengan menuangkan kreativitas.

d. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Project based learning merupakan pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan memberikan tugas proyek dalam jangka waktu tertentu sebagai sarana untuk belajar memahami konsep. Peserta didik belajar melalui proses perencanaan, pelaksanaan, dan penyajian hasil proyek, baik secara individu maupun kelompok. Model pembelajaran ini menumbuhkan keterampilan 4C (*critical thinking, creativity, collaboration, communication*), dan menghasilkan produk atau karya nyata yang bermanfaat.

Peserta didik didorong untuk menciptakan karya seni rupa yang kreatif dan orisinal dengan menerapkan prosedur berkarya menggunakan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar berdasarkan pengamatan dan imajinasi.



Peserta didik didorong untuk merancang karya seni rupa sketsa kreatif tiga dimensi yang orisinal berdasarkan pengalaman, hobi atau perasaan peserta didik. Peserta didik didorong untuk merancang persiapan pameran dengan kreativitas dan inovasi dari pengalaman, hobi atau perasaan peserta didik.

e. *Culminating Activity*

Culminating activity merupakan puncak pembelajaran sebagai penutup kegiatan selama satu tahun yang sudah dilalui peserta didik. Peserta didik menunjukkan hasil belajar dan penerapan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang telah mereka pelajari. Kegiatan ini sebagai perayaan belajar peserta didik dengan menampilkan hasil produk dan presentasi melalui sebuah pameran.

Peserta didik diajak untuk memamerkan karya, memberikan apresiasi, dan refleksi karya melalui kegiatan puncak pameran. Dengan kegiatan ini, akan menumbuhkan rasa bangga dan percaya diri peserta didik terhadap hasil belajarnya.

2. Kemitraan Pembelajaran

Pembelajaran Seni Rupa Kelas III semakin bermakna dan mendalam dengan melibatkan berbagai pihak dalam prosesnya. Kemitraan pembelajaran memungkinkan peserta didik belajar tidak hanya dari guru dan buku, melainkan juga melalui pengamatan langsung bersama antarpeserta didik, guru dari mata pelajaran lain, orang tua, serta komunitas di lingkungan sekitar.

Kemitraan pembelajaran ini dapat dilakukan dalam bentuk diskusi, proyek bersama lintas mata pelajaran, orang tua juga dapat dilibatkan sebagai sumber informasi atau pendamping belajar di rumah. Selain itu, kemitraan dengan komunitas lokal, seperti pelaku budaya, petugas lingkungan, atau tokoh masyarakat juga dapat memperkaya pemahaman peserta didik terhadap kehidupan nyata. Melalui kemitraan pembelajaran, dapat mendorong peserta didik untuk mewujudkan 8 dimensi profil lulusan.

3. Lingkungan Pembelajaran

Dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan berkesadaran, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong eksplorasi, kolaborasi, dan rasa ingin tahu peserta didik. Lingkungan belajar tidak harus selalu berada di dalam kelas formal dan menggunakan teknologi modern.



Setiap satuan pendidikan dapat merancang ruang belajar yang sesuai dengan kondisi daerah, kebutuhan peserta didik, serta sumber daya yang tersedia.

Guru dapat menyediakan area kerja yang rapi, alat dan bahan yang mudah diakses, serta sudut inspirasi berisi contoh karya, gambar, atau kutipan yang memicu imajinasi. Ruang kelas dapat ditata fleksibel dengan zona eksplorasi bahan, area perancangan, dan tempat berkarya yang memungkinkan kerja individu maupun kolaboratif.

Pembelajaran dapat diperluas ke luar kelas seperti mengamati lingkungan sekitar atau budaya lokal agar peserta didik terhubung secara nyata dengan sumber ide. Lingkungan yang mendukung akan memperkuat rasa percaya diri, kemandirian, serta kesadaran peserta didik dalam berkarya dan merefleksikan proses belajarnya.

4. Pemanfaatan Digital

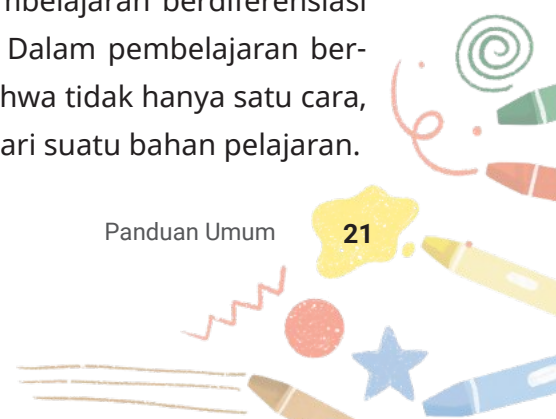
Teknologi digital dapat menjadi alat bantu yang bermanfaat dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital juga memegang peran penting sebagai katalisator untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Tersedianya beragam sumber belajar menjadi peluang menciptakan pengetahuan bermakna pada peserta didik.

Peran teknologi digital tidak hanya sebagai alat presentasi dan penyedia informasi seperti menampilkan materi, video, dan mencari informasi saja, melainkan teknologi digital juga berperan sebagai alat kolaborasi (misalnya melalui platform *workspace* atau platform *e-learning*), serta merupakan media yang mendukung eksplorasi dan inovasi peserta didik sehingga mereka mampu memilih dan menyaring informasi secara kritis.

Guru dapat memanfaatkan teknologi digital untuk memperkaya proses pembelajaran seni rupa, mulai dari apersepsi hingga presentasi karya dan refleksi. Guru dapat memanfaatkan berbagai aplikasi digital yang sesuai dengan materi pembelajaran pada masing-masing topik, baik platform *online* maupun *offline*. Menyesuaikan ketersediaan sarana prasarana di satuan pendidikan masing-masing.

5. Pembelajaran Berdiferensiasi

Pembelajaran Seni Rupa Kelas III ini menerapkan pembelajaran berdiferensiasi agar dapat melayani setiap kebutuhan peserta didik. Dalam pembelajaran berdiferensiasi, guru harus memahami dan menyadari bahwa tidak hanya satu cara, metode, atau strategi yang dilakukan dalam mempelajari suatu bahan pelajaran.



Guru perlu menyusun bahan pelajaran, kegiatan-kegiatan, tugas yang sesuai dengan kesiapan peserta didik, minat, dan profil belajar peserta didik. Untuk melayani perbedaan karakteristik peserta didik, guru dapat menyajikan pembelajaran berdiferensiasi.

a. Diferensiasi konten

Konten merupakan isi materi yang akan diajarkan oleh guru atau materi yang akan dipelajari oleh peserta didik di kelas. Dalam pembelajaran berdiferensiasi, terdapat dua cara untuk membuat konten pelajaran yang berbeda, yaitu sebagai berikut.

- 1) Menyesuaikan apa yang akan diajarkan oleh guru atau apa yang akan dipelajari oleh peserta didik berdasarkan tingkat kesiapan dan minat peserta didik.
- 2) Menyesuaikan bagaimana konten yang akan diajarkan atau dipelajari itu akan disampaikan oleh guru atau diperoleh oleh peserta didik berdasarkan profil (gaya) belajar yang dimiliki oleh peserta didik masing-masing.

Strategi yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat mendiferensiasi konten yang akan dipelajari oleh peserta didik adalah: 1) menyajikan materi yang bervariasi; 2) menggunakan kontrak belajar; 3) menyediakan pembelajaran mini; 4) menyajikan materi dengan berbagai model pembelajaran; dan 5) menyediakan berbagai sistem yang mendukung.

b. Diferensiasi Proses

Proses pada bagian ini merujuk pada kegiatan yang dilakukan peserta didik di kelas. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang bermakna bagi peserta didik sebagai pengalaman belajarnya di kelas, bukan kegiatan yang tidak berkorelasi dengan apa yang sedang dipelajarinya.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik ini tidak diberi penilaian kuantitatif berupa angka, melainkan penilaian kualitatif yaitu berupa catatan-catatan umpan balik mengenai sikap, pengetahuan dan keterampilan apa yang masih kurang dan perlu diperbaiki atau ditingkatkan oleh peserta didik.

c. Diferensiasi Produk

Biasanya produk ini merupakan hasil akhir dari pembelajaran untuk menunjukkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman peserta didik. Produk tersebut disusun setelah mereka menyelesaikan satu unit pelajaran atau bahkan setelah membahas materi pelajaran selama satu semester. Produk dapat dikerjakan secara individu maupun berkelompok.



Jika produk dikerjakan secara berkelompok, maka harus dibuat sistem penilaian yang adil berdasarkan kontribusi setiap anggota kelompoknya dalam mengerjakan produk tersebut. Guru merancang produk apa yang akan dikerjakan oleh peserta didik sesuai dengan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang harus ditunjukkan oleh mereka. Guru juga perlu menentukan kriteria penilaian dalam rubrik, sehingga peserta didik tahu apa yang akan dinilai dan bagaimana kualitas yang diharapkan dari setiap aspek yang harus dipenuhi peserta didik.

D. Prinsip Pembelajaran

Pembelajaran seni rupa pada fase B dirancang berdasarkan tiga prinsip utama, yaitu berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menyenangkan (*joyful*). Ketiga prinsip ini menjadi pondasi dalam menciptakan pengalaman belajar yang holistik, membangun kepekaan estetis, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan apresiasi terhadap karya seni. Melalui penerapan prinsip-prinsip tersebut, guru diharapkan mampu membimbing peserta didik untuk tidak hanya menghasilkan karya, tetapi juga memahami nilai, makna, dan proses di balik penciptaan seni rupa.

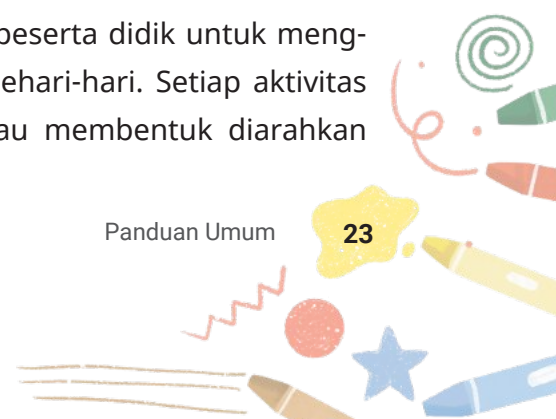
1. Berkesadaran (*Mindful*)

Prinsip berkesadaran dalam pembelajaran seni rupa mengarahkan peserta didik untuk hadir sepenuhnya dalam proses berkarya. Guru mengajak untuk memperhatikan bentuk, warna, garis, tekstur, serta perubahan yang terjadi saat mereka bereksperimen dengan bahan dan alat.

Guru dapat membimbing peserta didik agar mampu merasakan hubungan antara perasaan, pikiran, dan tindakan mereka saat membuat karya. Melalui sikap berkesadaran, peserta didik belajar mengenali emosi, menghargai proses, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap hasil karyanya. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa tidak hanya berfokus pada produk akhir, tetapi juga pada pengalaman reflektif dan kesadaran diri yang tumbuh selama proses kreatif berlangsung.

2. Bermakna (*Meaningful*)

Pembelajaran seni rupa yang bermakna mendorong peserta didik untuk menghubungkan pengalaman belajar dengan kehidupan sehari-hari. Setiap aktivitas menggambar, mewarnai, memotong, menempel, atau membentuk diarahkan



agar memiliki kaitan dengan lingkungan sekitar, budaya lokal, dan pengalaman pribadi peserta didik. Misalnya, ketika menggambar cerita tentang rumah atau hewan di sekitar, peserta didik belajar mengekspresikan identitas dan memahami nilai-nilai sosial serta budaya yang ada di sekitarnya. Guru berperan penting dalam mengaitkan materi seni rupa dengan konteks nyata, sehingga pembelajaran tidak sekadar menghasilkan karya visual, tetapi juga menumbuhkan pemahaman tentang makna dan fungsi seni dalam kehidupan.

3. Menyenangkan (Joyful)

Prinsip menyenangkan menjadi ciri khas pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Proses belajar harus memberikan rasa gembira, aman, dan bebas berekspresi bagi setiap peserta didik. Aktivitas seperti menggambar bersama, bermain warna, bereksperimen dengan bahan alam, atau membuat karya kolase dapat dilakukan dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

Guru diharapkan dapat menghadirkan suasana belajar yang hangat, penuh apresiasi, dan menghargai setiap ide kreatif anak tanpa penilaian yang membatasi. Suasana yang menyenangkan membantu peserta didik mengembangkan imajinasi, rasa ingin tahu, serta kepercayaan diri untuk terus berkarya. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa tidak hanya menjadi sarana belajar estetika, tetapi juga pengalaman emosional yang positif dan membahagiakan.

E Asesmen

Asesmen merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Prinsip-prinsip asesmen menjadi panduan agar proses penilaian benar-benar mencerminkan pencapaian belajar peserta didik secara utuh, adil, dan bermakna. Asesmen tidak hanya menjadi alat untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai proses refleksi dan perbaikan serta tindak lanjut dari pembelajaran yang mendukung perkembangan kompetensi peserta didik secara berkelanjutan.

1. Jenis Asesmen

a. Asesmen Formatif

Asesmen formatif, yaitu asesmen yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik bagi pendidik dan peserta didik untuk memperbaiki proses belajar. Asesmen formatif berupa:

1) Asesmen di awal pembelajaran

Asesmen ini dilakukan untuk mengetahui kesiapan peserta didik untuk mempelajari materi ajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Asesmen ini ditujukan untuk kebutuhan guru dalam merancang dan menyesuaikan pembelajaran, tidak untuk keperluan asesmen hasil belajar peserta didik yang dilaporkan dalam rapor.

2) Asesmen di dalam proses pembelajaran

Asesmen ini dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui perkembangan peserta didik dan sekaligus pemberian umpan balik yang cepat. Asesmen ini dapat dilakukan sepanjang atau di tengah kegiatan/langkah pembelajaran, dan dapat juga dilakukan di akhir langkah pembelajaran.

Asesmen formatif bertujuan untuk memantau dan memperbaiki proses pembelajaran, serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Asesmen ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar, hambatan atau kesulitan yang dihadapi peserta didik. Asesmen formatif juga digunakan untuk memperoleh informasi perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran.

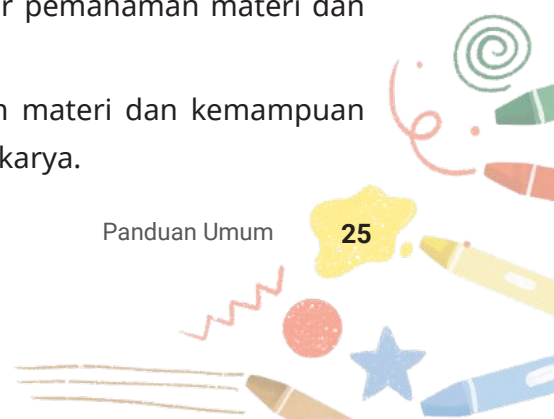
b. Asesmen Sumatif

Asesmen sumatif merupakan pencapaian hasil belajar peserta didik sebagai dasar penentuan kenaikan kelas dan/atau kelulusan dari satuan pendidikan. Asesmen sumatif menjadi bagian dari perhitungan penilaian di akhir semester, akhir tahun ajaran, dan/atau akhir jenjang. Asesmen sumatif ini dilakukan setelah pembelajaran berakhir. Pada buku ini, asesmen sumatif dilaksanakan setelah akhir pembelajaran setiap bab.

2. Teknik dan Instrumen Asesmen

Agar penilaian lebih menyeluruh dan adil, buku ini menggunakan berbagai teknik asesmen sesuai dengan jenis keterampilan yang dikembangkan. Bentuk-bentuk asesmen yang digunakan adalah sebagai berikut.

- a. Observasi terhadap partisipasi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran.
- b. Tes tertulis, berupa kuis dan esai untuk mengukur pemahaman materi dan kemampuan peserta didik.
- c. Tes lisan bertujuan untuk mengukur pemahaman materi dan kemampuan peserta didik serta keterampilan dalam presentasi karya.



- d. *Performance test* untuk menilai kinerja peserta didik dalam berkarya.
- e. Produk untuk menilai hasil karya peserta didik.
- f. Proyek untuk mengukur partisipasi aktif peserta didik dalam menyelesaikan sebuah proyek.
- g. Penilaian diri untuk menumbuhkan sikap reflektif.

3. Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian merupakan alat yang digunakan guru untuk mengukur capaian kompetensi peserta didik secara objektif dan terarah. Dengan instrumen penilaian, guru dapat menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Selain itu, melalui instrumen penilaian guru juga dapat memberikan umpan balik yang berguna bagi perbaikan proses pembelajaran.

Berikut merupakan instrumen penilaian yang digunakan dalam buku ini.

- a. Soal tes/kuis, tes dengan soal dan jawaban disajikan secara tertulis untuk mengukur atau memperoleh informasi tentang kemampuan peserta didik.
- b. Catatan anekdot, catatan singkat hasil observasi yang difokuskan pada performa dan perilaku peserta didik yang menonjol, disertai latar belakang kejadian dan hasil analisis atas observasi yang dilakukan.
- c. Rubrik penilaian, pedoman yang dibuat untuk menilai dan mengevaluasi kualitas capaian kinerja peserta didik sehingga guru dapat menyediakan bantuan yang diperlukan untuk meningkatkan kinerja. Rubrik juga dapat digunakan oleh pendidik untuk memusatkan perhatian pada kompetensi yang harus dikuasai. Capaian kinerja dituangkan dalam bentuk kriteria atau dimensi yang akan dinilai, kemudian dibuat secara bertingkat dari kurang sampai terbaik.
- d. Lembar refleksi, dokumen bisa disesuaikan oleh guru sesuai karakteristik peserta didik. refleksi ini membantu peserta didik menilai proses belajarnya dan merencanakan perbaikan belajar secara mandiri.
- e. Portofolio, kumpulan dokumen hasil penilaian, penghargaan, dan karya peserta didik dalam bidang tertentu yang mencerminkan perkembangan (reflektif-integratif) dalam kurun waktu tertentu.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH

REPUBLIK INDONESIA 2025

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

Penulis: Insanul Qisti Barriyah dan Aditya Aditama Putri

ISBN: 978-634-00-3152-2 (jil.3 PDF)

Bab I

Seni Rupa di Sekitarku



A. Pendahuluan

Di sekitar peserta didik banyak keindahan yang dapat dilihat setiap hari, seperti bunga di taman, awan di langit, atau pola lantai di sekolah. Semua keindahan itu tersusun atas unsur-unsur rupa yang menjadi dasar seni gambar dan karya seni lainnya.

Unsur-unsur itu adalah titik, garis, bidang, bentuk, dan warna. Titik adalah tanda paling kecil. Garis menghubungkan titik-titik dan memberi arah. Bidang memberi luas dan tempat. Bentuk memberi kesan nyata atau ruang dan warna memberi keindahan serta suasana. Melalui pengenalan unsur-unsur rupa, peserta didik terlatih untuk mengamati lingkungan sekitar, meniru bentuk-bentuk yang mereka lihat, dan mengolahnya menjadi karya seni yang indah serta bermakna.

Guru dapat mengarahkan peserta didik untuk mengenal unsur-unsur rupa melalui kegiatan mengamati lingkungan sekitar. Kemudian, menirukan pola sederhana dan menciptakan karya berdasarkan hasil pengamatan tersebut. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya belajar tentang unsur rupa secara konseptual, tetapi juga mengembangkan kepekaan visual, kreativitas, serta kemampuan mengaitkan pengalaman sehari-hari dengan proses artistik.

1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator

- a. Mengidentifikasi unsur rupa: titik, garis, bidang, bentuk, dan warna dalam benda-benda di sekitar.
 - 1) Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dan contoh dari unsur rupa (titik, garis, bidang, bentuk, dan warna) yang ditemukan dalam benda-benda di sekitar mereka.
 - 2) Peserta didik dapat menunjukkan rasa ingin tahu dan perhatian terhadap elemen-elemen seni dalam lingkungan mereka dengan mengamati dan mendiskusikan unsur rupa di sekitar mereka.
 - 3) Peserta didik dapat melakukan kegiatan praktis, seperti menggambar atau menciptakan kolase menggunakan unsur rupa yang telah mereka identifikasi dari benda-benda di sekitar, baik di dalam kelas maupun di luar ruangan.
- b. Menyampaikan pendapat mengenai kelebihan karya diri sendiri.
 - 1) Peserta didik dapat menyatakan bagaimana karya mereka mencerminkan ide-ide unik dan imajinasi mereka.
 - 2) Peserta didik dapat membahas teknik yang mereka gunakan dalam menciptakan karya.

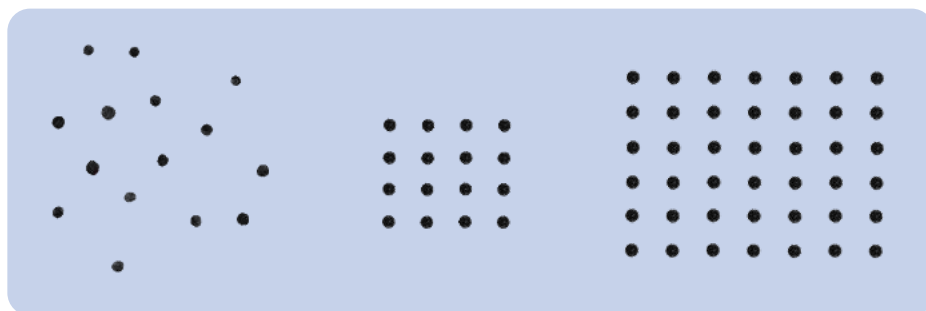
- 3) Peserta didik dapat menjelaskan pesan atau cerita yang ingin disampaikan melalui karya mereka.
 - 4) Peserta didik juga dapat menyampaikan bagaimana orang lain merespon karya mereka, yang menambah nilai dari karya tersebut.
- c. Mengenali karakteristik alat dan bahan yang dimiliki, seperti alat tulis, alat potong, alat tempel, dan pewarna kering.
- 1) Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan karakteristik alat dan bahan (alat tulis, alat potong, alat tempel, dan pewarna kering) serta bagaimana setiap alat dan bahan dapat digunakan untuk menciptakan titik, garis, bidang, bentuk, dan warna dalam karya seni rupa.
 - 2) Peserta didik dapat menunjukkan rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap penggunaan berbagai alat dan bahan dalam seni rupa dengan berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan praktik, serta menghargai hasil karya teman-teman mereka yang menggunakan berbagai unsur rupa.
 - 3) Peserta didik dapat menggunakan alat dan bahan yang dikenali dengan baik dalam menciptakan karya seni, seperti menggambar yang menampilkan unsur titik, garis, bidang, bentuk, dan warna, serta mampu menjelaskan proses yang mereka lakukan dalam menciptakan karya.

2. Pokok Materi

Pokok materi yang akan dipelajari pada bab ini adalah mengenal unsur rupa, seperti titik, garis, bidang, bentuk, dan warna dalam benda-benda di sekitar.

a. Unsur Rupa Titik

Titik adalah unsur rupa yang paling dasar dalam seni visual. Ia tidak memiliki panjang dan lebar, tetapi menjadi awal dari segala bentuk dan garis. Dari satu titik yang diperbanyak, dapat muncul kesan arah, gerak, dan irama dalam suatu bidang.



Gambar 1.1 Unsur Titik

b. Unsur Rupa Garis

Garis merupakan sekumpulan titik yang berderet memanjang dan saling terhubung. Garis memiliki panjang dan arah serta dapat muncul dalam berbagai bentuk. Garis dapat lurus, lengkung, patah, bergelombang, tebal, tipis, pendek, atau panjang. Garis memberikan batas, arah, dan kesan gerak pada gambar maupun bentuk tiga dimensi.

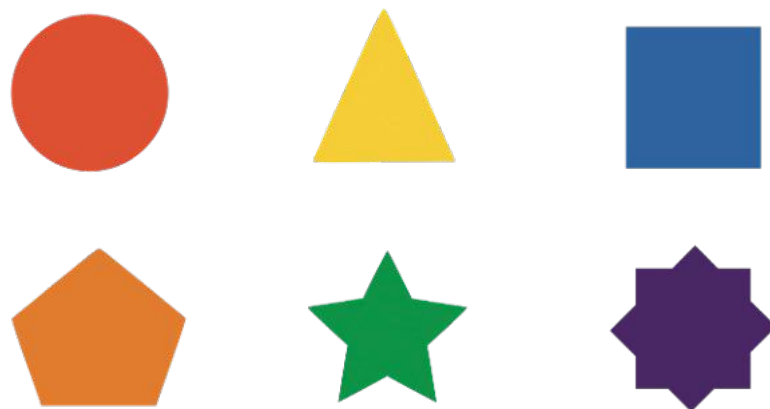


Gambar 1.2 Unsur Garis

c. Unsur Rupa Bidang

Bidang merupakan unsur rupa yang terbentuk dari garis-garis yang saling terhubung satu sama lain sehingga dapat membentuk sisi dan sudut. Bidang dapat berbentuk geometris (seperti segitiga, persegi, dan lingkaran) atau organis (bentuk bebas seperti awan, daun, atau cipratan cat).

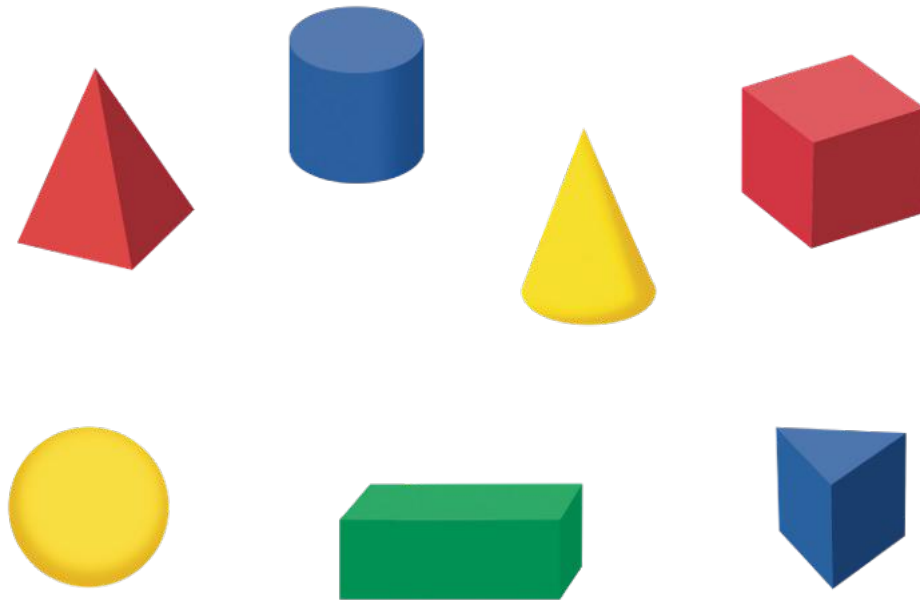
Selain bisa terbentuk dari garis, sebuah bidang juga bisa terbentuk karena sapuan warna, cahaya, atau bayangan yang memberikan kesan luas dan batas pada suatu permukaan.



Gambar 1.3 Unsur Bidang

d. Unsur Rupa Bentuk

Bentuk adalah bidang yang diberi dimensi atau kesan ruang sehingga tampak tiga dimensi (panjang, lebar, dan tinggi). Bentuk merupakan segala sesuatu yang memiliki diameter, tinggi, dan lebar. Umumnya bentuk dasar yang dikenal adalah kubus, balok, bola, kerucut, dan tabung. Bentuk dapat dilihat dari berbagai posisi dan arah serta memberikan kesan volume dan kedalaman pada karya seni rupa.



Gambar 1.4 Unsur Bentuk

Dalam seni rupa, bentuk dapat dikategorikan menjadi dua macam, yaitu bentuk geometris dan non-geometris. Bentuk geometris umumnya adalah bentuk-bentuk yang bersifat kubistik (seperti kubus atau balok) serta silindris (seperti bola, kerucut, atau tabung). Sementara bentuk non-geometris adalah bentuk-bentuk yang lebih abstrak seperti hewan atau tumbuhan.

e. Unsur Rupa Warna

Warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh pantulan cahaya yang diterima oleh mata. Setiap benda akan tampak memiliki warna tertentu karena cahaya yang dipantulkannya berbeda-beda. Warna merupakan unsur rupa yang sangat penting karena dapat menimbulkan suasana, emosi, dan makna visual dalam karya seni.

Warna dapat dikelompokkan menjadi tiga macam, yaitu sebagai berikut.

1) Warna Primer

Warna primer adalah warna dasar yang tidak dihasilkan dari pencampuran warna lainnya. Warna primer terdiri atas merah, kuning, dan biru.



Gambar 1.5 Warna Primer

2) Warna Sekunder

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari pencampuran warna primer. Misalnya, pencampuran warna merah dan kuning akan menjadi warna oranye atau jingga. Warna merah dan biru akan menjadi warna ungu, dan warna biru dengan kuning akan menjadi warna hijau.



Gambar 1.6 Warna Sekunder

3) Warna Tersier

Warna tersier atau warna ketiga adalah hasil campuran dua warna sekunder, yaitu : ungu dengan hijau, oranye dengan ungu, hijau dengan oranye. dalam lingkaran warna, terdapat juga campuran antara warna sekunder dengan warna primer, warna itu disebut warna *intermediate*.



Gambar 1.7 Warna Tersier

3. Hubungan Pembelajaran Bab

a. Hubungan Pembelajaran Bab di Mata Pelajaran Seni Rupa

Bab I Seni Rupa di Sekitarku

Pada bab ini, peserta didik mengenal unsur rupa seperti titik, garis, bidang, bentuk, dan warna. Unsur-unsur ini menjadi dasar untuk menciptakan kolase, yang merupakan teknik seni untuk menggabungkan berbagai elemen visual.

Hubungan dengan Bab II Bicara tentang Karya

Setelah mengenal unsur rupa, peserta didik diajak untuk menghargai karya seni, baik karya mereka sendiri maupun karya orang lain. Sikap menghargai ini ditanamkan selama proses penciptaan kolase, mendorong peserta didik untuk memahami pentingnya setiap elemen yang digunakan dan mengapresiasi kreativitas dalam karya seni.

Hubungan dengan Bab III Gambar Cerita

Kegiatan bercerita melalui gambar memperkuat kemampuan peserta didik untuk mengekspresikan ide dan narasi melalui bentuk visual. Penggunaan elemen dari Bab I dalam kolase memungkinkan peserta didik untuk membuat gambar yang menceritakan sebuah cerita, sehingga mengintegrasikan keterampilan visual dengan narasi.

Hubungan dengan Bab IV Kisah Gunting dan Tempel

Pada bab ini, peserta didik belajar tentang teknik penggunaan alat dan bahan secara benar saat membuat karya seni, seperti gambar atau kolase. Pengetahuan tentang unsur rupa yang telah dipelajari di Bab I akan membantu peserta didik mengikuti langkah-langkah dengan tepat, sehingga hasil karya mereka lebih maksimal.

Hubungan dengan Bab V Eksplorasi Bentuk 3 Dimensi

Penggunaan teknik menggunting dan menempel dari kolase di Bab I dan IV melatih keterampilan peserta didik yang nantinya akan digunakan untuk menciptakan karya tiga dimensi. Peserta didik akan dapat menerapkan pemahaman tentang bentuk dan bidang dalam menciptakan karya seni yang lebih kompleks.

b. Keterkaitan dengan Bidang Ilmu Lain

1) Matematika

Pengenalan bentuk seperti bujur sangkar, persegi empat, dan lingkaran dalam seni rupa dapat dihubungkan dengan konsep geometri. Peserta didik dapat belajar tentang pengukuran, simetri, dan sifat-sifat bentuk geometris saat mereka menciptakan karya seni.

2) Bahasa Indonesia

Dalam kegiatan mendiskusikan atau mempresentasikan karya seni, peserta didik mengembangkan keterampilan berbahasa dengan mendeskripsikan unsur rupa yang digunakan. Kegiatan ini juga melatih peserta didik mengembangkan kemampuan bercerita dan mengekspresikan gagasan mereka dalam bentuk lisan atau tulisan.

3) Ilmu Pengetahuan Alam

Pengenalan warna dalam seni rupa dapat dihubungkan dengan spektrum cahaya dan proses terbentuknya warna. Peserta didik dapat belajar tentang warna primer dan sekunder serta memahami bagaimana warna-warna saling berinteraksi.

4) Pendidikan Pancasila

Melalui kegiatan apresiasi seni, peserta didik dapat mengembangkan sikap menghargai karya seni sendiri dan orang lain. Sikap ini dapat menumbuhkan nilai-nilai kebersamaan, toleransi, dan penghargaan terhadap keberagaman kreativitas dalam masyarakat.

5) Pendidikan Jasmani

Kegiatan menggambar dan menggunting dalam seni rupa memperkuat keterampilan motorik halus. Kegiatan ini juga memperkuat koordinasi mata dan tangan, serta dapat mendukung pengembangan fisik peserta didik secara menyeluruh.



c. Keterkaitan Antarpokok Materi dalam Bab I

1) Titik

Titik adalah elemen dasar dalam seni rupa. Dengan menggabungkan beberapa titik, peserta didik dapat membentuk garis. Titik juga dapat digunakan sebagai titik awal untuk menciptakan bentuk dan bidang.

2) Garis

Garis terbentuk dari penggabungan titik. Garis dapat membatasi bidang dan membentuk berbagai bentuk. Peserta didik belajar bagaimana garis dapat mengarahkan mata penonton dan menciptakan komposisi dalam karya seni.

3) Bidang

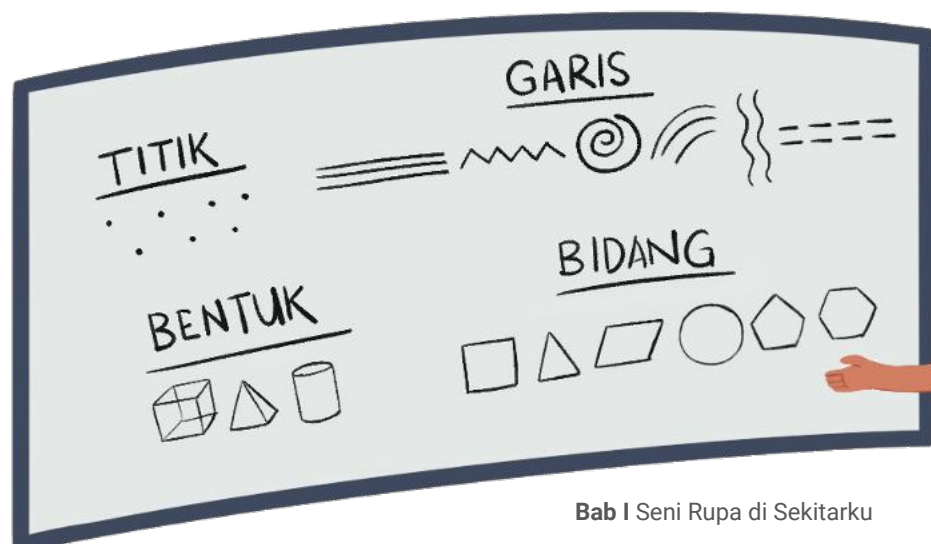
Bidang diciptakan oleh garis yang membatasi area tertentu. Pemahaman tentang bidang membantu peserta didik dalam menciptakan bentuk. Bidang juga menjadi dasar untuk menerapkan warna, memberikan konteks visual pada karya seni.

4) Bentuk

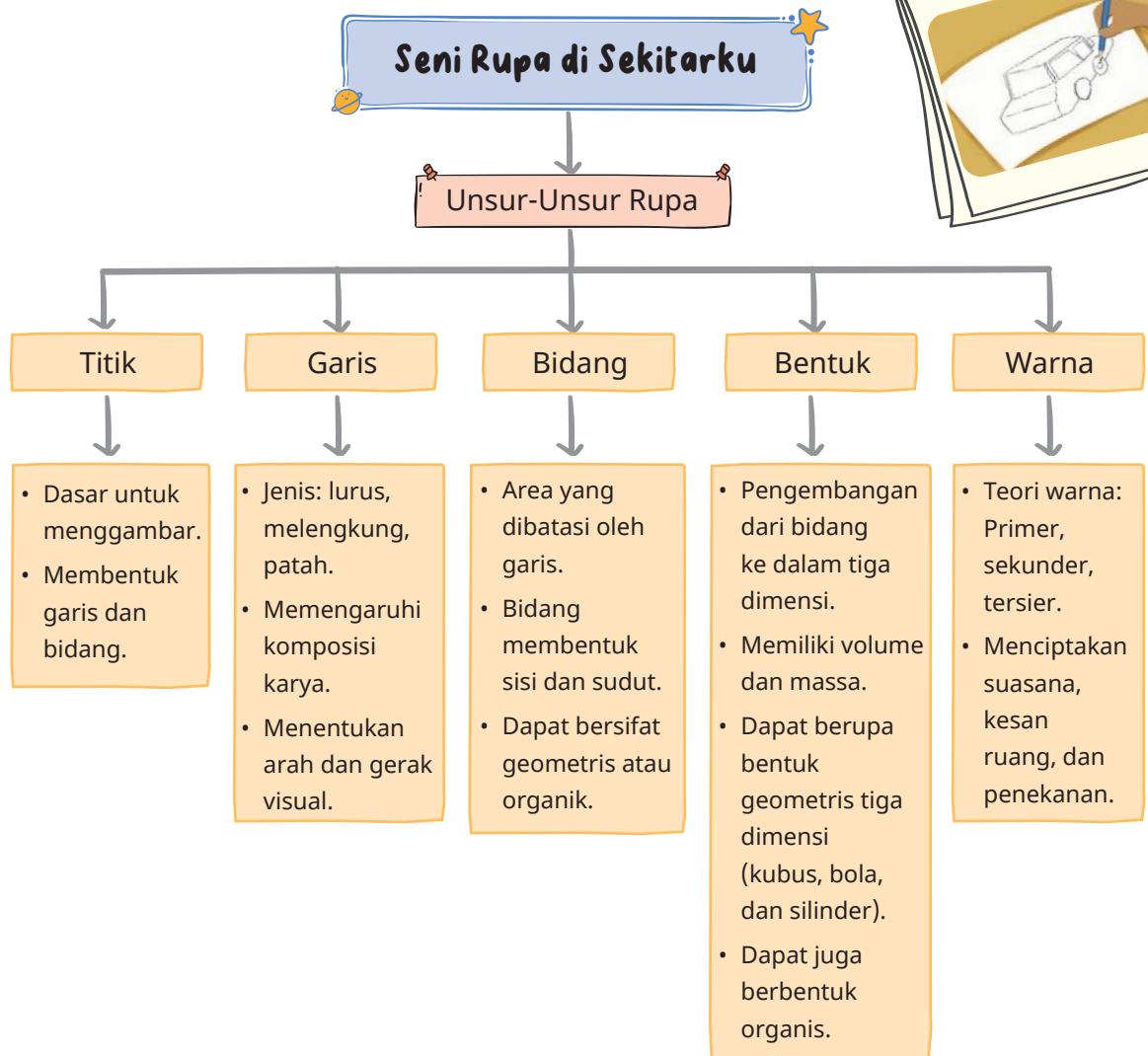
Bentuk terbentuk dari kombinasi bidang yang dibatasi oleh garis. Peserta didik dapat menggunakan bentuk untuk merepresentasikan objek dalam karya seni. Bentuk juga dapat memengaruhi cara warna diterapkan, menambah kedalaman dan dimensi.

5) Warna

Warna diaplikasikan pada bidang dan bentuk. Pemilihan warna yang tepat dapat memperkuat bentuk dan menciptakan suasana tertentu dalam karya seni. Warna juga dapat digunakan untuk menekankan garis dan titik, menambah kontras dan visualisasi.



4. Peta Materi



Gambar 1.9 Infografis Peta Materi

5. Saran Periode atau Waktu Pembelajaran

Periode pembelajaran Bab I adalah 9 JP (9 x 35 menit atau 3 pertemuan), dengan ketentuan sebagai berikut:

1 Jam Pelajaran (JP) = 35 menit

1 pertemuan = 3 JP

1 minggu = 1 pertemuan

Saran waktu pembelajaran ini bersifat tentatif dengan menyesuaikan kondisi peserta didik dan kebijakan kurikulum sekolah. Khusus untuk jumlah pertemuan setiap minggu menjadi kebijakan sekolah.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Konsep dan keterampilan yang harus dimiliki peserta didik sebelum memasuki pembelajaran pada bab ini adalah sebagai berikut.

a. Keterampilan Menggambar Dasar

Peserta didik harus memiliki keterampilan menggambar dasar seperti membuat titik dan garis. Membuat titik dan garis adalah proses menggambar dasar yang diperlukan untuk menghasilkan citra visual yang baik. Kemampuan ini memungkinkan peserta didik untuk mengekspresikan ide mereka secara visual dan menjadi fondasi bagi pengembangan keterampilan seni lebih lanjut.

b. Keterampilan Observasi

Peserta didik juga harus memiliki kemampuan mengamati objek di sekitar. Hal ini membantu peserta didik dalam menerapkan unsur rupa pada karya mereka. Melalui keterampilan observasi yang terlatih, peserta didik dapat mengamati objek dengan cermat, menangkap berbagai detail penting, dan menyalurkannya menjadi ekspresi visual dalam seni rupa.

c. Keterampilan Berkomunikasi

Peserta didik juga harus memiliki keterampilan berkomunikasi untuk mendiskusikan dan mendeskripsikan karya seni. Keterampilan ini membantu peserta didik mengembangkan rasa apresiasi terhadap karya seni dan memperkuat kemampuan mereka dalam berbagi ide dan umpan balik.

7. Kerangka Pembelajaran

Berikut ini kerangka pembelajaran Bab I yang dapat diterapkan oleh guru. Guru dapat mengembangkan setiap kerangka pembelajaran sesuai karakteristik satuan pendidikan masing-masing.

a. Praktik Pedagogis

Dalam pembelajaran Bab I “Seni Rupa di Sekitarku,” guru mengajak peserta didik untuk berkreasi melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. Mereka membuat karya seni menggunakan unsur-unsur rupa seperti titik, garis, bidang, bentuk, dan warna. Metode ini mendorong eksplorasi dan kreativitas peserta didik dalam mengamati, mengolah, dan mengekspresikan unsur-unsur rupa seperti titik, garis, bidang, bentuk, dan warna.

Peserta didik juga terlibat dalam diskusi kelas untuk memperkuat pemahaman mereka dengan membahas karya masing-masing, berbagi

umpan balik, dan bertukar ide. Guru juga melakukan demonstrasi praktis dengan menampilkan teknik menggambar dan penggunaan bahan seni secara langsung. Setelah itu, peserta didik melakukan praktik agar keterampilan mereka dapat berkembang dengan baik.

b. Kemitraan Pembelajaran

Dalam kerangka kemitraan pembelajaran untuk Bab I “Seni Rupa di Sekitarku,” interaksi yang terjalin sangat penting. Pertama, guru memberikan bimbingan, umpan balik, dukungan kepada peserta didik selama proses belajar, dan membantu mereka memahami konsep seni dengan lebih baik.

Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menciptakan karya seni, saling memberikan kritik yang membangun, sehingga menciptakan suasana kolaboratif dan saling menghargai. Selain itu, kolaborasi dengan guru mata pelajaran lain, seperti Bahasa Indonesia, mengaitkan seni dengan penulisan naratif, mendorong peserta didik untuk menceritakan proses kreatif mereka.

Keterlibatan orang tua juga sangat berharga, mereka diajak berpartisipasi dalam kegiatan seni di rumah untuk mendukung kreativitas anak. Terakhir, pameran lokal diadakan untuk memamerkan karya peserta didik, yang tidak hanya meningkatkan apresiasi seni di komunitas tetapi juga memberikan peserta didik kesempatan untuk berbagi hasil karya mereka dengan lebih luas.

c. Lingkungan Pembelajaran

Dalam Bab I “Seni Rupa di Sekitarku,” lingkungan pembelajaran dirancang untuk mendukung kreativitas dan eksplorasi peserta didik. Pertama, guru menyiapkan Kelas Interaktif sebagai ruang utama kegiatan belajar. Ruang ini dilengkapi dengan alat dan bahan seni yang memadai, area untuk menggambar, serta tempat untuk memamerkan karya peserta didik. Kondisi tersebut menciptakan suasana yang inspiratif.

Selanjutnya, terdapat Ruang Kreatif, yang merupakan ruang khusus untuk kegiatan eksplorasi seni. Ruang ini memungkinkan peserta didik untuk bereksperimen dengan berbagai teknik dan media, sehingga mendorong inovasi dalam berkarya.

Selain ruang fisik, terdapat ruang virtual yang diintegrasikan melalui Platform *Learning Management System* (LMS). Melalui platform ini, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, video tutorial, dan forum diskusi. Tersedianya ruang belajar virtual ini dapat memperkuat interaksi



antarpeserta didik, memberikan akses yang lebih luas terhadap sumber belajar, dan mendukung pembelajaran secara fleksibel.

d. Pemanfaatan Digital

Teknologi digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar. Dalam Bab I “Seni Rupa di Sekitarku,” pemanfaatan teknologi digital menjadi kunci dalam meningkatkan pengalaman belajar peserta didik.

Melalui platform *E-Learning*, guru dapat menyediakan materi tambahan dan sumber belajar yang dapat diakses peserta didik kapan saja dan di mana saja. Selain itu, memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran. Video tutorial dapat dimanfaatkan peserta didik untuk mendemonstrasikan teknik seni. Hal ini membantu peserta didik agar lebih memahami praktik dengan lebih baik melalui visual.

Selanjutnya, Forum Diskusi Daring memfasilitasi interaksi antarpeserta didik untuk mendiskusikan karya seni dan berbagi ide kreatif secara virtual. Terakhir, guru juga dapat memperkenalkan *Augmented Reality* (AR) sebagai aplikasi interaktif untuk memperluas pengalaman belajar peserta didik.

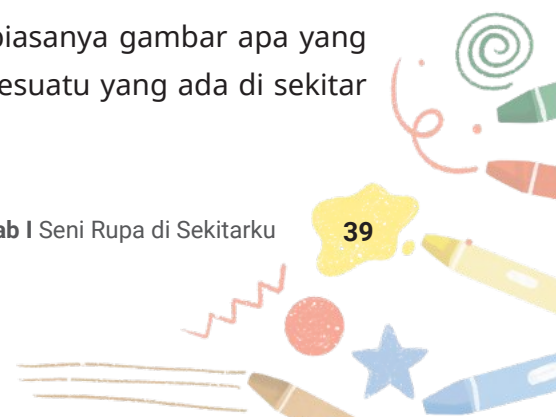
Melalui aplikasi AR, peserta didik mendapat pengalaman interaktif yang menarik. Mereka dapat melihat bagaimana warna dan bentuk tampil dalam konteks nyata, sehingga memperkaya pemahaman mereka tentang seni.

8. Apersepsi

Apersepsi berfungsi menghubungkan pelajaran sebelumnya atau pengalaman yang sudah dimiliki peserta didik dengan materi yang akan dipelajari. Selain itu, untuk membangun antusiasme mereka terhadap kegiatan berkarya. Berikut adalah beberapa alternatif apersepsi yang dapat dilakukan oleh guru.

a. Pertanyaan Pemantik

- 1) “Siapa yang suka menggambar? Apa yang biasanya kalian gambar?”
- 2) “Apa warna favorit kalian dan bagaimana kalian menggunakan warna tersebut dalam gambar atau karya seni?”
- 3) “Pernahkah kalian melihat hiasan di rumah, sekolah, atau tempat ibadah? Menurut kalian, apakah itu termasuk karya seni rupa?”
- 4) “Kalau kalian menggambar bebas di rumah, biasanya gambar apa yang kalian buat? Pernahkah kalian menggambar sesuatu yang ada di sekitar kalian?”



b. Aktivitas *Ice Breaking*

- 1) Permainan warna, guru dapat mengajak peserta didik berdiri dalam lingkaran. Setiap peserta didik diminta menyebutkan satu warna dan mencari benda di sekitar mereka yang memiliki warna tersebut. Hal ini membantu mereka berpikir tentang warna yang ada di lingkungan mereka.
- 2) Menari dan bernyanyi tentang garis, ajak peserta didik bergerak mengikuti arah garis yang ditentukan (misalnya lurus, zig-zag, atau melingkar) bersamaan dengan menyebutkan jenis garis yang mereka ikuti. Hal ini membuat mereka lebih peka terhadap bentuk dan garis.
- 3) Jelajah kelas mini, peserta didik diminta berjalan pelan di sekitar kelas atau halaman sekolah dan mencatat benda apa saja yang menurut mereka memiliki unsur seni rupa.
- 4) Tantangan cepat (1 Menit), "Sebutkan sebanyak-banyaknya benda di rumah kalian yang warnanya menarik atau bentuknya lucu!"

c. Diskusi Kecil

Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil dan berikan gambar sederhana (misalnya bunga, rumah, atau hewan). Berikan pertanyaan pemantik untuk didiskusikan dengan teman sekelompoknya, "Apa saja bentuk yang kalian lihat dalam gambar ini?"

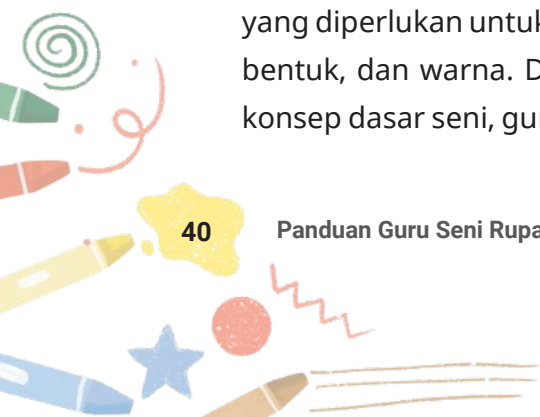
Melalui diskusi ini, guru dapat mengajak peserta didik mengamati unsur-unsur rupa yang ada di lingkungan sekitar.

d. Permainan Kreatif

Guru mengajak peserta didik bermain tebak gambar dengan menggunakan unsur rupa titik dan garis. Mintalah peserta didik untuk menggambar sebuah objek hanya menggunakan titik dan garis. Setelah semua selesai, mintalah mereka saling menebak objek apa yang digambar teman-temannya.

9. Asesmen Formatif Awal

Dalam pembelajaran seni rupa, penilaian formatif awal memiliki peranan penting untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki materi baru. Penilaian ini berfungsi sebagai langkah awal untuk mengukur penguasaan materi prasyarat yang diperlukan untuk memahami konsep-konsep baru, seperti titik, garis, bidang, bentuk, dan warna. Dengan mengetahui sejauh mana peserta didik memahami konsep dasar seni, guru dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat.



Penilaian formatif awal ini terdiri atas dua aspek utama, yaitu kognitif dan nonkognitif. Dari segi kognitif, guru dapat menggunakan kuis singkat untuk menilai pengetahuan peserta didik tentang istilah-istilah dasar dalam seni rupa. Misalnya guru mengajukan pertanyaan, *“Sebutkan tiga warna yang kalian ketahui!”* atau *“Apa yang dimaksud dengan garis lurus?”* akan membantu guru mengetahui sejauh mana peserta didik telah memahami konsep-konsep tersebut.

Sementara itu, aspek nonkognitif berfokus pada sikap dan minat peserta didik terhadap seni. Melalui observasi dan diskusi kelas, guru dapat mengamati bagaimana peserta didik berinteraksi dengan bahan seni. Apakah mereka tampak bersemangat, ragu, atau penuh minat saat berbicara tentang pengalaman seni mereka? Diskusi ini tidak hanya membantu guru mendapatkan gambaran tentang antusiasme peserta didik, tetapi juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berbagi pengalaman bersama mereka.

Hasil dari penilaian formatif awal ini sangat penting untuk menentukan arah pembelajaran berikutnya. Jika sebagian besar peserta didik sudah familier dengan konsep warna tetapi kurang memahami tentang garis, guru dapat mengarahkan fokus pembelajaran pada pengenalan garis. Selain itu, guru dapat mengarahkan peserta didik mencari tahu cara menggabungkan garis dengan warna dalam karya seni. Dengan pendekatan yang lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Penilaian formatif awal bukan hanya sekadar alat ukur, tetapi juga merupakan fondasi yang membantu menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan setiap peserta didik.

Dengan pendekatan ini, guru dapat memperoleh informasi awal mengenai kemampuan kognitif, keterampilan dasar, serta sikap peserta didik terhadap proses berkarya.

Adapun pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh guru adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Pedoman Penilaian Formatif Awal

Nama Peserta Didik	Capaian Kompetensi	Baik	Masih Perlu Ditingkatkan	Hal yang Akan Dilakukan
	1. Dapat memahami unsur-unsur rupa: titik, garis, bidang, bentuk, dan warna.			

Nama Peserta Didik	Capaian Kompetensi	Baik	Masih Perlu Ditingkatkan	Hal yang Akan Dilakukan
	2. Dapat menggambarkan dan menciptakan karya seni menggunakan titik, garis, dan bentuk.			
	3. Dapat bereksperimen dengan warna dalam karya.			
	4. Dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menciptakan karya seni.			
	5. Dapat menghargai karya seni teman dan berpartisipasi dalam diskusi.			

Keterangan:

- 1) Guru menilai setiap peserta didik berdasarkan capaian kompetensi (masih perlu ditingkatkan).
- 2) Guru mengisi kolom “Hal yang akan dilakukan” untuk merancang tindak lanjut pembelajaran (penguatan atau diferensiasi).
- 3) Hasil penilaian awal digunakan untuk menyesuaikan metode dan strategi pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

B. Kegiatan Pembelajaran



Kegiatan 1

Aktivitas Pengamatan Benda-Benda di Sekitar Sekolah atau Rumah



1. Tujuan Kegiatan

- a. Tujuan Umum: membantu peserta didik mengenali dan memahami unsur-unsur rupa (titik, garis, bidang, bentuk, dan warna) yang ada di lingkungan sekitar mereka.
- b. Tujuan Khusus:
 - 1) Mengidentifikasi Unsur Rupa: Peserta didik dapat mengidentifikasi dan memberi contoh unsur rupa (titik, garis, bidang, bentuk, dan warna) dalam benda-benda di sekitar mereka.
 - 2) Menjelaskan Konsep: Peserta didik dapat menjelaskan pengertian setiap unsur rupa dengan benar.
 - 3) Mencatat Temuan: Peserta didik dapat melakukan pengamatan aktif dan mencatat hasil pengamatan mengenai unsur rupa yang ditemukan.
 - 4) Berkarya Kreatif: Peserta didik dapat menggambar atau merepresentasikan minimal satu contoh setiap unsur rupa yang mereka temukan.
 - 5) Kerja Sama dan Diskusi: Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok untuk berdiskusi dan berbagi temuan mereka, menghargai pendapat teman.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas

Tabel 1.2 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas 1

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1.1 Ayo, Amati! Mengenal Unsur Seni di Sekitar Kita	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 1.2 Ayo, Amati! Unsur Rupa di Lingkungan	Memahami	Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari. Menerapkan strategi berpikir.

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1.3 Ayo, Lakukan! Menyusun Kata dan Gambar sesuai Unsur Rupa	Mengaplikasi	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
		Mendorong kemandirian, diferensiasi proses, dan berpikir positif.
Aktivitas 1.4 Ayo, Apresiasi dan Refleksi Pengalaman	Merefleksi	Mengembangkan dimensi sosial dan apresiatif dalam pembelajaran.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran

Langkah pembelajaran yang efektif dan efisien dirancang untuk menumbuhkan kesadaran visual peserta didik terhadap unsur-unsur rupa yang ada di sekitar. Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran yang dapat dilakukan guru.

1) Pendahuluan

Pada awal pembelajaran, guru menyapa peserta didik dengan hangat dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru dapat memulai kegiatan dengan ajakan ringan, seperti berjalan-jalan kecil di sekitar sekolah untuk melihat benda-benda yang menarik perhatian. Setelah suasana kondusif, guru menyampaikan tujuan pembelajaran bahwa peserta didik diharapkan mampu mengamati benda-benda di sekitar sekolah atau rumah.

Guru memberi penjelasan awal tentang unsur rupa yang tampak, seperti titik, garis, warna, bidang, dan bentuk. Guru dapat mengajukan pertanyaan, "Siapa yang pernah memperhatikan bentuk pot bunga di depan kelas?" Guru juga menekankan pentingnya kegiatan mengamati sebagai langkah awal dalam proses berkarya seni rupa. Sebagai penutup bagian pendahuluan, guru mengajukan pertanyaan pemantik seperti, "Apa yang membuat sebuah benda terlihat indah atau menarik?" Untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan kesiapan belajar peserta didik.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan dengan pendekatan "*Niteni, Nirokke, Nambahi*," yang selaras dengan langkah saintifik 5M (Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, dan Mengomunikasikan) untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, keaktifan, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik.

Pada tahap *Niteni* selaras dengan Mengamati, guru mengajak peserta didik mengamati berbagai benda di sekitar sekolah seperti pot bunga, pagar, papan nama, kursi taman, atau karya mural. Jika kegiatan dilakukan di rumah, peserta didik dapat membawa foto atau gambar benda yang diamati.

Peserta didik mengamati warna, bentuk, garis, dan tekstur pada benda tersebut dengan panduan pertanyaan seperti, “Apakah benda ini simetris?” atau “Warna apa yang paling menonjol?” Guru menyiapkan lembar observasi sederhana yang berisi kolom nama benda, bentuk, warna, tekstur, dan kesan pribadi agar hasil pengamatan lebih terarah.

Selanjutnya pada tahap *Nirokke* selaras dengan Menanya dan Mencoba, peserta didik menuliskan pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan, misalnya, “Mengapa warna pot bunga bisa berbeda-beda?”

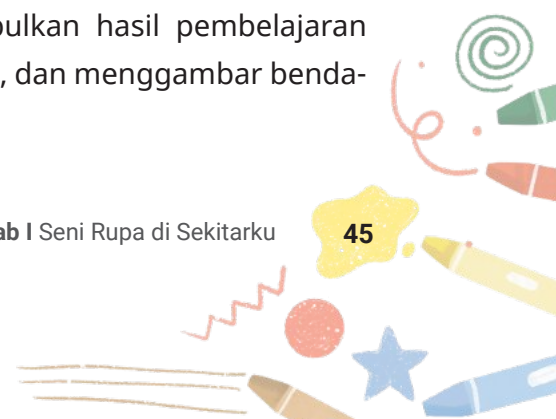
Guru kemudian memfasilitasi peserta didik untuk meniru atau menggambar bentuk benda yang diamati melalui sketsa cepat di buku gambar sebagai latihan kepekaan terhadap bentuk dan proporsi. Guru memberikan contoh cara menggambar garis dasar atau bentuk sederhana dari benda tersebut.

Pada tahap *Nambahi* selaras dengan Menalar dan Mengomunikasikan, peserta didik berdiskusi dalam kelompok kecil untuk membahas hasil pengamatan dan sketsa yang telah dibuat. Guru memandu refleksi dengan mengajukan pertanyaan, seperti “Apa yang membuat benda yang kamu gambar menjadi menarik?” atau “Apa kesulitan saat menggambar benda tersebut?”

Setelah itu, peserta didik menempelkan hasil sketsa atau catatan pengamatan di papan kelas. Lalu menjelaskan temuannya di depan teman-teman. Guru menegaskan bahwa setiap peserta didik memiliki pandangan yang berbeda tentang keindahan, dan perbedaan tersebut adalah bagian dari ekspresi pribadi dalam berkarya seni rupa.

3) Penutup

Pada akhir kegiatan pembelajaran “Bicara Tentang Karya”, aktivitas pengamatan benda-benda di sekitar sekolah atau rumah. Guru mengajak peserta didik untuk bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Melalui kegiatan mengamati, mencatat, dan menggambar benda-



benda di sekitar, peserta didik belajar bahwa keindahan dapat ditemukan dari hal-hal sederhana yang mereka jumpai setiap hari.

Setiap bentuk, warna, dan tekstur memiliki karakter yang unik dan dapat menjadi sumber inspirasi untuk berkarya seni rupa. Guru memberikan apresiasi atas usaha dan keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapat maupun menunjukkan hasil pengamatannya.

Sebagai refleksi, peserta didik diajak menuliskan kesan dan pengetahuan baru yang diperoleh hari ini, misalnya dengan menjawab pertanyaan, "Benda apa yang paling menarik bagimu? Jelaskan alasannya."

Kegiatan ditutup dengan pesan bahwa kepekaan terhadap lingkungan sekitar adalah langkah awal untuk menjadi pribadi yang apresiatif dan kreatif. Sikap ini juga menumbuhkan kepedulian terhadap keindahan yang ada di sekelilingnya. Guru dapat memberikan tugas lanjutan sederhana berupa pengamatan benda di rumah yang dianggap menarik oleh peserta didik. Benda tersebut nantinya akan digambar pada pertemuan berikutnya. Dengan demikian, proses belajar tidak berhenti di kelas, melainkan berlanjut di kehidupan sehari-hari.

c. Pokok Materi

Pembelajaran seni rupa pada kegiatan "Bicara Tentang Karya" diawali dengan aktivitas pengamatan terhadap benda-benda yang ada di lingkungan sekitar sekolah atau rumah. Melalui kegiatan ini, peserta didik diajak mengenali unsur-unsur rupa pada benda sehari-hari, seperti bentuk, warna, garis, tekstur, dan ukuran. Aktivitas ini tidak hanya berfungsi sebagai pengantar keterampilan menggambar atau berkarya. Kegiatan ini juga menjadi sarana untuk melatih kepekaan estetis dan apresiasi terhadap lingkungan visual.

Menurut Feldman (1994), kemampuan mengamati adalah fondasi utama dalam pendidikan seni karena menjadi titik awal dari kegiatan berpikir visual. Dalam konteks anak sekolah dasar, kegiatan pengamatan membantu menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis terhadap hal-hal yang mereka lihat setiap hari. Anak-anak belajar untuk tidak hanya "melihat" benda, tetapi juga "memahami" karakter dan keindahan yang terkandung di dalamnya.

Kegiatan ini sejalan dengan pendekatan saintifik, yang menekankan langkah-langkah mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan



mengomunikasikan. Melalui proses tersebut, peserta didik diajak untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Misalnya, saat peserta didik mengamati pot bunga di halaman sekolah, mereka dapat mengenali berbagai unsur rupa yang ada pada objek tersebut. Mereka dapat melihat bahwa bentuk bulat atau simetris memberi kesan seimbang dan warna cerah menghadirkan suasana ceria. Tekstur kasar pada permukaan pot juga menambah nilai keunikan visual.

Selain itu, kegiatan ini juga berlandaskan pada filosofi Ki Hadjar Dewantara melalui prinsip Tri N, *Niteni*, *Nirokke*, dan *Nambahi*. Dalam kegiatan pengamatan ini, peserta didik melakukan tahap *Niteni*, yaitu mengenali dan memahami gejala visual di sekitarnya. Dari hasil pengamatan tersebut, peserta didik akan melanjutkan ke tahap *Nirokke*, yaitu meniru bentuk-bentuk sederhana dari benda yang diamati untuk melatih keterampilan menggambar.

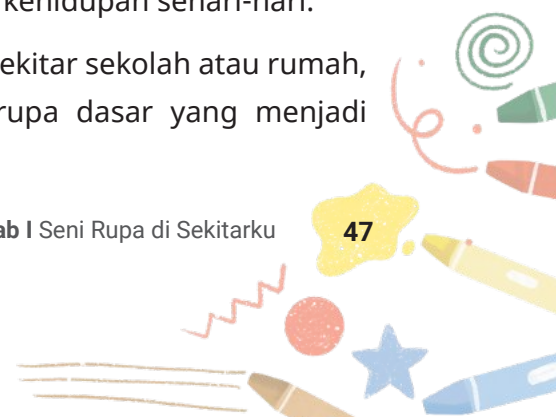
Pada tahap selanjutnya *Nambahi*, peserta didik mengembangkan pengamatannya menjadi gagasan pribadi dalam mencipta karya. Proses ini mencerminkan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang menumbuhkan karakter mandiri dan reflektif. Untuk membantu proses berpikir dan refleksi, peserta didik diarahkan untuk mencatat hasil pengamatannya pada lembar kerja sederhana yang berisi kolom seperti berikut.

- 1) Nama benda yang diamati.
- 2) Ciri visual (bentuk, warna, garis, dan tekstur).
- 3) Kesan pribadi (apa yang menarik atau indah dari benda tersebut).

Melalui kegiatan mencatat ini, peserta didik belajar mengorganisasi pengamatan mereka dalam bentuk tulisan dan gambar. Proses ini melatih kemampuan mereka untuk mengekspresikan ide secara visual dan verbal, sekaligus membangun kebiasaan reflektif terhadap apa yang mereka lihat.

Seperti diungkapkan oleh Viktor Lowenfeld (1947) dalam *Creative and Mental Growth*, kegiatan pengamatan yang terarah memungkinkan anak-anak mengembangkan persepsi visual yang tajam, memperkuat daya ingat visual, dan menumbuhkan kecintaan terhadap proses berkarya. Pengalaman langsung di lingkungan sekitar memberikan konteks nyata yang membantu anak memahami hubungan antara seni, alam, dan kehidupan sehari-hari.

Dalam kegiatan pengamatan benda-benda di sekitar sekolah atau rumah, peserta didik diperkenalkan pada unsur-unsur rupa dasar yang menjadi



fondasi dalam penciptaan karya seni. Unsur rupa merupakan komponen visual yang membentuk keseluruhan tampilan sebuah karya, baik dua dimensi maupun tiga dimensi.

1) Titik dan Garis

Titik dan garis merupakan unsur paling dasar dalam seni rupa. Titik adalah unsur rupa terkecil yang menjadi penanda awal dari suatu bentuk atau arah. Ketika beberapa titik disusun berdekatan, maka terbentuklah garis, elemen visual yang menunjukkan arah, gerak, dan batas suatu bidang. Garis dapat bersifat lurus, lengkung, patah, berombak, atau spiral, setiap sifat memberikan kesan visual dan emosional yang berbeda.

Melalui latihan mengamati dan menggambar garis pada benda-benda di sekitar, peserta didik belajar mengenali bahwa setiap benda memiliki struktur garis yang unik. Misalnya, garis lengkung pada daun memberi kesan lembut dan alami, sementara garis lurus pada pagar menampilkan kesan tegas dan kuat.

Seperti dijelaskan oleh Herbert Read (1956) dalam *Education Through Art*, pengalaman mengenali garis membantu anak memahami struktur dan irama visual yang membentuk keindahan. Selain itu, kegiatan menggambar garis juga melatih koordinasi mata dan tangan, mengembangkan konsentrasi. Kegiatan ini turut menumbuhkan kesadaran estetis terhadap bentuk yang tampak sederhana namun bermakna.

2) Bentuk dan Bidang

Bentuk merupakan hasil dari kombinasi titik dan garis yang membatasi ruang tertentu. Sementara itu, bidang adalah luasan yang dihasilkan oleh bentuk tersebut dalam dua dimensi. Bentuk dapat bersifat geometris (seperti lingkaran, persegi, dan segitiga) atau organik (seperti bentuk daun, batu, dan awan).

Dalam pengamatan benda di sekitar, peserta didik belajar mengenali bahwa setiap benda memiliki bentuk khas yang membantu mereka mengidentifikasi fungsinya. Contohnya, jendela sekolah memiliki bentuk persegi panjang yang simetris, sedangkan pot bunga mungkin berbentuk silinder atau setengah bola.

Pemahaman ini tidak hanya melatih pengenalan visual, tetapi juga mengembangkan kemampuan peserta didik untuk melihat proporsi, keseimbangan, dan komposisi. Menurut Arnheim (1974) dalam *Art*



and Visual Perception, persepsi bentuk adalah dasar dari cara manusia memahami dunia visual; melalui bentuk, seseorang dapat merasakan harmoni dan keteraturan dalam suatu objek.

Melalui kegiatan ini, peserta didik diajak untuk mengamati, menggambar ulang, dan mendiskusikan bentuk benda di sekitar mereka. Proses ini menumbuhkan pemahaman peserta didik tentang konsep bentuk. Bentuk tidak hanya berkaitan dengan tampilan luar suatu objek. Bentuk juga memiliki nilai estetik dan fungsi visual.

3) Warna

Warna merupakan unsur rupa yang paling mudah menarik perhatian dan memberikan makna emosional pada karya. Warna memiliki kekuatan untuk menciptakan suasana dan menyampaikan perasaan. Misalnya, warna cerah seperti kuning dan merah memberi kesan gembira, sementara warna biru dan hijau menciptakan kesan tenang dan sejuk. Dalam kegiatan pengamatan, guru mengajak peserta didik melihat bagaimana warna hadir di alam dan benda buatan manusia. Mulai dari warna bunga, dinding sekolah, hingga pakaian yang dikenakan teman-temannya.

Menurut teori warna Johannes Itten (1970) dalam *The Elements of Color*, warna bukan sekadar hasil penglihatan, tetapi juga pengalaman psikologis yang dapat memengaruhi suasana hati dan persepsi seseorang. Oleh karena itu, mengenali warna dalam konteks lingkungan sekitar membantu peserta didik memahami hubungan antara warna, suasana, dan makna visual.

Kegiatan mengamati warna juga menumbuhkan apresiasi terhadap keindahan dan keberagaman alam. Peserta didik belajar bahwa setiap warna memiliki nilai estetik tersendiri dan bahwa kombinasi warna dapat menciptakan harmoni maupun kontras. Dalam konteks pendidikan seni, kegiatan ini mendorong peserta didik untuk peka terhadap warna di sekitarnya dan menggunakannya dengan penuh kesadaran saat berkarya.

Melalui pengamatan terhadap titik dan garis, bentuk dan bidang, serta warna, peserta didik tidak hanya mengenali unsur-unsur rupa secara teknis. Mereka juga belajar melihat keindahan dalam keseharian. Aktivitas ini mengajarkan bahwa keindahan dapat ditemukan pada benda-benda sederhana di sekitar, dari pot bunga hingga dinding sekolah. Setiap unsur rupa memiliki peran penting dalam membangun ekspresi visual.

Proses pembelajaran ini membentuk dasar bagi perkembangan kepekaan estetis, keterampilan observasi, dan kreativitas visual peserta didik. Dengan demikian, kegiatan pengamatan ini tidak hanya berfungsi sebagai latihan teknis. Kegiatan ini juga menjadi sarana pembentukan karakter yang peka terhadap keindahan dan keberagaman lingkungan.

d. Bentuk Diferensiasi dalam Kegiatan Pembelajaran

Diferensiasi pembelajaran pada kegiatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap peserta didik dapat terlibat aktif. Pendekatan ini membantu mereka memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sesuai dengan kebutuhan, minat, dan gaya belajar mereka. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberi ruang bagi keberagaman kemampuan dan latar belakang peserta didik. Guru memastikan setiap peserta didik dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan potensi masing-masing. Guru juga menuntun mereka agar tetap mencapai tujuan pembelajaran yang sama, yaitu memahami unsur-unsur rupa melalui pengamatan terhadap lingkungan sekitar.

Diferensiasi dalam kegiatan ini dapat dilakukan pada tiga aspek utama, seperti konten, proses, dan produk, disertai dengan penyesuaian lingkungan belajar (*learning environment*) agar inklusif dan kondusif.

1) Diferensiasi Konten

Dalam kegiatan pembelajaran ini, guru menyesuaikan tingkat kedalaman materi dan contoh visual sesuai dengan kemampuan dan minat peserta didik. Peserta didik yang memiliki kemampuan pengamatan tinggi dapat diarahkan untuk mengamati benda dengan unsur rupa yang lebih kompleks. Misalnya, perpaduan antara bentuk geometris dan organik, warna gradasi, atau tekstur yang beragam.

Sementara itu, peserta didik dengan kemampuan dasar atau kebutuhan khusus difokuskan pada pengamatan benda sederhana yang memiliki satu atau dua unsur rupa dominan, misalnya hanya warna atau bentuk dasar. Untuk mendukung hal tersebut, guru menyiapkan lembar observasi bertingkat (*scaffolded worksheet*) yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.

Pada tingkat 1, peserta didik menuliskan nama dan warna benda; pada tingkat 2, menjelaskan bentuk dan fungsi benda; dan pada tingkat 3, menambahkan pendapat pribadi tentang keindahan benda yang diamati.



Dengan demikian, setiap peserta didik dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangan dan kemampuannya masing-masing.

Guru juga dapat memberikan kebebasan dalam memilih objek pengamatan, seperti arahan berikut: “Bagi yang ingin tantangan, coba amati bentuk dan warna di taman sekolah; bagi yang ingin mulai dari yang sederhana, amati benda di meja kalian.” Pendekatan ini memastikan semua peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran dan merasakan keberhasilan sesuai potensinya.

2) Diferensiasi Proses

Dalam kegiatan pembelajaran, guru memberikan berbagai cara agar peserta didik dapat belajar sesuai dengan gaya belajarnya, baik visual, kinestetik, maupun auditori. Peserta didik dengan gaya belajar visual dapat mengamati gambar atau foto benda melalui media seperti LCD atau kartu gambar. Peserta didik kinestetik dapat mengamati langsung benda di taman sekolah atau membawa benda dari rumah agar dapat belajar melalui pengalaman nyata. Sementara itu, peserta didik auditori dapat berdiskusi dalam kelompok kecil untuk mendeskripsikan benda yang diamati secara lisan.

Guru juga menyediakan alat bantu seperti kaca pembesar, kamera tablet, atau buku sketsa. Hal ini untuk memudahkan peserta didik mengeksplorasi benda yang diamati. Bagi peserta didik yang memiliki hambatan penglihatan atau kesulitan fokus, guru dapat membantu dengan memberikan penjelasan verbal. Guru juga dapat memberi kesempatan kepada peserta didik untuk meraba tekstur benda agar mengenalnya lebih baik. Dengan cara ini, semua peserta didik tetap dapat berpartisipasi aktif dan memahami unsur rupa sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Dalam pelaksanaannya, guru memberi kebebasan kepada peserta didik untuk memilih cara yang paling nyaman dalam menampilkan hasil pengamatan, seperti menggambar, menulis deskripsi, atau bercerita. Guru dapat memberikan arahan dengan kalimat sederhana, misalnya, “Kalian boleh memilih, mau menggambar benda yang diamati, menulis deskripsinya, atau menceritakannya kepada teman kelompok.”

Dengan pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan menyenangkan. Guru juga makin menghargai perbedaan cara belajar setiap peserta didik, sehingga sikap ini membuat proses pembelajaran lebih inklusif dan bermakna.

3) Diferensiasi Produk

Dalam kegiatan ini, guru memberi kebebasan kepada peserta didik untuk menampilkan hasil pengamatannya dalam berbagai bentuk sesuai minat, kemampuan, dan gaya ekspresi masing-masing. Peserta didik dapat memilih untuk menggambar benda yang diamati sebagai produk visual. Mereka juga dapat menulis deskripsi sederhana tentang keindahan dan fungsi benda sebagai produk verbal. Selain itu, peserta didik dapat bercerita dan mempresentasikan hasil pengamatan secara lisan sebagai produk auditori.

Dengan memberi pilihan seperti ini, guru membantu peserta didik mengekspresikan ide dan pemahamannya dengan cara yang paling nyaman. Untuk peserta didik yang memiliki kemampuan lebih, guru dapat menantang mereka membuat peta unsur rupa dari beberapa benda di lingkungan sekolah. Sementara itu, bagi peserta didik yang masih kesulitan menulis atau menggambar, guru dapat menyediakan stiker, kartu warna, atau gambar cetak yang dapat ditempel lalu dijelaskan secara lisan.

Dengan cara ini, semua peserta didik tetap bisa menunjukkan hasil belajar mereka secara aktif tanpa merasa kesulitan. Guru dapat memberikan arahan dengan kalimat yang memotivasi. Misalnya, “Kamu bisa menunjukkan hasil pengamatanmu dengan menggambar benda itu, menulis penjelasannya, atau menceritakannya di depan teman-teman. Semua cara boleh, yang penting kamu bisa menjelaskan apa yang kamu amati.”

Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih terbuka, menghargai perbedaan gaya belajar. Selain itu, menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik dalam mengekspresikan hasil pengamatannya.

e. Pendampingan Guru, Orang Tua atau Orang Dewasa (Petunjuk K-3)

Dalam kegiatan “Bicara Tentang Karya”, aktivitas pengamatan terhadap benda-benda di sekitar sekolah atau rumah memerlukan pendampingan. Guru, orang tua, atau orang dewasa lainnya memiliki peran penting dalam mendukung kegiatan tersebut. Pendampingan tersebut diperlukan agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang aman, menyenangkan, dan bermakna. Guru berperan sebagai fasilitator dalam menyiapkan lingkungan belajar yang kondusif, menjelaskan cara mengamati benda dengan memperhatikan unsur



rupa seperti bentuk, warna, dan tekstur. Guru juga membimbing peserta didik agar melakukan pengamatan dengan penuh perhatian, bukan sekadar melihat.

Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan pertanyaan pemandu yang mendorong peserta didik berpikir kritis. Guru juga mengingatkan mereka untuk menjaga sikap peduli terhadap lingkungan, seperti tidak merusak atau memindahkan benda yang diamati.

Di rumah, orang tua atau orang dewasa diharapkan menjadi pendamping yang mendukung kegiatan pengamatan lanjutan. Orang tua dapat membantu peserta didik memilih benda di sekitar rumah, seperti tanaman hias, alat makan, atau perabotan sederhana. Orang tua juga mengarahkan cara mengamati melalui pertanyaan ringan, seperti “Apa yang membuat benda ini terlihat indah?” atau “Bagaimana bentuk benda ini membantu fungsinya?”

Pendampingan ini membantu peserta didik melatih kemampuan observasi dan mengembangkan rasa ingin tahu. Selain itu, menumbuhkan sikap apresiatif terhadap keindahan di lingkungan sekitarnya.

Kolaborasi antara guru dan orang tua menjadi kunci keberhasilan kegiatan ini. Guru dapat memberikan arahan tindak lanjut berupa lembar aktivitas rumah. Sementara orang tua memberikan dukungan moral melalui pujian atas usaha anak, bukan hanya hasilnya.

Pendampingan yang dilakukan dengan prinsip Tut Wuri Handayani ini menuntun peserta didik untuk belajar dengan *ngerti*, *ngrasa*, *nglakoni*, memahami, merasakan, dan melakukan. Melalui pengalaman bersama ini, peserta didik diharapkan tumbuh menjadi pribadi yang peka terhadap keindahan. Peserta didik juga diharapkan bersyukur atas ciptaan Tuhan, dan kreatif dalam mengekspresikan gagasan.

f. Kemungkinan Miskonsepsi Materi

- 1) Peserta didik mungkin berpikir bahwa hanya benda dengan bentuk yang jelas (seperti kubus atau bola) yang dapat dianggap memiliki unsur rupa, dan mengabaikan benda-benda yang lebih abstrak. Alternatif penanganannya sebagai berikut.
 - a) Contoh Visual: Guru menunjukkan gambar-gambar benda dengan bentuk yang tidak biasa (misalnya, bayangan, atau pola). Lalu memandu peserta didik mendiskusikan bagaimana benda-benda tersebut tetap memiliki unsur rupa.

- b) Kegiatan Praktis: Guru mengajak peserta didik mencari benda di sekitar yang tidak memiliki bentuk jelas, seperti pola di dinding. Guru juga memandu peserta didik mendiskusikan bagaimana unsur rupa tetap ditemukan di dalamnya.
- 2) Peserta didik mungkin menganggap warna hanya berfungsi untuk membuat benda terlihat menarik. Peserta didik belum memahami bahwa warna juga dapat memengaruhi suasana atau perasaan. Alternatif penanganannya sebagai berikut.
 - a) Diskusi Kelas: Guru mengajak peserta didik berdiskusi tentang bagaimana warna dapat memengaruhi perasaan dan suasana hati. Misalnya, warna biru sering dikaitkan dengan ketenangan, merah dengan semangat atau keberanian, dan kuning dengan keceriaan.
 - b) Kegiatan Interaktif: Mintalah peserta didik untuk menggambar dua objek dengan warna yang berbeda. Kemudian, ajak peserta didik berdiskusi mengenai perasaan mereka terhadap setiap warna yang digunakan.

g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jika pengamatan langsung tidak memungkinkan (karena cuaca buruk, keterbatasan lingkungan, atau alasan keamanan). Guru dapat melakukan pembelajaran alternatif berikut.

- 1) Menyediakan galeri gambar atau video benda-benda di sekitar sekolah atau rumah untuk diamati secara daring atau luring.
- 2) Menggunakan koleksi benda nyata yang dibawa ke kelas oleh guru atau peserta didik.
- 3) Mengajak peserta didik mengamati ilustrasi dalam buku, majalah, atau media digital sebagai bahan pengamatan.

3. Asesmen Formatif

Formatif dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Asesmen ini dapat menggunakan salah satu dari empat pendekatan penilaian, yaitu deskripsi kriteria, rubrik, skala atau interval nilai, dan persentase.

Guru melakukan asesmen formatif selama proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran. Hasil dari penilaian ini digunakan untuk menyusun laporan perkembangan belajar peserta didik dan untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya.

Tabel 1.3 Rubrik Asesmen Formatif

Aspek yang Dinilai	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
1. Kemampuan Mengamati	Mengamati lebih dari lima benda dengan detail dan konteks jelas.	Mengamati 3–5 benda dengan cukup jelas.	Mengamati kurang dari tiga benda dengan sedikit detail.	Hanya menyebut benda tanpa pengamatan yang jelas.
2. Deskripsi Visual	Deskripsi lengkap titik, garis, bidang, bentuk, warna.	Deskripsi mencakup 3–4 unsur visual.	Deskripsi hanya 1–2 unsur visual.	Belum ada deskripsi atau deskripsi sangat minim.
3. Ketepatan Merekam Hasil Pengamatan	Merekam pengamatan secara sistematis dan runtut.	Merekam cukup sistematis dengan sedikit ketidakteraturan.	Merekam dengan acak dan tidak sistematis.	Belum mencatat atau mencatat sangat tidak terstruktur.
4. Refleksi terhadap Hasil Pengamatan	Refleksi menggugah dan mengaitkan dengan pengalaman pribadi.	Refleksi cukup jelas dan relevan.	Refleksi terbatas dan kurang mendalam.	Tidak ada refleksi atau tidak relevan.
5. Kerapian dan Keterbacaan Catatan	Rapi, mudah dibaca, dan menarik secara visual.	Cukup rapi dan terbaca.	Tulisan berantakan, namun masih bisa dibaca.	Belum terbaca dan sangat tidak rapi.

Penjelasan:

Sangat Baik (4) : Peserta didik menunjukkan kinerja yang luar biasa dalam semua aspek.

Baik (3) : Peserta didik menunjukkan kinerja yang baik, meskipun ada beberapa kekurangan.

Cukup (2) : Peserta didik menunjukkan kinerja yang memadai tetapi perlu perbaikan.

Kurang (1) : Peserta didik tidak memenuhi kriteria yang diharapkan.

Skor Total Interpretasi

Total Skor (maks: 20)	Interpretasi Kinerja
17–20	Sangat Baik – Sudah mandiri dan teliti
13–16	Baik – Butuh sedikit pendampingan
9–12	Cukup – Perlu latihan lebih lanjut
≤ 8	Perlu Bimbingan Intensif

Catatan Tambahan untuk Guru:

- Penilaian dilakukan setelah peserta didik menyelesaikan lembar pengamatan dan refleksi.
- Guru dapat memberikan umpan balik berbasis rubrik secara individual.
- Umpan balik lisan atau tertulis dapat digunakan untuk menumbuhkan kesadaran belajar dan meningkatkan kualitas pengamatan di aktivitas berikutnya.



Kegiatan 2

Perkenalan Unsur-Unsur Seni Rupa dengan Pendekatan Pengamatan Karya Seni dan Kriya



1. Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu:

- Menjelaskan konsep dasar unsur rupa, termasuk titik, garis, bidang, bentuk, dan warna, serta bagaimana setiap unsur berkontribusi dalam karya seni.
- Melakukan pengamatan terhadap karya seni dan kriya dengan cermat, mengidentifikasi unsur-unsur rupa yang terdapat dalam karya tersebut.
- Menganalisis dan mendeskripsikan bagaimana penggunaan unsur rupa dalam karya seni memengaruhi estetika dan makna karya tersebut.
- Menciptakan karya seni sederhana menggunakan berbagai unsur rupa, menerapkan pemahaman yang diperoleh dari pengamatan dan analisis.
- Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok mengenai temuan mereka, saling berbagi pendapat dan pengalaman tentang unsur rupa yang diamati.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas 2

Tabel 1.4 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas 2

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1.5 Ayo, Amati! Menenal Unsur Seni Rupa pada Karya Seni	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 1.6 Ayo, Diskusikan Karya Seni!	Memahami	Mengaplikasikan pengetahuan dengan menganalisis karya seni secara kelompok.
		Menerapkan strategi berpikir.
Aktivitas 1.7 Ayo, Ciptakan Karya Seni!	Mengaplikasi	Mengaplikasikan unsur rupa dalam menciptakan karya seni sendiri.
		Mendorong kemandirian, diferensiasi proses, dan berpikir positif.
Aktivitas 1.8 Ayo, Refleksikan Pengalaman!	Merefleksi	Merefleksikan pengalaman belajar dan berbagi pembelajaran dari karya teman-teman.
		Mengembangkan dimensi sosial dan apresiatif dalam pembelajaran.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran

1) Pendahuluan

Guru membuka pembelajaran dengan menyapa peserta didik dan menciptakan suasana yang hangat dan menyenangkan. Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan belajar mengenal unsur-unsur seni rupa melalui pengamatan terhadap karya seni dan kriya seperti gambar, batik, ukiran, atau anyaman.

Peserta didik diajak berdialog ringan untuk mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman mereka sehari-hari, misalnya “Selamat pagi, semua! Hari ini, kita akan memulai perjalanan yang menarik untuk memahami unsur rupa dalam seni. Tujuan pembelajaran kita adalah untuk mengenal elemen-elemen dasar yang membentuk setiap karya seni, seperti titik,

garis, bidang, bentuk, dan warna. Memahami unsur rupa sangat penting, karena ini akan membantu kita menghargai dan menciptakan karya seni yang lebih bermakna.”

“Siapa yang pernah melihat kain batik di rumah? Pola atau warna apa yang kalian sukai?” Guru kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran bahwa peserta didik akan mengamati karya seni dan menemukan unsur-unsur rupa di dalamnya (titik, garis, bentuk, bidang, dan warna).

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan dengan pendekatan *Niteni*, *Nirokke*, dan *Nambahi* yang berpadu dengan proses saintifik 5M (Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, dan Mengomunikasikan).

a) *Niteni*

Guru menampilkan beberapa contoh karya seni dan kriya, seperti lukisan sederhana, kain batik, topeng kayu, gerabah, atau anyaman bambu. Peserta didik mengamati karya tersebut dengan memperhatikan bentuk, warna, garis, dan teksturnya. Guru menuntun pengamatan dengan pertanyaan pemandu seperti berikut.

“Unsur apa yang paling terlihat pada karya ini?”

“Bagaimana warna dan bentuk membuat karya ini tampak menarik?”

b) *Nirokke*

Peserta didik mengajukan pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan, misalnya “Mengapa pola batik ini menggunakan warna yang berbeda?” atau “Bagaimana cara membuat tekstur seperti pada anyaman bambu?” Guru memfasilitasi diskusi dan memberi kesempatan peserta didik mencoba meniru sebagian unsur rupa dari karya yang diamati, misalnya membuat pola garis atau bentuk sederhana dengan krayon di kertas. Melalui kegiatan ini, peserta didik belajar mengenal cara kerja dan pengulangan motif, serta memahami bagaimana unsur rupa diterapkan dalam karya seni.

c) *Nambahi*

Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatan dan karyanya secara berkelompok. Mereka menyampaikan pendapat tentang unsur rupa yang ditemukan pada karya yang diamati dan menjelaskan perannya dalam menciptakan keindahan. Guru memandu peserta didik untuk



menalar hubungan antara bentuk, warna, dan tekstur terhadap nilai estetika karya. Pada akhir kegiatan, peserta didik menempelkan hasil pengamatan atau gambar mereka di papan pajangan dan menjelaskan temuannya di depan kelas. Guru menegaskan bahwa setiap peserta didik dapat memiliki pandangan berbeda tentang keindahan sebagai bentuk ekspresi pribadi.

3) Penutup

Setelah melihat karya seni, guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil. Kemudian, guru meminta peserta didik berdiskusi bersama. Setiap kelompok memilih satu atau dua gambar yang sudah diamati. Mintalah peserta didik mendiskusikan unsur-unsur rupa yang mereka temukan dan menjelaskan bagaimana unsur-unsur itu membuat karya menjadi menarik.

Guru mengingatkan dengan mengajukan pertanyaan, seperti “Cobalah untuk menjelaskan penggunaan setiap unsur dengan jelas. Apa yang membuat karya tersebut menarik? Bagaimana warna atau bentuk memengaruhi perasaan kalian terhadap karya itu?” Peserta didik mulai berdiskusi dengan semangat, berbagi pandangan dan saling mendengarkan, serta menciptakan suasana kolaboratif yang mendukung pemahaman mereka tentang seni.

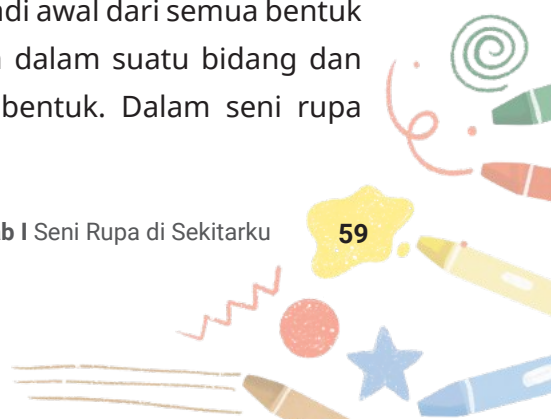
Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Guru menegaskan kembali bahwa unsur-unsur rupa seperti titik, garis, warna, bidang, dan bentuk merupakan dasar penting dalam menciptakan karya seni. Guru mengajak peserta didik merefleksikan hal-hal yang paling menarik dari kegiatan ini, misalnya “Unsur rupa apa yang paling kamu sukai dan mengapa?” Kegiatan diakhiri dengan apresiasi terhadap karya yang diamati dan pesan moral untuk selalu menghargai karya seni sebagai bagian dari budaya bangsa.

c. Pokok Materi

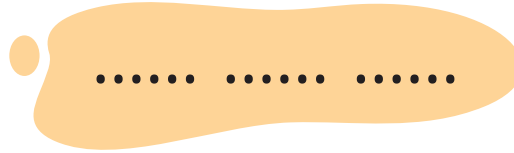
Unsur-unsur seni rupa adalah sebagai berikut.

1) Titik (*Point*)

Titik adalah unsur rupa paling dasar yang menjadi awal dari semua bentuk visual. Titik berfungsi sebagai pusat perhatian dalam suatu bidang dan dapat menjadi awal terbentuknya garis dan bentuk. Dalam seni rupa



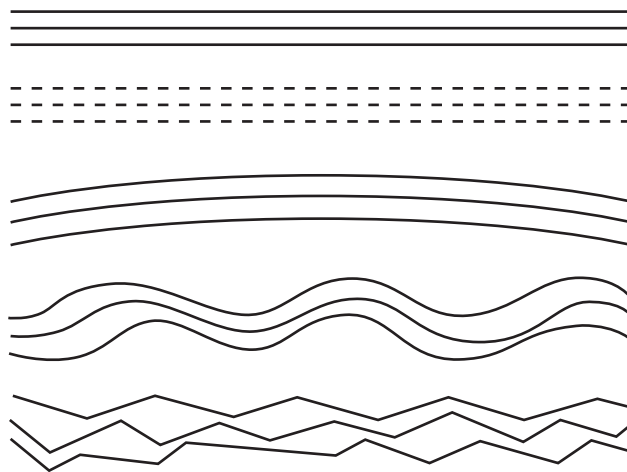
modern, titik bukan sekadar elemen kecil, melainkan bisa menjadi pusat energi visual. Seniman seperti Georges Seurat, pelopor teknik *pointillism*, memanfaatkan titik sebagai metode utama dalam membangun bentuk dan warna dalam lukisannya (Herbert, 2002).



Gambar 1.10 Bentuk Titik

2) Garis (*Line*)

Garis merupakan perpanjangan dari titik yang bergerak. Garis memiliki berbagai kualitas, seperti arah, panjang, tebal-tipis, dan tekstur. Fungsi garis dalam seni rupa sangat penting karena dapat membentuk kontur, menunjukkan gerak, membangun struktur, serta mengomunikasikan emosi (Ocvirk et al., 2012). Dalam konteks pendidikan seni, pemahaman terhadap jenis-jenis garis (lurus, lengkung, spiral, dan zig-zag) menjadi penting dalam tahap eksplorasi visual awal peserta didik (Lowenfeld & Brittain, 1987).

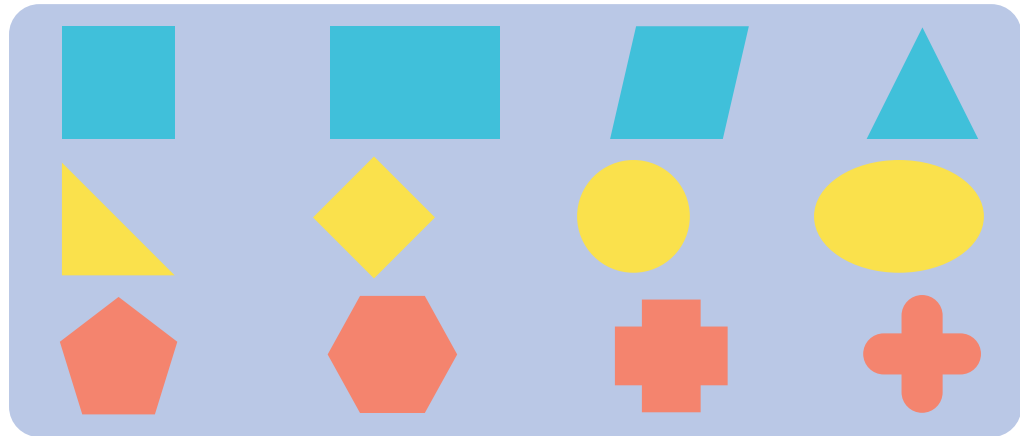


Gambar 1.11 Jenis-jenis Garis

3) Bidang (*Shape*)

Bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi panjang, lebar, dan luas. Bidang memiliki kedudukan, arah, dan dibatasi oleh garis. Bentuk bidang dapat geometris, organis, bersudut, tak teratur, dan bulat.

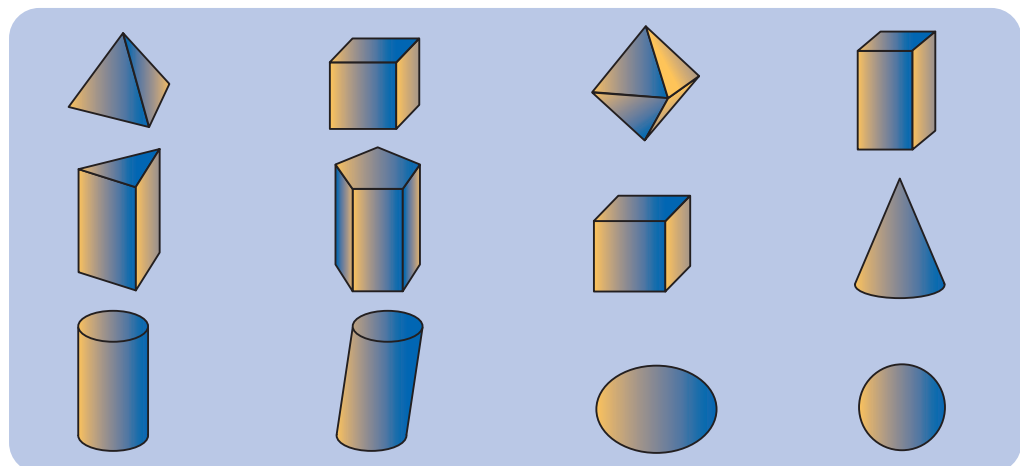
Bidang terbentuk dari pertemuan beberapa garis yang membatasi suatu area. Bidang dapat bersifat geometris, seperti segiempat, segitiga, dan lingkaran, atau bersifat organis berupa bentuk bebas. Dalam desain visual, bidang dapat digunakan untuk menciptakan keseimbangan dan ritme, serta sebagai media untuk komposisi visual. Menurut Arnheim (1974), bidang menjadi bagian penting dalam persepsi visual karena interaksi antara bidang dan ruang menghasilkan struktur visual yang kompleks.



Gambar 1.12 Jenis-Jenis Bidang

4) Bentuk (*Form*)

Bentuk adalah pengembangan dari bidang ke dalam tiga dimensi. Bentuk memiliki volume dan massa yang dapat diamati dari berbagai sisi. Bentuk dapat berupa bentuk geometris tiga dimensi (kubus, bola, dan silinder) maupun bentuk organis. Dalam seni patung dan arsitektur, pemahaman bentuk menjadi fundamental karena terkait langsung dengan pengalaman spasial dan perwujudan konsep artistik dalam ruang nyata (Ching, 2007).

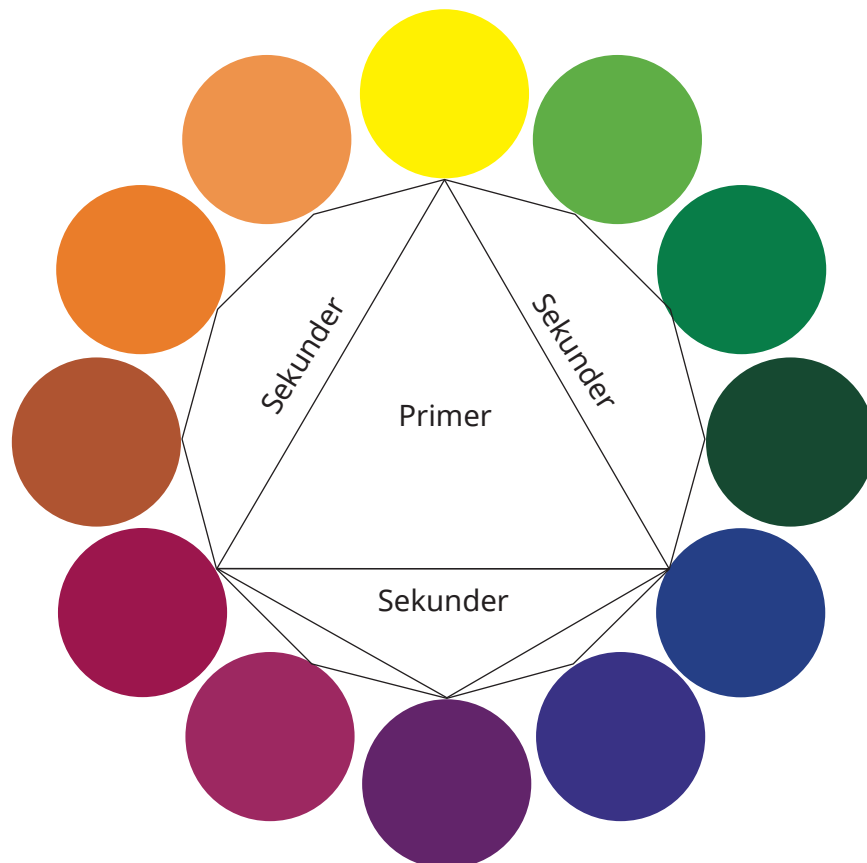


Gambar 1.13 Jenis-jenis Bentuk

5) Warna (*Color*)

Warna adalah persepsi visual yang muncul akibat pantulan cahaya terhadap permukaan. Unsur warna dibagi menjadi warna primer, sekunder, tersier, serta nilai (*value*), intensitas (*intensity*), dan temperatur warna (hangat dan sejuk). Warna memainkan peran penting dalam mengekspresikan emosi, menciptakan kesan ruang, dan memperkuat komposisi. Teori warna klasik yang dikembangkan oleh Johannes Itten (1970) masih menjadi dasar dalam pendidikan seni rupa hingga kini.

Warna merupakan kesan yang ditimbulkan oleh cahaya terhadap mata. Oleh karena itu, warna tidak akan terbentuk jika tidak ada cahaya. Setiap warna dihasilkan dari reaksi cahaya putih yang mengenai suatu permukaan dan permukaan tersebut memantulkan sebagian dari spektrum. Terjadinya warna-warna tersebut disebabkan oleh vibrikasi cahaya putih. Sistem yang paling sederhana untuk memahami hubungan antarwarna terdapat pada susunan warna dalam bentuk lingkaran warna.



Gambar 1.14 Jenis-jenis Warna

Secara umum warna dapat digolongkan menjadi tiga kelompok utama, yaitu:

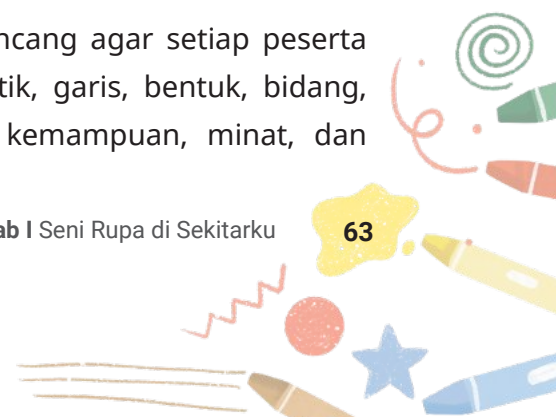
- a) **Warna primer:** adalah warna pokok yang tidak dapat diperoleh melalui pencampuran warna primer (merah, biru, dan kuning).
- b) **Warna sekunder:** adalah warna hasil campuran yang seimbang antara warna primer dengan warna primer.
 - (1) Warna ungu campuran merah dan biru.
 - (2) Warna oranye campuran warna merah dan kuning.
 - (3) Warna hijau campuran warna kuning dan biru.
- c) **Warna tersier:** adalah hasil campuran antar dua warna sekunder, sedangkan percampuran antara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna seperti yang ada di bawah ini disebut dengan warna *intermediate*.
 - (1) Warna merah ungu campuran warna merah dengan ungu.
 - (2) Warna ungu biru campuran warna ungu dengan biru.
 - (3) Warna hijau biru campuran warna hijau dengan biru.
 - (4) Warna kuning hijau campuran warna kuning dengan hijau.
 - (5) Warna oranye kuning campuran warna oranye dengan kuning.
 - (6) Warna merah oranye campuran warna merah dengan oranye.

Melalui pengamatan terhadap titik dan garis, bentuk dan bidang, serta warna, peserta didik tidak hanya mengenali unsur-unsur rupa secara teknis, tetapi juga belajar melihat keindahan dalam keseharian. Aktivitas ini mengajarkan bahwa keindahan dapat ditemukan pada benda-benda sederhana di sekitar dari pot bunga hingga dinding sekolah. Setiap unsur rupa memiliki peran penting dalam membangun ekspresi visual.

Proses pembelajaran ini membentuk dasar bagi perkembangan kepekaan estetis, keterampilan observasi, dan kreativitas visual peserta didik. Dengan demikian, kegiatan pengamatan ini tidak hanya berfungsi sebagai latihan teknis, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter yang peka terhadap keindahan dan keberagaman lingkungan.

d. Bentuk Diferensiasi dalam Kegiatan Pembelajaran

Diferensiasi pembelajaran pada kegiatan ini dirancang agar setiap peserta didik dapat mengenal unsur-unsur seni rupa (titik, garis, bentuk, bidang, dan warna) melalui cara yang sesuai dengan kemampuan, minat, dan



gaya belajarnya. Guru berperan sebagai fasilitator yang menuntun peserta didik agar dapat belajar dengan gembira, aktif, dan bermakna. Diferensiasi dilakukan pada tiga aspek utama, yaitu konten, proses, dan produk, dengan tetap berlandaskan pada prinsip Tut Wuri Handayani dan filosofi Tri N (*Niteni – Nirokke – Nambahi*).



Gambar 1.15 Guru berperan sebagai fasilitator saat anak melakukan kegiatan.

1) Diferensiasi Konten

Guru menyesuaikan kedalaman materi dan tingkat kompleksitas karya seni atau kriya yang diamati sesuai dengan kemampuan peserta didik. Peserta didik dengan kemampuan observasi tinggi dapat diarahkan untuk mengamati karya seni dengan unsur rupa yang lebih kompleks, seperti perpaduan warna gradasi, pola simetris dan asimetris, serta bentuk geometris dan organik yang saling berpadu. Sementara itu, peserta didik dengan kemampuan dasar atau kebutuhan khusus difokuskan pada karya yang lebih sederhana, misalnya lukisan anak, kain batik bermotif besar, atau bentuk gerabah polos.

Guru juga dapat menyiapkan lembar observasi bertingkat, mulai dari tingkat dasar (menuliskan warna dan bentuk karya), tingkat menengah (mengidentifikasi garis dan tekstur), hingga tingkat lanjut (menjelaskan fungsi dan kesan estetik karya). Pendekatan ini membantu semua peserta didik belajar sesuai tingkat kemampuannya.

2) Diferensiasi Proses

Guru memberikan berbagai cara bagi peserta didik untuk mengenali unsur-unsur rupa sesuai gaya belajarnya. Peserta didik dengan gaya

belajar visual dapat mengamati gambar atau video karya seni melalui layar proyektor atau media cetak. Peserta didik dengan gaya kinestetik diajak mengamati langsung karya kriya yang dapat disentuh, seperti anyaman, gerabah, atau ukiran kayu, agar dapat merasakan tekstur dan bentuknya.

Peserta didik dengan gaya auditori difasilitasi untuk berdiskusi dalam kelompok, mendeskripsikan karya yang diamati, dan mendengarkan penjelasan guru secara lisan. Guru juga dapat menyediakan alat bantu pengamatan seperti kaca pembesar, lembar sketsa, atau kartu unsur rupa agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik. Untuk peserta didik dengan hambatan belajar atau penglihatan, guru dapat menggunakan pendekatan taktil (perabaan) dan penjelasan verbal yang lebih rinci.

3) Diferensiasi Produk

Guru memberi kebebasan kepada peserta didik untuk menampilkan hasil pengamatannya dalam berbagai bentuk sesuai minat dan gaya ekspresi mereka. Peserta didik dapat memilih untuk menggambar kembali unsur-unsur rupa yang ditemukan dalam karya seni (produk visual), menulis deskripsi sederhana tentang keindahan dan fungsi karya (produk verbal). Selain itu, peserta didik dapat bercerita dan mempresentasikan hasil pengamatannya secara lisan (produk auditori).

Peserta didik yang memiliki kemampuan lebih dapat ditantang membuat peta unsur rupa dari beberapa karya seni atau kriya yang diamati. Sementara itu, bagi peserta didik yang masih kesulitan menulis atau menggambar, guru dapat menyediakan stiker, kartu warna, atau gambar cetak sebagai alternatif. Bahan-bahan tersebut dapat ditempel lalu dijelaskan secara lisan sebagai bentuk ekspresi pemahaman. Melalui cara ini, setiap peserta didik tetap dapat mengekspresikan pemahamannya tanpa merasa terbebani oleh keterbatasan kemampuan teknis.

e. Pendampingan Guru, Orang Tua atau Orang Dewasa (Petunjuk K-3)

Dalam kegiatan “Perkenalan Unsur-Unsur Seni Rupa dengan Pendekatan Pengamatan Karya Seni dan Kriya”, pendampingan dari guru, orang tua, atau orang dewasa sangat penting. Hal tersebut dapat membantu peserta didik memahami unsur-unsur rupa secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung. Guru berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Guru menyiapkan karya seni atau kriya yang sesuai dengan usia peserta didik serta menjelaskan cara mengamati karya tersebut dengan saksama.

Guru juga menuntun peserta didik untuk mengenali unsur rupa seperti garis, warna, bentuk, bidang, dan tekstur yang terdapat pada karya.

Selama kegiatan berlangsung, guru juga memberikan pertanyaan pemandu seperti, “Apa yang membuat warna pada kain batik ini tampak indah?” atau “Bagaimana garis-garis pada anyaman bambu dapat membentuk pola tertentu?” pertanyaan tersebut bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan rasa ingin tahu yang tinggi bagi peserta didik.

Orang tua atau orang dewasa di rumah juga memiliki peran penting dalam mendampingi kegiatan lanjutan. Mereka dapat membantu peserta didik mengamati karya seni atau kriya sederhana yang ada di rumah, seperti kain batik, ukiran kayu, atau kerajinan tangan dari bahan alam. Orang tua dapat mengarahkan peserta didik dengan pertanyaan ringan seperti, “Kamu melihat bentuk apa di pola batik ini?” atau “Warna apa yang paling kamu sukai dari karya ini?”

Pendampingan ini membantu peserta didik mengembangkan kemampuan apresiasi terhadap keindahan, serta memahami bahwa karya seni dan kriya merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari yang sarat nilai budaya.

f. Kemungkinan Miskonsepsi Materi



Gambar 1.16 Peserta didik hanya berfokus pada warna bukan bentuk.

Beberapa peserta didik mungkin berpikir bahwa unsur rupa hanya berfokus pada warna, sehingga mereka mengabaikan elemen lain seperti garis dan bentuk.

Guru dapat mengatasi masalah tersebut dengan cara memberi contoh karya seni yang kaya akan bentuk dan garis. Selanjutnya, guru meminta peserta didik untuk mencatat semua unsur rupa yang mereka lihat. Lalu guru mengajak peserta didik berdiskusi tentang bagaimana unsur-unsur ini berinteraksi dengan warna untuk menciptakan kesan tertentu dalam karya seni.

Peserta didik mungkin beranggapan bahwa karya seni harus selalu terlihat indah atau menarik. Hal ini membuat mereka merasa bingung saat melihat karya yang abstrak atau tidak konvensional.

Guru dapat mengatasi hal tersebut dengan menjelaskan bahwa seni memiliki banyak bentuk dan tujuan, termasuk ekspresi diri dan penyampaian pesan. Ajak peserta didik untuk mendiskusikan berbagai karya seni yang beragam, termasuk karya yang bersifat abstrak atau tidak selalu menampilkan keindahan secara konvensional, dan bagaimana unsur rupa dalam karya tersebut berfungsi untuk menyampaikan ide atau emosi.

g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan pembelajaran alternatif ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih imajinatif dan kontekstual bagi peserta didik. Berikut ini kegiatan pembelajaran alternatif yang dapat dilakukan guru.

- 1) Pendahuluan dengan Cerita: Guru memulai kegiatan dengan membacakan sebuah cerita menarik yang menggambarkan elemen-elemen visual dalam seni. Cerita ini melibatkan karakter yang menciptakan karya seni, sehingga peserta didik dapat merasakan hubungan antara narasi dan unsur rupa. Setelah cerita selesai, guru menjelaskan bahwa mereka akan melakukan eksplorasi seni sendiri.
- 2) Kegiatan Kreatif dan Diskusi: Guru mengajak peserta didik untuk membuat karya seni sendiri menggunakan bahan sederhana seperti kertas warna dan spidol. Setelah karya selesai, mereka saling bertukar karya dengan teman-teman untuk diamati. Peserta didik dapat mencatat unsur-unsur rupa pada karya yang diamati.

Kegiatan diakhiri dengan diskusi kelas, dalam kegiatan tersebut setiap kelompok berbagi temuan mereka. Guru menutup sesi dengan meminta peserta didik menulis refleksi tentang pengalaman belajar mereka. Melalui refleksi tersebut, peserta didik dapat memahami lebih dalam tentang unsur rupa dan pentingnya ekspresi dalam seni.



3. Asesmen Formatif

Asesmen Formatif dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dilengkapi dengan salah satu dari empat pendekatan penilaian, yaitu deskripsi kriteria, rubrik, skala atau interval nilai, dan persentase.

- a. Guru melakukan asesmen formatif selama proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana pencapaian tujuan belajar peserta didik. Hasil dari penilaian ini digunakan untuk menyusun laporan perkembangan belajar peserta didik dan untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya.

Tabel 1.5 Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan 2

Aspek	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Pemahaman unsur rupa	Mengenali semua unsur dengan tepat	Mengenali sebagian besar unsur dengan tepat	Mengenali hanya sebagian unsur	Belum memahami unsur rupa
Pengamatan karya	Mengidentifikasi unsur dengan jelas dan lengkap	Mengidentifikasi sebagian unsur dengan tepat	Identifikasi kurang tepat	Belum melakukan pengamatan
Menggambar	Unsur terlihat jelas dan sesuai	Unsur terlihat cukup sesuai	Unsur kurang terlihat	Belum menggambar

- b. Refleksi dan Penguatan Nilai

- 1) "Apa yang kamu pelajari hari ini?"
- 2) "Unsur mana yang paling kamu sukai?"
- 3) "Bagaimana kamu dapat menggunakan pengetahuan ini saat membuat karya?"

Nilai-nilai yang ditekankan sebagai berikut:

- 1) rasa ingin tahu,
- 2) keterbukaan pada pengalaman visual,
- 3) kerja sama dalam pengamatan kelompok, dan
- 4) apresiasi terhadap karya teman.

c. Tugas Mandiri (Opsional)

Carilah satu benda di rumah seperti hiasan, tas, dan kain batik. Selanjutnya, amati benda tersebut dan jelaskan mengenai hal berikut.

- 1) Unsur-unsur seni rupa apa saja yang terlihat?
- 2) Gambarlah bagian yang kamu sukai!



Kegiatan 3

Membuat Berbagai Jenis Garis di Atas Kertas Menggunakan Pensil, Spidol, atau Krayon



1. Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu:

- a. Membedakan berbagai jenis garis (misalnya lurus, lengkung, patah, spiral, dan lain-lain) dengan menggunakan berbagai alat gambar (pensil, spidol, dan krayon) secara kreatif dan mandiri sebagai dasar dalam memahami unsur rupa garis.
- b. Menggunakan pensil, spidol, atau krayon untuk menciptakan berbagai jenis garis di atas kertas.
- c. Mengekspresikan kreativitas mereka dalam menggambar dan bekerja sama dalam kelompok untuk berbagi ide.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas 3

Tabel 1.6 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas 3

Kode & Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1.9 Ayo, Kenali Jenis Garis!	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
		Memahami berbagai jenis garis dan karakteristiknya melalui diskusi dan contoh.

Kode & Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1.10 Ayo, Praktik Menggambar!	Mengaplikasi	Mengaplikasikan pengetahuan dengan menganalisis karya seni secara kelompok.
		Menerapkan strategi berpikir.
		Mendorong kemandirian, diferensiasi proses, dan berpikir positif.
Aktivitas 1.11 Ayo, Diskusi dan Refleksi!	Merefleksi	Merefleksikan pengalaman belajar dan berbagi pembelajaran dari karya teman-teman.
		Mengembangkan dimensi sosial dan apresiatif dalam pembelajaran.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan ini bertujuan agar peserta didik mengenal dan membuat berbagai jenis garis sebagai salah satu unsur dasar seni rupa. Melalui kegiatan ini, peserta didik diajak untuk bereksperimen menciptakan garis-garis dengan berbagai alat dan media secara kreatif. Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan “*Niteni – Nirokke – Nambahi*” dan langkah saintifik 5M (Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, dan Mengomunikasikan).

1) Pendahuluan

Guru membuka pembelajaran dengan menyapa peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru menampilkan contoh berbagai jenis garis (lurus, lengkung, zig-zag, berombak, spiral, dan patah-patah) melalui media gambar atau papan tulis.

Guru menjelaskan tujuan kegiatan, yaitu agar peserta didik dapat mengenal dan membuat berbagai jenis garis menggunakan alat sederhana seperti pensil, spidol, atau krayon. Selanjutnya, guru menumbuhkan motivasi dengan pertanyaan pemantik seperti berikut.

“Kalian pernah melihat garis pada pagar, jalan, atau daun? Menurut kalian, mengapa garis itu penting dalam gambar?”

2) Kegiatan Inti

a) *Niteni*

Guru memperlihatkan contoh karya atau pola yang terbentuk dari berbagai jenis garis, seperti gambar abstrak, pola batik, atau hiasan

dinding. Peserta didik mengamati bentuk dan arah garis yang digunakan. Guru memandu peserta didik untuk mengenali macam-macam garis dan mengamati bagaimana garis dapat menciptakan kesan gerak dan bentuk. Peserta didik mencatat atau menyebutkan jenis garis yang mereka lihat.

b) *Nirokke*

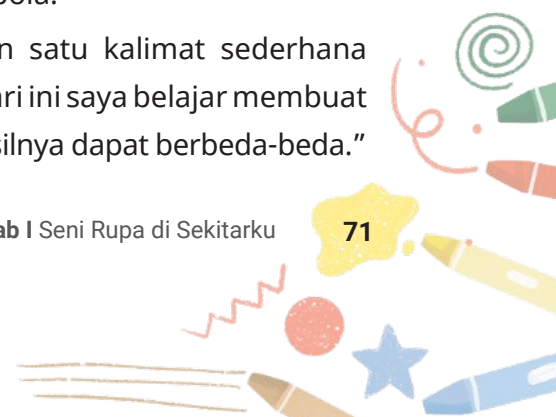
Peserta didik menuliskan atau mengajukan pertanyaan tentang jenis garis yang diamati, misalnya, “Bagaimana cara membuat garis berombak?” atau “Apakah garis patah-patah bisa digabung dengan garis lengkung?” Selanjutnya, guru memandu peserta didik mencoba membuat berbagai jenis garis di atas kertas menggunakan pensil, spidol, atau krayon. Guru mencontohkan teknik sederhana, seperti menggambar garis tegas, tipis, tebal, panjang, pendek, dan berpola. Peserta didik kemudian berlatih membuat garis secara bebas atau mengikuti instruksi guru untuk menghasilkan variasi bentuk garis.

c) *Nambahi*

Setelah mencoba, peserta didik diajak menganalisis hasil karyanya mengenai garis mana yang paling rapi, paling ekspresif, atau paling menarik. Guru memandu refleksi dengan pertanyaan seperti, “Apa perbedaan hasil garis yang kamu buat dengan pensil dan dengan krayon?” atau “Garis mana yang paling kamu sukai, dan mengapa?” Peserta didik kemudian menempelkan hasil karyanya di papan kelas dan menjelaskan secara singkat proses pembuatannya. Guru menekankan bahwa setiap karya unik dan berbeda, serta mendorong peserta didik untuk bangga atas hasil karyanya sendiri maupun teman-temannya.

3) Penutup

- a) Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan bahwa garis adalah unsur dasar dalam seni rupa yang dapat membentuk pola, arah, dan kesan tertentu dalam gambar.
- b) Guru memberikan apresiasi atas usaha peserta didik dan mengaitkan kegiatan ini dengan kegiatan berikutnya, yaitu bagaimana garis dapat digunakan untuk membentuk bentuk dan pola.
- c) Sebagai refleksi, peserta didik menuliskan satu kalimat sederhana tentang pengalaman mereka, misalnya: “Hari ini saya belajar membuat garis dengan berbagai alat, dan ternyata hasilnya dapat berbeda-beda.”



c. Pokok Materi

Garis merupakan unsur rupa paling dasar dalam seni rupa. Garis muncul ketika sebuah titik bergerak dan meninggalkan jejak. Dalam kegiatan ini, peserta didik diajak mengenal, membedakan, dan membuat berbagai jenis garis menggunakan alat sederhana seperti pensil, spidol, atau krayon.

Melalui kegiatan ini, peserta didik belajar bahwa garis tidak hanya berfungsi sebagai batas bentuk, tetapi juga mampu menimbulkan kesan gerak, irama, dan emosi dalam karya seni. Perbedaan bentuk serta ketebalan garis dapat menghadirkan beragam suasana, seperti tegas, lembut, dinamis, atau ekspresif.

Garis memiliki berbagai jenis. Berdasarkan arahnya, dapat dibedakan menjadi garis horizontal, garis vertikal, dan garis diagonal. Dalam seni rupa, garis menjadi salah satu komponen unsur seni rupa yang terpenting dalam membuat hasil karya visual yang menarik untuk dipandang.

Berikut merupakan macam-macam garis pada bidang seni rupa beserta ciri-ciri, gambar, dan penjelasannya.

1) Garis Horizontal

Garis horizontal merupakan jenis garis lurus yang mendatar. Jenis garis horizontal ini digambarkan memberikan sugesti ketenangan atau hal-hal yang tak bergerak.



Gambar 1.17 Garis Horizontal

2) Garis Vertikal

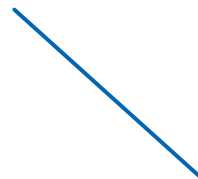
Garis vertikal merupakan jenis garis lurus yang tegak dan berdiri. Garis vertikal memberi kesan mengenai stabilitas, kekuatan atau kemegahan suatu objek.



Gambar 1.18 Garis Vertikal

3) Garis Diagonal

Garis diagonal merupakan jenis garis lurus yang miring, baik ke arah kanan atau ke arah kiri. Garis diagonal ini memberikan kesan sesuatu yang tidak stabil serta sesuatu yang bergerak atau dinamika.



Gambar 1.19 Garis Diagonal

4) Garis Lengkung

Garis lengkung merupakan jenis garis yang memiliki arah membelok dengan bentuk pola melengkung. Garis lengkung ini terdiri atas tiga macam bentuk garis, yaitu garis lengkung busur, garis lengkung kubah, dan garis lengkung mengapung.



Gambar 1.20 Garis Lengkung

5) Garis Zig-Zag

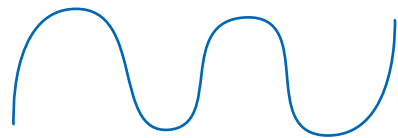
Garis zig-zag merupakan jenis garis majemuk yang berkelok-kelok pada arah yang berlawanan. Garis ini pada awalnya berupa garis lurus dengan arah yang berbeda, kemudian disambungkan sehingga membentuk garis zig-zag.



Gambar 1.21 Garis Zig-Zag

6) Garis Berombak

Garis berombak merupakan jenis garis majemuk berupa garis lengkung yang berkesinambungan. Jenis garis ini juga disebut sebagai garis lengkung S yang menggambarkan irama dan pergerakan.



Gambar 1.22 Garis Berombak

d. Bentuk Diferensiasi dalam Kegiatan Pembelajaran

Diferensiasi pembelajaran pada kegiatan ini bertujuan agar setiap peserta didik dapat belajar membuat berbagai jenis garis sesuai dengan kemampuan, minat, dan gaya belajarnya. Guru berperan sebagai fasilitator yang menuntun peserta didik untuk bereksperimen, berkreasi, dan mengekspresikan diri melalui media gambar sederhana. Diferensiasi dilakukan pada tiga aspek utama, yaitu konten (apa yang dipelajari), proses (bagaimana belajar), dan produk (hasil belajar yang diharapkan).

1) Diferensiasi Konten

Guru menyesuaikan tingkat kompleksitas garis dan contoh visual yang diberikan kepada peserta didik sesuai dengan kemampuan mereka. Peserta didik dengan kemampuan dasar atau kebutuhan khusus diarahkan untuk mengenal dan menggambar garis-garis sederhana seperti garis lurus, melengkung, atau zig-zag. Sementara itu, peserta didik yang lebih

terampil dapat mengeksplorasi variasi garis yang lebih kompleks seperti spiral, patah-patah, atau kombinasi berbagai jenis garis dalam satu komposisi.

Guru juga dapat menyiapkan lembar latihan bertingkat, misalnya:

- a) Tingkat 1: Meniru contoh garis yang ada pada lembar latihan.
- b) Tingkat 2: Membuat garis dengan tekanan tangan berbeda (tebal-tipis, panjang-pendek).
- c) Tingkat 3: Menggabungkan berbagai garis untuk membentuk pola atau gambar sederhana.

Pendekatan ini memastikan setiap peserta didik belajar sesuai dengan kemampuannya tanpa kehilangan rasa percaya diri dan semangat berkreasi.



Gambar 1.23 Guru membantu peserta didik memahami konsep garis.

2) Diferensiasi Proses (Bagaimana peserta didik belajar)

Guru memberikan beragam cara belajar agar setiap peserta didik dapat memahami konsep garis sesuai gaya belajarnya.

- a) Peserta didik visual dapat mengamati contoh garis melalui gambar atau video pendek yang menampilkan proses pembuatan garis menggunakan alat berbeda.
- b) Peserta didik kinestetik diajak langsung mempraktikkan membuat garis menggunakan pensil, spidol, atau krayon di kertas besar secara berkelompok atau individu.
- c) Peserta didik auditori dapat mendengarkan penjelasan guru atau berdiskusi mengenai perbedaan hasil garis yang dihasilkan melalui penggunaan alat yang berbeda.

Guru juga menyediakan alat bantu seperti buku sketsa, lembar observasi, dan alat gambar dengan ketebalan berbeda, agar peserta didik dapat bereksperimen dengan tekanan dan gerakan tangan. Untuk peserta didik yang memiliki hambatan motorik halus, guru dapat memberi bantuan fisik ringan atau menyediakan kertas dengan tekstur yang lebih kasar agar mudah digores.

3) Diferensiasi Produk (Hasil belajar yang diharapkan)

Guru memberi kebebasan kepada peserta didik untuk menunjukkan hasil belajarnya dalam bentuk yang paling sesuai dengan gaya dan kemampuannya. Peserta didik dapat:

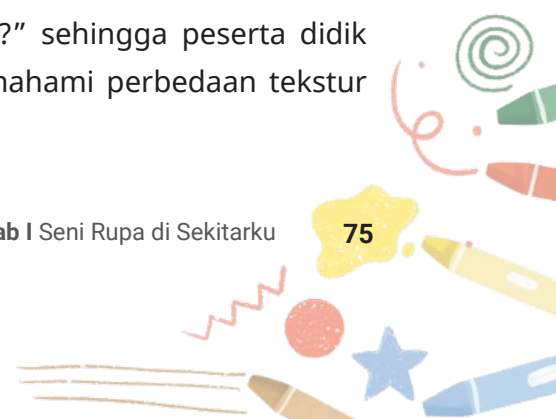
- a) Menggambar berbagai jenis garis sebagai produk visual,
- b) Menuliskan deskripsi sederhana tentang jenis garis yang dibuat dan kesan yang ditimbulkan sebagai produk verbal, atau
- c) Menjelaskan hasil karyanya secara lisan kepada teman-teman sebagai produk auditori.

Peserta didik yang lebih mahir dapat ditantang untuk membuat komposisi gambar sederhana (misalnya rumah, pohon, atau motif batik) dengan menggabungkan berbagai jenis garis. Sementara itu, peserta didik yang masih perlu bimbingan dapat menempelkan contoh garis yang disediakan guru dan memberi label sesuai jenisnya. Dengan cara ini, semua peserta didik dapat menunjukkan hasil belajar sesuai potensinya, merasa dihargai, dan termotivasi untuk terus berlatih.

e. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa (Petunjuk K-3)

Pendampingan guru, orang tua, atau orang dewasa sangat penting dalam kegiatan ini agar peserta didik dapat berlatih membuat berbagai jenis garis dengan aman, nyaman, dan menyenangkan. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberi contoh, membimbing cara penggunaan alat, dan menuntun peserta didik bereksperimen dengan pensil, spidol, atau krayon.

Guru perlu memastikan bahwa kegiatan dilakukan di lingkungan yang rapi dan alat gambar digunakan dengan benar. Selama kegiatan berlangsung, guru dapat memberikan dorongan dan pertanyaan pemandu seperti, “Coba perhatikan, bagaimana hasil garismu kalau kamu menekan lebih kuat?” atau “Apa bedanya garis dari pensil dan krayon?” sehingga peserta didik terdorong untuk mengamati, mencoba, dan memahami perbedaan tekstur serta karakter alat gambar.





Gambar 1.24 Guru memandu peserta didik selama kegiatan berlangsung.

Di rumah, orang tua atau orang dewasa dapat mendampingi peserta didik melanjutkan kegiatan sederhana, seperti membuat pola garis di buku gambar, kertas bekas, atau bahkan di pasir menggunakan stik atau ranting kecil. Pendamping dapat mengajak peserta didik bercerita tentang garis yang dibuat, misalnya, "Garis ini seperti ombak, ya?" atau "Coba buat garis seperti gunung." Pertanyaan ringan seperti ini membantu peserta didik mengembangkan imajinasi, memperkuat koordinasi tangan, dan menumbuhkan rasa percaya diri terhadap hasil karyanya.

Kolaborasi antara guru dan orang tua menjadi kunci keberhasilan kegiatan ini. Guru dapat memberikan contoh hasil karya yang dapat dikerjakan ulang di rumah. Sementara orang tua memberikan dukungan moral berupa pujian dan penghargaan atas usaha peserta didik. Pendampingan yang dilakukan dengan semangat Tut Wuri Handayani akan menuntun peserta didik untuk belajar dengan gembira, bebas bereksplorasi, dan mengenal berbagai jenis garis sebagai dasar dalam berkarya seni rupa. Melalui pengalaman ini, peserta didik belajar tidak hanya menggambar garis, tetapi juga menemukan ekspresi dan keindahan melalui prosesnya.

f. Kemungkinan Miskonsepsi Materi

Miskonsepsi yang biasanya terjadi adalah peserta didik menganggap semua garis harus lurus. Masalah tersebut dapat diatasi dengan cara mengajak peserta didik mendiskusikan berbagai bentuk dan penggunaan garis dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, garis pada jalan, pola di kain, atau gambar. Guru menunjukkan contoh gambar yang menggunakan garis lengkung, zig-zag, dan lainnya. Berilah peserta didik kebebasan untuk bereksperimen dengan menggambar garis yang berbeda.

Miskonsepsi lainnya adalah garis tidak bisa berwarna. Masalah tersebut dapat diatasi guru dengan cara mengajak peserta didik mendiskusikan bahwa garis dapat memiliki berbagai warna dan ketebalan. Guru dapat memberikan contoh karya seni yang menggunakan garis berwarna. Selama kegiatan, guru harus mendorong peserta didik menggunakan berbagai warna ketika menggambar garis mereka, sehingga mereka dapat memahami bahwa garis dapat diekspresikan secara kreatif.

g. Kegiatan Alternatif Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran alternatif ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih imajinatif dan kontekstual bagi peserta didik. Berikut ini kegiatan pembelajaran alternatif yang dapat dilakukan guru.

- 1) Guru mengajak peserta didik mengamati garis-garis yang ada di alam, misalnya pada daun atau batang pohon. Selanjutnya, guru meminta peserta didik untuk menggambar garis-garis yang mereka amati. Setelah gambar selesai, peserta didik diajak untuk berdiskusi bersama mengenai unsur garis yang terdapat di alam.
- 2) Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk membuat gambar menggunakan berbagai jenis garis. Setiap peserta didik bertanggung jawab menggambar jenis garis tertentu, yang kemudian digabungkan menjadi satu karya seni kolaboratif.

3. Asesmen Formatif

Pada kegiatan 3 ini, guru mengajak peserta didik untuk bereksperimen membuat beragam jenis garis dengan berbagai alat gambar, seperti pensil, spidol, atau krayon. Melalui kegiatan formatif ini, guru dapat menilai pemahaman peserta didik tentang konsep garis, baik lurus, lengkung, patah, maupun spiral. Guru juga dapat menilai kemampuan mereka dalam mengaplikasikan garis secara kreatif di atas kertas. Kegiatan ini juga membantu peserta didik mengembangkan keterampilan motorik halus, ketelitian, dan kepekaan visual terhadap unsur dasar seni rupa. Berikut adalah tabel rubrik formatif kegiatan 3.

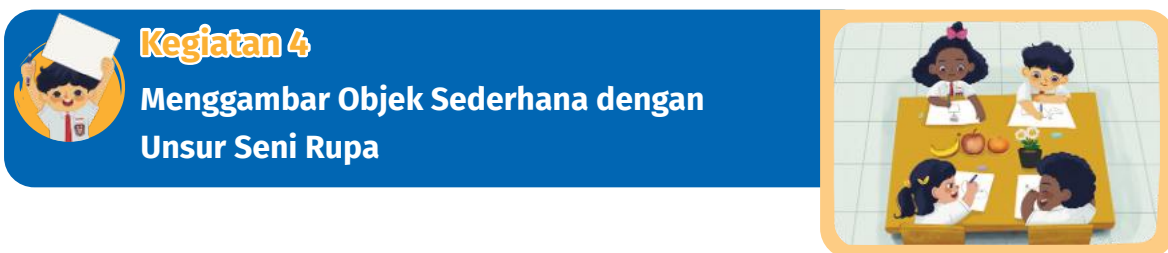
Tabel 1.7 Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan 3

Aspek yang Dinilai	Kriteria
Keberagaman jenis garis	Peserta didik mampu membuat minimal empat jenis garis dengan jelas.
Eksplorasi alat	Peserta didik mencoba lebih dari satu jenis alat gambar.

Aspek yang Dinilai	Kriteria
Kerapian dan keterselesaian	Gambar tidak terlalu kotor dan selesai sesuai instruksi.
Partisipasi	Peserta didik aktif dalam diskusi dan berani menjelaskan karyanya.

Instrumen: Rubrik skala 1–4 untuk setiap aspek.

Catatan Guru: Dapat menuliskan umpan balik positif pada hasil karya atau secara lisan di kelas.



1. Tujuan Kegiatan

Setelah mengikuti kegiatan ini, peserta didik diharapkan mampu:

- Mengenali berbagai unsur seni rupa, seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur, serta bagaimana unsur-unsur tersebut digunakan dalam menggambar.
- Mengaplikasikan teknik menggambar untuk menciptakan karya seni yang menampilkan objek sederhana dengan memanfaatkan unsur-unsur seni rupa yang telah dipelajari.
- Merefleksikan proses kreatif mereka dalam menggambar, termasuk tantangan yang dihadapi dan solusi yang ditemukan, serta memberikan umpan balik terhadap karya teman-teman mereka.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas 4

Tabel 1.8 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas 4

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1.12 Ayo, Berkreasi dengan Media!	Mengaplikasi	Mengaplikasikan teknik menggambar dengan berbagai media untuk menciptakan karya seni.

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1.13 Ayo, Kolaborasi Menggambar!	Mengaplikasi	Bekerja sama dalam pasangan, belajar berbagi ide dan teknik menggambar.
Aktivitas 1.14 Ayo, Ceritakan Karya Kita!	Merefleksi	Merefleksikan pengalaman menggambar dan menghubungkannya dengan cerita yang mereka buat.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan ini dirancang agar peserta didik dapat menggambar objek sederhana seperti buah, bunga, rumah, hewan, atau benda di sekitar mereka dengan memperhatikan unsur-unsur seni rupa: garis, bentuk, warna, dan tekstur. Pendekatan pembelajaran menggunakan Tri N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) dan 5M (Mengamati – Menanya – Mencoba – Menalar – Mengomunikasikan).

1) Pendahuluan

Guru menyapa peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan menampilkan beberapa contoh gambar objek sederhana (buah, tanaman, hewan, atau benda di kelas). Guru menjelaskan bahwa kegiatan hari ini bertujuan melatih kemampuan menggambar menggunakan unsur seni rupa.

Pertanyaan pemantik: “Siapa yang suka menggambar benda di rumah?”
“Coba tebak, unsur apa saja yang membuat gambar terlihat indah?”

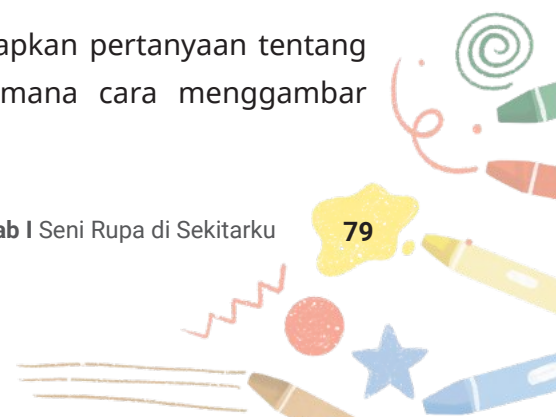
2) Kegiatan Inti

a) *Niteni*

Peserta didik mengamati contoh gambar objek sederhana yang ditampilkan guru. Guru mengajak mereka memperhatikan unsur rupa dalam gambar seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur. Guru mengajukan pertanyaan seperti, “Bagaimana bentuk daun pada gambar ini?” “Apa warna yang kamu lihat?”

b) *Nirokke*

Peserta didik menuliskan atau mengungkapkan pertanyaan tentang gambar yang diamati, misalnya: “Bagaimana cara menggambar



bentuk bulat agar tampak seperti jeruk?” Guru memberikan contoh sederhana cara menggambar objek berdasarkan bentuk dasar (lingkaran, persegi, dan segitiga).

Peserta didik kemudian mencoba menggambar objek pilihannya menggunakan pensil, spidol, atau krayon di atas kertas gambar. Guru memberi bimbingan sambil mendorong peserta didik untuk berani bereksperimen dengan warna dan tekstur.

c) *Nambahi*

Setelah menggambar, peserta didik diminta menilai hasil karyanya sendiri dan berdiskusi dengan teman sebangku atau kelompok kecil. Guru menuntun refleksi dengan mengajukan pertanyaan seperti, “Bagian mana dari gambar yang paling kamu sukai?” “Apa yang membuat gambarmu terlihat menarik?”

Peserta didik menempelkan hasil karyanya di papan mading kelas dan menceritakan proses pembuatannya secara singkat. Guru memberi apresiasi pada setiap hasil karya dan menegaskan bahwa setiap gambar memiliki keunikan tersendiri.

3) Penutup

Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan bahwa gambar dapat terlihat indah karena memadukan unsur garis, bentuk, warna, dan tekstur secara harmonis. Guru menegaskan bahwa menggambar bukan hanya tentang meniru, tetapi juga tentang mengekspresikan perasaan dan pengalaman. Kegiatan diakhiri dengan refleksi:

“Hari ini saya belajar bahwa menggambar itu menyenangkan karena saya bisa menampilkan apa yang saya suka.”

c. Pokok Materi

Kegiatan ini menekankan pada pengenalan dan penerapan unsur-unsur seni rupa dalam menggambar objek sederhana. Peserta didik belajar mengamati, meniru bentuk dasar, dan mengembangkan gambar berdasarkan kreativitas mereka sendiri.

Peserta didik diperkenalkan dengan objek gambar sederhana dari benda-benda di sekitar seperti buah, bunga, rumah, hewan peliharaan, atau mainan. Guru membantu mereka mengenali bentuk dasar seperti lingkaran, persegi,



segitiga, atau lonjong untuk memahami struktur visual. Dengan memahami bentuk dasar, peserta didik dapat mengorganisasi gambar secara proporsional dan seimbang.

Dalam menggambar, peserta didik belajar menerapkan unsur-unsur seni rupa seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur. Garis digunakan untuk membentuk dan menegaskan kontur, bentuk dan bidang menjadi dasar wujud visual, warna memberikan suasana emosional, dan tekstur menambah kesan nyata atau semu pada gambar. Melalui penerapan unsur-unsur ini, anak memahami bahwa keindahan dapat diciptakan melalui keselarasan visual.

Guru dapat memfasilitasi peserta didik untuk bereksperimen dengan teknik menggambar sederhana seperti menggambar buah dari lingkaran atau rumah dari persegi dan segitiga. Pewarnaan menggunakan spidol atau krayon membantu mempertegas suasana dan memperkaya nilai estetika. Selain itu, kegiatan menggambar juga melatih nilai ekspresif: anak diajak untuk menghargai karya sendiri dan karya teman, mengekspresikan emosi dengan garis dan warna, serta memahami bahwa setiap karya memiliki keunikan.

Materi yang dibahas:

- 1) Pengenalan Objek Gambar
 - a) Benda-benda di sekitar (buah, bunga, rumah, hewan peliharaan, dan mainan).
 - b) Pengamatan bentuk dasar: bulat, persegi, segitiga, lonjong.
- 2) Penerapan Unsur-Unsur Seni Rupa
 - a) Garis: pembentuk bentuk dan kontur objek.
 - b) Bentuk dan Bidang: wujud visual dari benda yang digambar.
 - c) Warna: untuk memberi kesan hidup, cerah, atau tenang.
 - d) Tekstur: efek kasar/halus, nyata atau semu, agar gambar tampak menarik.
- 3) Teknik Menggambar Sederhana
 - a) Menggambar berdasarkan bentuk dasar (lingkaran → buah; persegi → rumah).
 - b) Mengatur proporsi sederhana dan posisi objek di bidang gambar.
 - c) Mewarnai dengan spidol atau krayon untuk mempertegas bentuk dan suasana.



- 4) Nilai Estetika dan Ekspresif
 - a) Menghargai keindahan dalam karya sendiri dan karya teman.
 - b) Mengungkapkan perasaan melalui bentuk, warna, dan garis.

d. Bentuk Diferensiasi dalam Kegiatan Pembelajaran

1) Diferensiasi Konten (Apa yang dipelajari)

Guru menyesuaikan kompleksitas objek yang digambar sesuai kemampuan peserta didik.

- a) Peserta didik dengan kemampuan dasar dapat menggambar objek sederhana (buah, bunga, dan mainan).
- b) Peserta didik yang lebih mahir dapat menggambar objek lebih kompleks (dengan latar pemandangan dan hewan).

Guru juga dapat menyediakan lembar panduan bertingkat, mulai dari gambar dengan bentuk dasar hingga gambar yang memerlukan komposisi warna dan tekstur lebih beragam.

2) Diferensiasi Proses (Bagaimana peserta didik belajar)

Guru memberi kebebasan dalam memilih media dan alat gambar sesuai gaya belajar:

- a) Visual: mencontoh gambar dari buku atau papan tulis.
- b) Kinestetik: menggambar langsung benda nyata (misalnya buah di meja).
- c) Auditori: mendengarkan penjelasan guru sambil menggambar tahap demi tahap.

Guru juga dapat menyediakan alat bantu seperti kertas pola, pensil warna, spidol, atau krayon dengan berbagai ketebalan agar peserta didik dapat bereksperimen sesuai minatnya.

3) Diferensiasi Produk (Hasil Belajar yang Diharapkan)

Guru memberi kesempatan bagi peserta didik untuk menampilkan hasil belajarnya dalam berbagai bentuk:

- a) Produk visual: gambar objek berwarna.
- b) Produk verbal: menulis penjelasan singkat tentang gambar.
- c) Produk auditori: menceritakan proses menggambar di depan kelas.



Peserta didik yang lebih terampil dapat diminta menambahkan latar belakang sederhana, sedangkan peserta didik lain cukup menampilkan gambar objek utama. Dengan demikian, setiap peserta didik dapat menampilkan karya sesuai potensinya.

e. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa (Petunjuk K-3)



Gambar 1.25 Guru memberi contoh teknik sederhana.

Pendampingan diperlukan agar peserta didik dapat menggambar dengan rasa percaya diri dan nyaman. Guru berperan memberikan contoh teknik sederhana, mengingatkan cara memegang alat gambar yang benar, dan menuntun peserta didik memahami bahwa hasil gambar setiap orang berbeda-beda. Guru dapat memberi dorongan positif seperti, “Warna yang kamu pilih membuat gambarmu tampak cerah,” atau “Coba tambahkan sedikit garis agar bentuknya lebih jelas.”

Orang tua di rumah dapat mendampingi kegiatan lanjutan dengan mengajak peserta didik menggambar benda yang ada di sekitar rumah, seperti cangkir, bunga, atau hewan peliharaan. Mereka dapat mengajak peserta didik berbicara tentang gambar yang dibuat, misalnya, “Kenapa kamu memilih warna ini?” atau “Bagian mana yang paling kamu sukai dari gambarmu?” Dukungan seperti ini membantu peserta didik mengembangkan rasa percaya diri dan kesenangan dalam berkarya.

Pendampingan guru dan orang tua dilakukan dengan semangat Tut Wuri Handayani — menuntun tanpa memaksa. Tujuannya agar peserta didik belajar menggambar dengan gembira, berani bereksperimen, dan menemukan keindahan dari hal-hal sederhana di sekitarnya. Melalui kegiatan ini, peserta didik tidak hanya belajar menggambar, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, kemandirian, dan apresiasi terhadap seni.

f. Kemungkinan Miskonsepsi Materi

Miskonsepsi yang dapat terjadi adalah peserta didik menganggap menggambar harus sempurna. Masalah tersebut dapat diatasi oleh guru dengan cara menjelaskan kepada peserta didik bahwa menggambar adalah proses kreatif, dan tidak ada yang benar-benar sempurna. Guru dapat mengajak mereka untuk menghargai setiap karya, tidak peduli seberapa “sempurna” hasilnya. Guru juga harus menunjukkan karya seniman terkenal yang mungkin terlihat “tidak sempurna” tetapi memiliki nilai seni yang tinggi.

Miskonsepsi lainnya adalah peserta didik menganggap warna hanya bisa satu warna. Guru dapat mengajak peserta didik berdiskusi bahwa mereka dapat menggunakan berbagai warna untuk menggambarkan objek. Guru juga dapat mengajak mereka bereksperimen dengan mencampurkan warna atau menggunakan warna yang tidak sesuai dengan objek sebenarnya untuk mengekspresikan kreativitas. Guru juga dapat menampilkan contoh karya seni yang menggunakan warna-warna unik untuk menggambarkan objek.

g. Kegiatan Alternatif Pembelajaran

Pada kegiatan ini, guru dapat mengajak peserta didik mengeksplorasi unsur-unsur seni rupa dengan cara menggambar objek sederhana di sekitar mereka. Melalui pendekatan alternatif ini, peserta didik dapat berkreasi secara bebas. Namun, tetap memahami peran titik, garis, bidang, bentuk, dan warna dalam membangun sebuah gambar. Berikut adalah beberapa kegiatan alternatif pembelajaran yang dapat dilakukan guru.

1) Menggambar dengan Media Berbeda

Dalam kegiatan ini, guru dapat mengajak peserta didik untuk menggambar objek sederhana menggunakan berbagai media, seperti pensil, cat air, atau krayon. Dengan cara ini, mereka dapat memilih media favorit dan bereksperimen dengan teknik yang berbeda. Misalnya, mereka bisa



mencoba mencampurkan warna atau menciptakan tekstur yang menarik. Upaya tersebut menambah dimensi pada gambar mereka.

2) Kolase Objek

Guru meminta peserta didik membuat kolase dari potongan kertas warna atau bahan lain untuk menggambarkan objek sederhana. Melalui kegiatan ini, mereka diajak untuk mengumpulkan berbagai bahan, seperti kertas bekas, kain, atau daun. Langkah selanjutnya, peserta didik merangkai dan menempelkan potongan tersebut untuk membentuk objek yang mereka pilih. Kegiatan ini tidak hanya memicu kreativitas, tetapi juga memperkenalkan mereka pada teknik seni yang berbeda.

3) Menggambar Bersama Teman

Melalui aktivitas ini, peserta didik bekerja secara berpasangan untuk menggambar satu objek secara bergantian. Satu peserta didik memulai menggambar satu bagian tertentu dari objek, kemudian menyerahkan gambar tersebut kepada temannya untuk melanjutkan. Kegiatan ini tidak hanya mengasah kemampuan menggambar, tetapi juga menumbuhkan nilai kolaborasi dan saling berbagi ide. Selain itu, peserta didik juga belajar memberi umpan balik yang membangun serta memperoleh inspirasi dari cara pandang teman mereka dalam menciptakan karya seni.

4) Menggambarkan Cerita

Guru mengajak peserta didik untuk menggambar objek sederhana dalam konteks cerita. Mereka dapat membuat gambar objek sebagai bagian dari narasi yang mereka buat sendiri. Misalnya, menggambar buah yang menjadi bagian dari petualangan karakter dalam cerita mereka. Kegiatan ini menghubungkan seni rupa dengan narasi, sehingga peserta didik dapat mengembangkan imajinasi dan kemampuan bercerita mereka.

3. Asesmen Formatif

Asesmen formatif bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengenali dan menerapkan unsur-unsur rupa (titik, garis, bidang, bentuk, dan warna) dalam menggambar objek sederhana. Penilaian juga mencakup aspek orisinalitas, kerapian, serta keberanian mereka dalam bereksplorasi.



Tabel 1.9 Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan 4

No.	Jenis Asesmen	Tujuan	Indikator atau Contoh Pertanyaan
1	Observasi Selama Kegiatan	Mengukur kemampuan peserta didik dalam mengenali dan menerapkan unsur-unsur rupa.	• Peserta didik menggunakan titik, garis, dan bidang dengan baik. • Peserta didik berani bereksperimen dengan bentuk dan warna.
2	Rubrik Penilaian Karya	Menilai orisinalitas, kerapian, dan keberanian bereksplorasi dalam menggambar objek.	• Apakah karya menunjukkan ide yang unik? • Seberapa rapi dan teratur gambar tersebut? • Apakah terdapat eksplorasi warna dan bentuk yang menarik?
3	Refleksi Diri dan Umpan Balik	Mendorong peserta didik merefleksikan pengalaman dan memberikan umpan balik yang konstruktif.	• Apa yang paling kamu nikmati dalam menggambar? • Apa yang ingin kamu coba di lain waktu? • Berikan dua pujian dan satu saran untuk temanmu.



Tugas Mandiri

Guru juga dapat memberikan tugas mandiri kepada peserta didik untuk menggambar objek sederhana yang ada di sekitar mereka seperti di rumah, melalui tugas berjudul "Karya Seni Rupa Pribadi". Langkah-langkahnya sebagai berikut.

- Pertama, pilihlah satu objek, seperti buah, tanaman, atau mainan, kemudian buatlah sketsa awal dengan fokus pada bentuk dan garis.
- Selanjutnya, terapkan unsur seni rupa yang telah dipelajari, seperti titik, garis, bidang dan warna, menggunakan media pilihan seperti pensil, cat air, atau krayon.
- Setelah selesai menggambar, tuliskan refleksi singkat mengenai pengalaman menggambar, termasuk hal yang dipelajari, tantangan yang dihadapi, dan cara mengatasinya.
- Karya dan refleksi ini akan disimpan untuk dipresentasikan di kelas pada pertemuan berikutnya, dengan penilaian berdasarkan kreativitas, penggunaan unsur seni rupa, kerapian, dan kualitas refleksi.

C. Asesmen Sumatif

Guru melakukan asesmen sumatif selama proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan belajar. Hasil dari penilaian ini digunakan untuk menyusun laporan perkembangan belajar peserta didik dan untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya.

Tujuan Asesmen Sumatif

Mengukur ketercapaian peserta didik dalam:

1. Mengamati dan mengidentifikasi bentuk benda-benda di sekitar.
2. Menggunakan unsur rupa (garis, warna, bentuk) untuk menggambar hasil pengamatan.
3. Menunjukkan sikap menghargai benda di sekitar sebagai sumber gagasan karya seni.
4. Mengomunikasikan hasil pengamatan dan refleksi dengan percaya diri.

Soal Kognitif – Bentuk Variatif (10 Soal)

A. Pilihan Ganda (4 Soal)

Pilih jawaban yang paling tepat!

1. Benda di sekitar yang memiliki bentuk bulat adalah...
 - a. meja
 - b. bola
 - c. kursi
 - d. lemari
2. Garis yang tampak seperti ombak di laut disebut garis ...
 - a. lurus
 - b. zig-zag
 - c. lengkung
 - d. patah-patah
3. Dalam menggambar benda, kita bisa memulai dengan...
 - a. memberi warna dulu
 - b. menempelkan foto
 - c. membuat garis dan bentuk
 - d. mewarnai dengan tangan
4. Salah satu unsur rupa yang digunakan dalam menggambar benda adalah...
 - a. suara
 - b. warna
 - c. rasa
 - d. waktu



B. Menjodohkan (2 Soal)

Menjodohkan Unsur Rupa dan Contohnya.

Petunjuk: Tarik garis untuk memasangkan unsur rupa dengan contoh yang tepat.

Soal 1



Persegi Panjang



Segitiga



Lingkaran

Soal 2



Titik



Garis



Bidang

C. Isian Singkat (2 Soal)

1. Sebutkan dua contoh benda di sekitar kita yang menunjukkan unsur titik!
2. Mengapa kita perlu mengamati bentuk dan warna suatu benda?

D. Uraian (2 Soal)

1. Ceritakan pengalamanmu saat mengamati benda di sekolah!
2. Mengapa penting menggambar benda yang kita lihat sendiri?

Tes Praktik – *Performance Test* (Psikomotor)

Tugas:

Guru meminta peserta didik menggambar satu benda di sekitar, seperti botol, bunga, tas, atau kursi, berdasarkan hasil pengamatan langsung. Dalam menggambar benda tersebut, mereka menggunakan unsur titik, garis, bidang, bentuk, dan warna. Setelah gambar selesai, peserta didik menceritakan secara lisan atau tertulis terkait hal berikut.

1. Nama benda.
2. Bentuk dan warna benda.
3. Alasan memilih benda tersebut.

Asesmen Sikap

Guru menilai sikap peserta didik saat proses pembelajaran:

1. Antusias dan aktif saat mengamati benda.
2. Menghargai benda sebagai sumber karya seni.
3. Bersikap santun dan peduli pada lingkungan.

Alat: Skala Penilaian Sikap

Indikator	Tidak pernah	Kadang-kadang	Sering	Selalu
Peserta didik menunjukkan minat dalam kegiatan.				
Peserta didik menghargai benda sebagai inspirasi seni.				
Peserta didik bekerja sama dan menjaga alat dan bahan.				

Instrumen Penilaian Tes Praktik

Aspek yang Dinilai	Skor 1-55	Skor 55-69	Skor 70-84	Skor 85-100
Ketepatan bentuk benda hasil pengamatan.				
Penggunaan unsur rupa (titik, garis, bidang, warna, bentuk).				
Kerapian dan kebersihan hasil gambar.				
Presentasi atau cerita tentang benda tersebut.				

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP):

Skor Total	Kriteria
85-100	Sangat Baik – Mengamati dan menggambar benda dengan detail dan refleksi.
70-84	Baik – Mengamati dan menggambar dengan cukup tepat dan penjelasan baik.
55-69	Cukup – Gambar masih perlu diperbaiki, penjelasan kurang detail.
< 55	Perlu bimbingan – Kurang tepat menggambar dan tidak dapat menjelaskan.

D. Kunci Jawaban

Kunci jawaban dan pembahasan untuk semua latihan atau soal ditampilkan di bab ini (yang memerlukan jawaban dan pembahasan).

A. Soal Pilihan Ganda

1. Jawaban: B. Bola

Pembahasan:

Bola memiliki bentuk bulat sempurna. Meja, kursi, dan lemari umumnya berbentuk kotak atau persegi panjang.

2. Jawaban: C. Lengkung

Pembahasan:

Garis lengkung membentuk gelombang seperti ombak. Garis lurus tidak berkelok, garis zig-zag berbentuk patah-patah, sedangkan garis patah-patah terputus-putus.

3. Jawaban: C. Membuat garis dan bentuk

Pembahasan:

Menggambar sebaiknya dimulai dengan membuat garis dan bentuk dasar untuk menentukan ukuran dan posisi. Setelah itu, diberi warna atau detail lain.

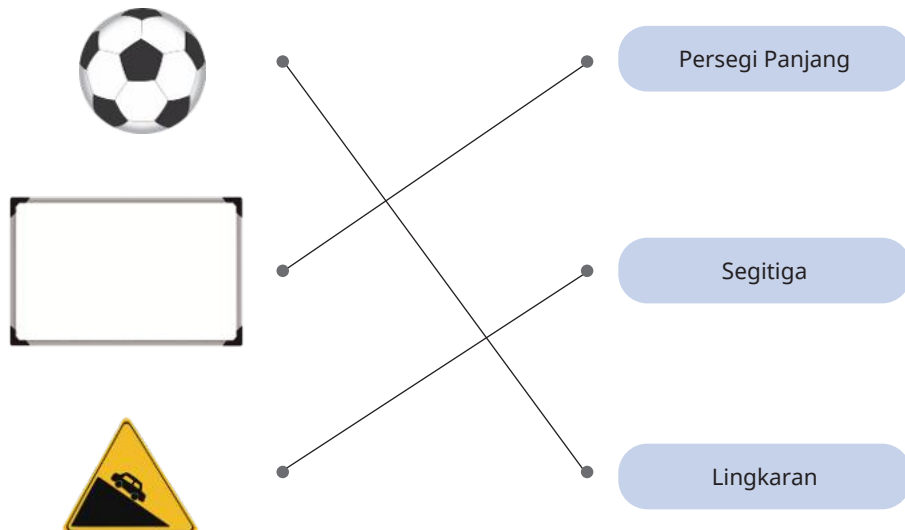
4. Jawaban: B. Warna

Pembahasan:

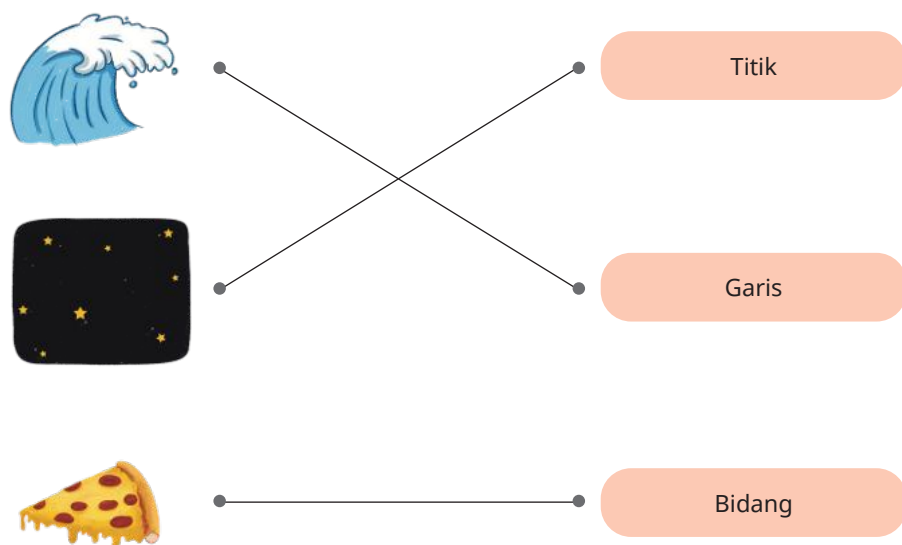
Warna adalah salah satu unsur seni rupa yang memberi keindahan dan membantu menunjukkan suasana pada gambar. Suara, rasa, dan waktu bukan termasuk unsur rupa.

B. Soal Menjodohkan

Soal 1



Soal 2



C. Soal Isian Singkat

1. Jawaban:

Bintang di langit

Tetes air hujan

Penjelasan:

Titik adalah unsur rupa paling sederhana. Bintang tampak seperti titik cahaya di langit malam, dan tetes air hujan meninggalkan bekas bulat kecil seperti titik di permukaan.

2. Jawaban:

Agar dapat menggambar dengan tepat dan membuat karya seni yang indah.

Penjelasan:

Dengan mengamati bentuk, kita mengetahui ukuran dan susunan bagian-bagiannya. Dengan mengamati warna, kita dapat memilih warna yang sesuai sehingga gambar tampak hidup, menarik, dan mirip benda aslinya.

D. Soal Uraian

1. Jawaban contoh:

Saya mengamati bunga di taman sekolah. Saya melihat bentuk kelopaknya bulat dan warnanya merah cerah. Saya juga melihat terdapat garis-garis halus di daun.

Penjelasan:

Jawaban ini menunjukkan bahwa peserta didik memperhatikan bentuk, warna, dan detail pada benda di sekitarnya. Kegiatan mengamati melatih ketelitian dan membantu mengenal unsur rupa seperti garis, bidang, dan warna.

2. Jawaban contoh:

Supaya gambar lebih tepat dan mirip aslinya.

Penjelasan:

Menggambar benda yang dilihat langsung membantu peserta didik melatih ketelitian, kepekaan warna, dan keterampilan meniru bentuk. Dengan begitu, karya seni menjadi lebih nyata, indah, dan penuh pengalaman pribadi.



Tes Praktik (*Performance Test*)

Aspek Dinilai	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
Mengenal bentuk benda				
Mengenal warna				
Kerapian dan penyajian				
Kreativitas pengamatan				

E Refleksi

1. Fungsi Refleksi bagi Peserta Didik

Refleksi merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran mendalam. Refleksi membantu peserta didik:

- Mengingat kembali proses dan pengalaman belajar yang telah dilalui.
- Mengevaluasi pemahaman mereka sendiri terhadap materi pembelajaran.
- Mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman pribadi atau pengetahuan sebelumnya.
- Menyadari kekuatan dan kelemahan mereka dalam proses belajar.
- Menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar yang dialami.

Refleksi juga mendorong peserta didik untuk mengembangkan *metakognisi*, yaitu kemampuan untuk berpikir tentang bagaimana mereka berpikir dan belajar.

2. Tindak Lanjut Guru terhadap Hasil Refleksi

Guru memanfaatkan hasil refleksi peserta didik sebagai bahan untuk:

- Menganalisis kesulitan belajar yang dialami peserta didik.
- Menyesuaikan metode atau pendekatan mengajar pada pertemuan berikutnya.
- Memberikan penguatan atau remediasi sesuai kebutuhan.
- Meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik.
- Merancang aktivitas lanjutan yang lebih kontekstual dan bermakna.

3. Pertanyaan Reflektif bagi Guru

Untuk memperkuat praktik Pembelajaran Mendalam, guru juga perlu melakukan refleksi terhadap proses pengajaran yang telah dilakukan.

Contoh Pertanyaan Reflektif Guru:

- a. "Apakah kegiatan pengamatan hari ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengalami dan mengeksplorasi pengetahuan secara aktif?"
- b. "Bagaimana saya memfasilitasi hubungan antara pengalaman peserta didik dengan konsep seni rupa?"
- c. "Tahapan pembelajaran mana yang terasa paling menantang? Mengapa?"
- d. "Apakah pendekatan yang saya gunakan mampu menciptakan suasana belajar yang menggembirakan dan bermakna?"
- e. "Apa respons peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran? Apakah mereka menunjukkan keterlibatan?"
- f. "Apa yang perlu saya ubah atau tingkatkan dalam pembelajaran berikutnya?"
- g. "Bagaimana saya mempraktikkan pembelajaran yang berkesadaran dalam bab ini?"

F. Pengayaan

Tujuan Pengayaan

Mendorong peserta didik untuk memperluas wawasan tentang unsur-unsur rupa dalam kehidupan sehari-hari.

1. Memfasilitasi peserta didik menggali potensi artistik dan pengamatan visual secara lebih mendalam.
2. Menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) melalui eksplorasi, analisis, dan refleksi personal terhadap lingkungan visual.



Aktivitas Pengayaan 1 Album Mini Unsur Rupa

Judul: Menangkap Unsur Rupa di Sekitar Kita

Langkah-langkah:

1. Peserta didik diminta memotret lima benda berbeda di sekitar rumah atau sekolah yang menampilkan unsur garis, warna, dan bentuk.

2. Setiap foto diberi keterangan:
 - a. Nama benda,
 - b. Unsur rupa yang dominan,
 - c. Alasan memilih benda tersebut, dan
 - d. Deskripsi singkat pengalaman saat menemukannya.
3. Foto dan keterangan dikumpulkan dalam format *album mini* (bisa dalam bentuk kolase kertas atau presentasi digital).

Tujuan:

Melatih kepekaan visual dan kemampuan deskriptif, serta memperkuat pemahaman konsep unsur rupa dalam konteks nyata.



Aktivitas Pengayaan 2 Jelajah Virtual Galeri Seni

Tugas:

1. Peserta didik membuka tautan galeri seni daring di samping:
2. Pilih satu karya seni rupa yang menarik.
3. Identifikasi unsur-unsur rupa dalam karya tersebut (warna, garis, bentuk, tekstur).
4. Buat laporan singkat (1 paragraf) tentang apa yang dipelajari dari karya tersebut.

Tujuan:

Memberikan wawasan global melalui eksplorasi galeri digital dan meningkatkan kemampuan analisis visual.



Bahan Bacaan atau Tautan Pendukung

- Arnheim, R. *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. University of California Press, 1974.
- Ching, F. D. K. *Architecture: Form, space, and order*. John Wiley & Sons, 2007.
- Itten, J. *The elements of color*. Van Nostrand Reinhold, 1970.
- Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. *Creative and mental growth* (8th ed.). Macmillan Publishing Company, 1987.
- McLuhan, M., & Fiore, Q. *The medium is the message: An inventory of effects*. Bantam Books, 1967.



Ocivirk, O. G., Stinson, R. E., Wigg, P. R., Bone, R. O., & Cayton, D. L. *Art fundamentals: Theory and practice* (12th ed.). McGraw-Hill, 2012.

Pengantar Seni Rupa dan Desain oleh Mikke Susanto (halaman 10–25)

Read, Herbert. L. *Neo-impressionism*. The Solomon R. Guggenheim Foundation, 2002.

Wong, W. *Principles of form and design*. Wiley, 1993.

Zelanski, P., & Fisher, M. P. *Design principles and problems* (3rd ed.). Cengage Learning
Majalah daring: www.senimania.id (artikel “Membaca Lingkungan melalui Seni Rupa”), 2010.

Guru dapat memilih salah satu atau lebih aktivitas di atas sebagai pengayaan, atau memodifikasinya sesuai konteks lokal. Hasil pengayaan dapat digunakan sebagai bahan pameran kelas, dokumentasi portofolio peserta didik, atau bahan refleksi mendalam.

G. Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan elemen penting dalam mendukung proses pembelajaran yang bermakna, mendalam, dan kontekstual. Guru perlu memanfaatkan berbagai sumber belajar yang relevan, kredibel, dan aman agar peserta didik dapat memperluas wawasan dan memperdalam pemahaman terhadap materi. Sumber belajar juga dapat membantu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

1. Sumber Belajar Utama

- a. Buku Teks Utama Seni Rupa Kelas III SD (Fase B) yang telah disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Alur Tujuan Pembelajaran Kurikulum Merdeka.
- b. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang mendukung aktivitas eksplorasi, refleksi, dan penciptaan dalam pembelajaran seni rupa.

2. Sumber Belajar Tambahan

a. Buku Referensi dan Ensiklopedia

- 1) Depdikbud. *Seni Rupa untuk SD/MI*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah, 2002.
- 2) Djelantik, A.A.M. *Estetika: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Gramedia, 1999.

b. Jurnal dan Artikel Ilmiah

- 1) Jurnal Pendidikan Seni Rupa (terakreditasi SINTA)
- 2) Artikel tentang eksplorasi bahan alam dalam seni rupa anak pada *Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni dan Seni Rupa*.

c. Media Elektronik dan Situs Digital

- 1) www.rumahbelajar.id: Portal pembelajaran Kemendikbud Ristek yang menyediakan materi tematik SD dan multimedia interaktif.
- 2) www.kemdikbud.go.id: Situs resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- 3) YouTube: Kanal “Sahabat Seni”: Video tutorial dan dokumenter edukatif tentang seni rupa anak.
- 4) Khan Academy: Kelas seni interaktif berbahasa Inggris dengan subtitle.

3. Sumber Belajar Kontekstual

a. Museum dan Galeri

- 1) Kunjungan ke Museum Affandi, Yogyakarta untuk melihat karya seni rupa modern dan tradisional.
- 2) Galeri Nasional Indonesia – untuk mengenal karya seniman Indonesia dari berbagai zaman.

b. Kegiatan Lapangan dan Observasi

- 1) Observasi lingkungan sekolah dan rumah sebagai sumber inspirasi berkarya seni rupa.
- 2) Mengikuti festival seni lokal atau pameran anak-anak di tingkat kota/kabupaten.

c. Interaksi dengan Ahli

- 1) Mengundang seniman lokal, guru seni rupa profesional, atau mahapeserta didik seni untuk berbagi pengalaman berkarya.
- 2) Menyelenggarakan demo langsung atau lokakarya mini tentang teknik kolase atau eksplorasi tekstur dari bahan alami.

4. Tautan dan Kode QR

Beberapa sumber belajar daring juga dapat diakses melalui tautan dan kode QR berikut:

Topik	Tautan	Kode QR
Eksplorasi Tekstur Bahan Alam	https://drive.google.com/file/d/1ZonLD6kltKusWlrZenPdtZrI59dXwOLa/view?usp=drive_link	
Tutorial Kolase Sederhana	https://bukupusbuk.id/s/sr3b	
Estetika dan Unsur Seni Rupa	https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PDGGK420702-M1.pdf	
Galeri Karya Anak	https://lib.unnes.ac.id/50943/1/BUKU%20KREATIVITAS%20SENI.pdf	

Catatan: Guru didorong untuk terus memperbarui dan menyesuaikan sumber belajar sesuai dengan perkembangan teknologi, kebutuhan peserta didik, dan konteks lokal.

H. Lembar Kegiatan Peserta Didik

Lembar kegiatan peserta didik (LKPD) ditujukan untuk melihat ketercapaian pembelajaran peserta didik baik secara individu maupun kelompok. LKPD dapat diperbanyak sesuai kebutuhan.



Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Nama Peserta didik : _____

Kelas : III SD

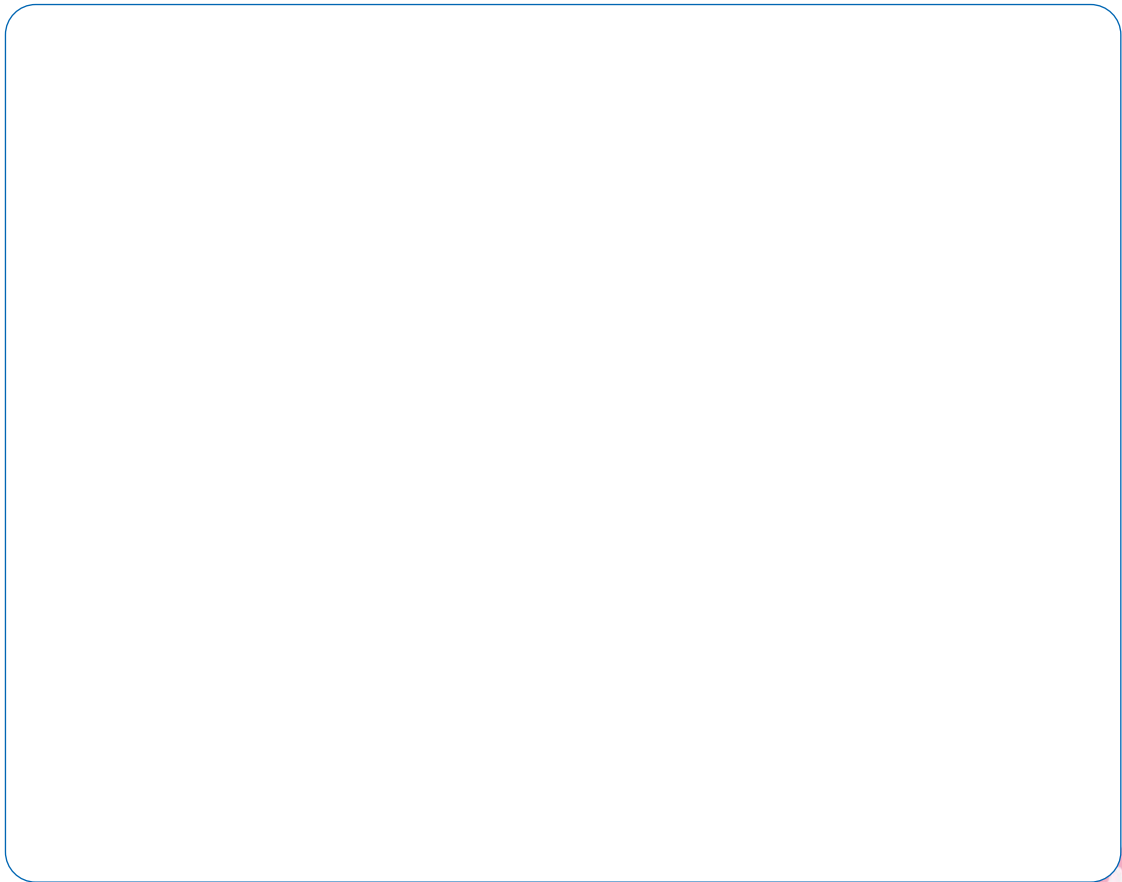
Tanggal : _____

Petunjuk Umum:

1. Bacalah instruksi dengan teliti.
2. Kerjakan tugas ini secara individu dan kelompok.
3. Gunakan lembar ini untuk mencatat hasil pengamatan dan refleksi.

Bagian 1 Menggambar Objek

1. Pilih Objek:
 - Objek apa yang kamu pilih untuk digambar?
2. Sketsa Awal:
 - Buat sketsa awal objek tersebut di bawah ini.





Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

3. Unsur Seni Rupa yang Digunakan:

- Sebutkan unsur seni rupa yang kamu terapkan dalam gambar ini.

☐ Titik : _____

☐ Garis : _____

☐ Bidang : _____

☐ Bentuk : _____

☐ Warna : _____

Bagian 2 Refleksi

1. Pengalaman Menggambar:

- Apa yang kamu pelajari dari menggambar objek ini?

2. Tantangan:

- Apa tantangan yang kamu hadapi, dan bagaimana cara kamu mengatasinya?

Bagian 3 Umpan Balik Teman (Kelompok)

1. Nama Teman yang Memberikan Umpan Balik:

2. Umpan Balik yang Diberikan:

- Apa dua pujian dan satu saran yang diberikan oleh temanmu?

☐ Pujian 1: _____

☐ Pujian 2: _____

☐ Saran : _____

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH

REPUBLIK INDONESIA 2025

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

Penulis: Insanul Qisti Barriyah dan Aditya Aditama Putri

ISBN: 978-634-00-3152-2 (jil.3 PDF)

Bab II

Bicara Tentang Karya



A. Pendahuluan

Pada bab ini, guru mengajak peserta didik bercerita dan berdiskusi tentang karya seni rupa yang mereka buat atau lihat di sekitarnya. Dengan cara sederhana, peserta didik belajar menyampaikan pendapat, menceritakan ide yang mereka tuangkan, serta menghargai karya teman. Kegiatan ini tidak hanya melatih keberanian berbicara dan mendengarkan dengan baik, tetapi juga menghargai perbedaan gagasan.

Melalui bab Bicara Tentang Karya ini, peserta didik makin memahami unsur rupa seperti titik, garis, bidang, bentuk, dan warna yang tampak dalam setiap karya seni. Dengan demikian, mereka dapat menghubungkan proses berkarya dengan makna dan keindahan yang dihasilkan. Seni rupa tidak hanya menjadi pengalaman yang menyenangkan tetapi juga bermakna dalam kehidupan sehari-hari.

1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator

- a. Mengidentifikasi unsur rupa: titik, garis, bidang, bentuk, dan warna dalam benda-benda di sekitar.
 - 1) Peserta didik dapat mengenali unsur-unsur rupa titik, garis, bidang, bentuk, dan warna yang terdapat dalam benda-benda di sekitar mereka.
 - 2) Peserta didik dapat mengidentifikasi dan memberikan contoh benda yang mengandung unsur-unsur rupa titik, garis, bidang, bentuk, dan warna yang terdapat dalam benda-benda di sekitar mereka.
- b. Mengenali karakteristik alat dan/atau bahan yang tersedia di lingkungan sekitar, seperti alat tulis, alat potong, alat tempel, dan pewarna kering.
 - 1) Peserta didik dapat mengenali dan memahami karakteristik berbagai alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar, seperti alat tulis, alat potong, alat tempel, dan pewarna kering.
 - 2) Peserta didik dapat memberikan contoh dan menggunakan berbagai alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar, seperti alat tulis, alat potong, alat tempel, dan pewarna kering.

2. Pokok Materi

Seni rupa membantu peserta didik untuk melihat dunia dengan rasa dan imajinasi. Melalui titik, garis, bentuk, dan warna, mereka belajar mengungkapkan perasaan. Di kelas, peserta didik diajak mengenal kosakata seni rupa, mengamati karya dengan cermat, serta memberi komentar positif terhadap karya teman.

a. Pengenalan Kosakata Dasar Seni Rupa dan Ekspresi

Pada tahap awal, guru mengajak peserta didik mengenal kosakata dasar dalam seni rupa, seperti titik, garis, bidang, bentuk, dan warna. Selain itu, peserta didik juga belajar tentang ekspresi yang dapat ditangkap dari suatu karya, seperti ceria, tenang, ramai, gelap, dan hangat.

Memahami kosa kata dasar seni rupa sangat penting bagi peserta didik agar dapat berbicara dan menjelaskan karya seni. Ketika peserta didik mengenali dan memahami istilah-istilah ini, mereka lebih mudah mendiskusikan karya mereka dengan orang lain. Pengetahuan tentang ekspresi dan komposisi juga membantu peserta didik untuk mengungkapkan pendapat mereka dengan lebih tepat dan mendalam.

b. Cara Mengamati dan Memberi Komentar Positif Terhadap Karya

Setelah mengenal kosakata dasar seni rupa, guru dapat mengajak peserta didik mengamati karya seni dengan cermat dan memberikan komentar yang positif. Peserta didik dilatih untuk menilai karya seni berdasarkan unsur yang telah dipelajari serta untuk menghargai usaha dan kreativitas orang lain.

Kemampuan untuk mengamati dan memberikan apresiasi secara positif terhadap karya sangat relevan dalam konteks pembahasan karya. Peserta didik tidak hanya belajar untuk menghargai karya seni, tetapi juga untuk berkomunikasi secara efektif dengan teman mereka. Dengan memberikan umpan balik yang konstruktif, peserta didik dapat memperdalam pemahaman mereka tentang seni dan meningkatkan kemampuan berbicara di depan umum.

3. Hubungan Pembelajaran Bab

a. Hubungan Pembelajaran Bab dengan Materi Lain

Bab I Seni Rupa di Sekitarku

Pada bab ini, peserta didik telah mengenal unsur rupa seperti titik, garis, bidang, dan warna, yang merupakan dasar penting dalam memahami karya seni. Pengetahuan ini menjadi fondasi bagi peserta didik saat mereka berbicara tentang karya mereka di Bab II. Unsur-unsur yang telah dipelajari akan digunakan dalam proses membuat kolase dan mendiskusikan elemen visual yang ada dalam karya seni.

Bab II Gambar Cerita

Pada bab ini, guru dapat mengarahkan peserta didik melakukan kegiatan bercerita melalui gambar. Kegiatan ini menjadi dasar untuk mengasah kemampuan peserta didik untuk mengekspresikan ide dan cerita dalam bentuk visual. Dalam Bab II, ketika peserta didik menghargai karya mereka dan orang lain, mereka lebih mampu mendiskusikan narasi di balik gambar. Hal ini memperkuat keterkaitan antara penggambaran visual dan narasi sebagai aspek penting dalam kolase hasil karya peserta didik.

Bab IV Kisah Gunting dan Tempel

Pada bab ini, peserta didik belajar langkah-langkah penggunaan alat dan bahan secara benar dalam membuat kolase. Keterampilan ini sangat relevan dengan pembelajaran di Bab II, yang mana peserta didik tidak hanya berbicara tentang karya seni mereka, tetapi juga memahami proses yang terlibat dalam penciptaan karya. Penggunaan alat dan bahan yang tepat akan meningkatkan kualitas karya yang mereka diskusikan.

Bab V Eksplorasi Bentuk 3 Dimensi

Kegiatan menggunting dan menempel bahan kolase di Bab IV dapat melatih keterampilan peserta didik dalam membentuk karya 3D di bab ini. Pemahaman tentang dua dimensi di Bab II dan IV membantu peserta didik untuk mengeksplorasi dan berbicara tentang bagaimana bentuk-bentuk tersebut dapat diubah menjadi karya tiga dimensi. Hal ini memperluas pemahaman mereka tentang seni rupa secara keseluruhan.

b. Keterkaitan dengan Bidang Ilmu Lain

1) Bahasa Indonesia

Pada Bab II, ketika peserta didik berbicara tentang karya seni, mereka juga mengembangkan keterampilan berbicara dan menulis. Kemampuan mendiskusikan karya seni mendorong peserta didik untuk menggunakan kosakata yang tepat dan menyusun kalimat dengan baik, yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran bahasa.

2) Matematika

Pemahaman bentuk, ukuran, dan proporsi dalam seni rupa berkaitan erat dengan konsep geometris dalam matematika. Ketika peserta didik menggambar atau membuat kolase, mereka menerapkan prinsip-prinsip



matematika, seperti simetri, pola, dan ukuran. Hal ini membantu mereka dalam menciptakan karya yang seimbang dan harmonis.

3) Pendidikan Kewarganegaraan

Menghargai karya seni sendiri dan orang lain, seperti yang ditekankan di Bab II, berkaitan dengan nilai-nilai toleransi dan penghargaan terhadap keragaman. Melalui kegiatan ini, peserta didik belajar menghormati pendapat, ide, dan ekspresi orang lain. Hal ini sangat penting dalam membentuk karakter sosial dan sikap kewarganegaraan yang baik.

c. Keterkaitan Antarpokok Materi dalam Bab II

1) Unsur Rupa

Pengenalan unsur rupa seperti titik, garis, bidang, bentuk, dan warna menjadi dasar bagi peserta didik untuk memahami dan mendiskusikan karya seni. Unsur-unsur ini memberikan kerangka kerja untuk mengenali struktur visual karya seni. Selain itu, menjadi acuan ketika menganalisis karya seni karya sendiri dan karya orang lain.

2) Penghargaan terhadap Karya Sendiri

Guru mengajak peserta didik untuk menghargai karya yang mereka buat dengan menerapkan unsur rupa yang telah dipelajari. Pengalaman ini memperkuat rasa percaya diri peserta didik. Selain itu, dapat meningkatkan kesadaran mereka akan proses kreatif, dan pemahaman bahwa setiap karya memiliki nilai dan makna tersendiri.

3) Penghargaan terhadap Karya Orang Lain

Melalui diskusi tentang karya orang lain, peserta didik belajar untuk mengidentifikasi unsur rupa dan teknik yang digunakan. Hal ini membantu mereka untuk melihat berbagai perspektif dan cara dalam berkarya, serta mengembangkan keterampilan kritis dalam memberikan umpan balik yang konstruktif.

4) Proses Kreatif

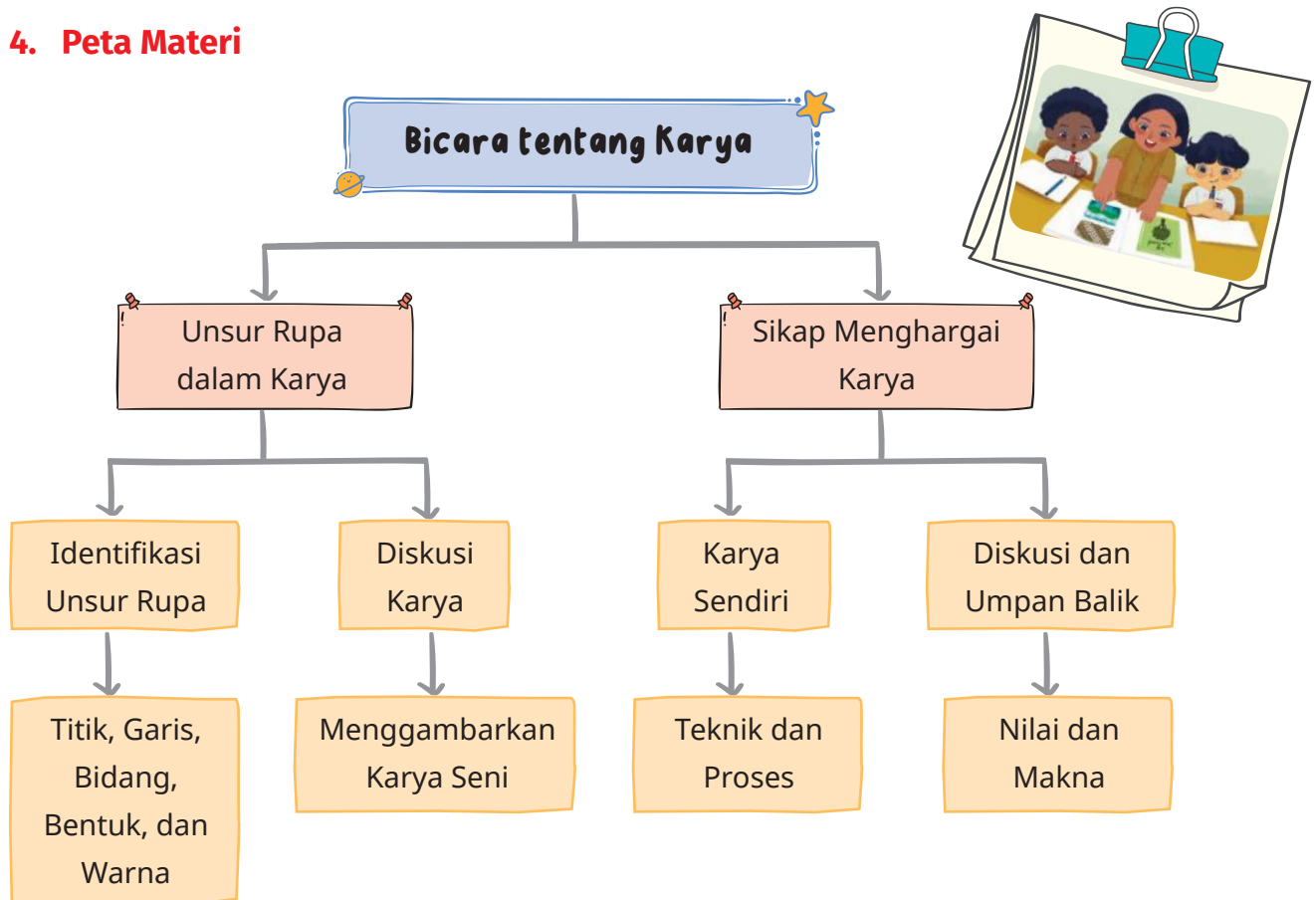
Memahami proses kreatif di balik penciptaan karya seni, membantu peserta didik mengaitkan teori dengan praktik. Ketika peserta didik mempresentasikan karya mereka, mereka dapat menjelaskan penggunaan unsur rupa serta pemanfaatan alat yang tersedia, sehingga menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam tentang seni rupa.



5) Diskusi dan Umpan Balik

Proses diskusi dan umpan balik memungkinkan peserta didik untuk merefleksikan pengalaman berkarya, baik dari sudut pandang mereka sendiri maupun orang lain. Hal ini menumbuhkan sikap saling menghargai, mengembangkan kemampuan berbicara, dan berpikir kritis.

4. Peta Materi



5. Saran Periode atau Waktu Pembelajaran Satu Bab

Periode pembelajaran Bab II adalah 9 JP (9 x 35 menit atau 3 pertemuan), dengan ketentuan sebagai berikut.

1 Jam Pelajaran (JP) = 35 menit

1 pertemuan = 3 JP

1 minggu = 1 pertemuan

Saran waktu pembelajaran ini bersifat tentatif dengan menyesuaikan kondisi peserta didik dan kebijakan kurikulum sekolah. Khususnya untuk jumlah pertemuan karena jumlah pertemuan setiap minggu menjadi kebijakan sekolah.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari Bab II Bicara Tentang Karya, peserta didik perlu memiliki beberapa keterampilan dasar yang akan mendukung kelancaran proses pembelajaran, antara lain:

a. Pengenalan Unsur Rupa Dasar

Peserta didik diharapkan sudah mampu memahami titik, garis, bidang, bentuk, dan warna yang dipelajari pada Bab I. Dan mengenal cara unsur-unsur tersebut membentuk sebuah gambar atau karya.

b. Pemahaman Sederhana Tentang Karya Seni

Peserta didik sebaiknya sudah memahami bahwa karya seni bisa berupa gambar, lukisan, atau kolase. Mereka juga harus menyadari bahwa setiap karya memiliki keindahan, ide, dan cerita. Peserta didik juga mengenal dan pernah menggunakan alat dasar seperti pensil, penghapus, dan krayon.

c. Pengalaman Dasar Mengamati dan Menggambar

Peserta didik perlu memiliki pemahaman awal tentang unsur rupa dan menunjukkan garis, warna, atau bentuk pada karya sendiri maupun karya teman.

d. Keterampilan Berbicara dan Mendengarkan dengan Baik

Peserta didik perlu memiliki dasar kemampuan menceritakan proses membuat gambar sederhana dan mampu mendengarkan pendapat teman dan menanggapi dengan sopan.

7. Kerangka Pembelajaran

a. Praktik Pedagogis

Pada Bab II, metode pembelajaran yang digunakan adalah gabungan dari diskusi dan praktik langsung. Metode diskusi memungkinkan peserta didik berbagi pengalaman dan pendapat tentang karya seni yang mereka buat serta karya teman-teman.

Hal tersebut menciptakan lingkungan yang mana peserta didik dapat saling menghargai kreativitas masing-masing. Selain itu, peserta didik akan melakukan praktik kolase, yang mana mereka dapat bereksperimen dengan

berbagai bahan untuk menciptakan karya seni yang unik. Pada tahap akhir, akan diselenggarakan pameran karya sederhana di kelas. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya mereka dan meningkatkan rasa percaya diri.

b. Kemitraan Pembelajaran

Interaksi yang dilakukan dalam pembelajaran ini melibatkan berbagai pihak. Guru akan memberikan umpan balik positif dan bimbingan selama proses penciptaan karya seni. Hal ini dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan dan kreativitas mereka. Guru mengajak peserta didik untuk saling memberikan pendapat tentang karya teman dan membangun sikap saling menghargai. Kolaborasi dengan guru mata pelajaran lain, seperti guru seni atau bahasa akan mengaitkan pembelajaran seni dengan konteks yang lebih luas.

c. Lingkungan Pembelajaran

Ruang belajar akan disesuaikan untuk mendukung aktivitas pembelajaran ini. Guru dapat mengatur kelas interaktif agar dapat disusun ulang untuk diskusi kelompok dan praktik kolase. Sesi juga akan dilakukan di ruang seni yang dilengkapi dengan alat dan bahan seni yang memadai. Hal ini memberikan peserta didik kesempatan untuk berkreasi dengan bebas. Jika diperlukan, platform pembelajaran daring akan digunakan untuk mendiskusikan ide dan karya seni. Kegiatan tersebut dilakukan untuk memastikan peserta didik tetap terhubung meskipun dalam pembelajaran jarak jauh.

d. Pemanfaatan Digital

Teknologi akan dimanfaatkan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Platform *e-learning* dapat digunakan untuk mengunggah materi, video tutorial, dan contoh karya seni, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri. Forum diskusi daring akan memberi ruang peserta didik untuk mendiskusikan atau bertukar ide dan memberikan umpan balik secara interaktif. Selain itu, aplikasi kreativitas dapat dimanfaatkan untuk membuat kolase secara virtual, memperkenalkan peserta didik cara baru dalam berkarya. Sumber daya multimedia, seperti video dan gambar, juga dapat digunakan untuk menjelaskan unsur rupa dan teknik seni, meningkatkan pemahaman visual peserta didik.



8. Apersepsi

a. Pertanyaan Pemantik

Guru dapat memulai pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan sederhana untuk merangsang rasa ingin tahu, dan mengajak mengajak peserta didik bercerita tentang karya seni rupa. Berikut contoh pertanyaan yang dapat digunakan guru.

- 1) Apa yang kamu rasakan saat melihat gambar atau karya seni yang indah?
- 2) Bagian mana dari gambar yang paling menarik perhatianmu? Mengapa?
- 3) Pernahkah kamu membuat gambar atau kerajinan yang ingin kamu ceritakan kepada teman?
- 4) Menurutmu, apa yang membuat sebuah gambar terlihat menarik? Apakah warnanya, bentuknya, atau garisnya?
- 5) Bagaimana cara kita menghargai karya teman?
- 6) Apakah setiap orang boleh memiliki pendapat yang berbeda tentang satu karya seni? Mengapa?

b. Ice Breaking “Karya Seni di Sekitar Kita”

Kegiatan pemanasan ini bertujuan membangkitkan semangat dan rasa ingin tahu peserta didik sebelum memasuki pelajaran Bab II Bicara Tentang Karya.

Tujuan:

- 1) Mengasah kepekaan dan mengamati karya seni di lingkungan terdekat.
- 2) Melatih keberanian berbicara dan berpendapat.
- 3) Menciptakan suasana belajar yang ceria dan aktif sejak awal pelajaran.

Langkah Kegiatan:

- 1) Guru mengajak peserta didik berdiri melingkar di dalam kelas atau halaman sekolah.
- 2) Guru memulai dengan kalimat, “Saya melihat karya seni di sekitar kita, misalnya (menyebut contoh seperti hiasan dinding).”
- 3) Peserta didik bergiliran menyebutkan karya seni lain yang mereka lihat di sekitar, misalnya gambar di dinding kelas, pola ubin lantai, pot bunga, atau poster di koridor.
- 4) Setiap kali peserta didik menyebutkan contoh, seluruh teman menepuk tangan satu kali sambil berkata, “Karya seni hebat!”



c. Permainan: “Tebak Unsur Rupa”

Permainan ini dirancang untuk membuat peserta didik belajar sambil bermain dalam mengenal unsur rupa (titik, garis, bidang, bentuk, dan warna).

Tujuan:

- 1) Memperkuat pemahaman tentang unsur-unsur rupa yang sudah dipelajari.
- 2) Melatih kerja sama, keberanian berbicara, dan kecepatan berpikir.

Cara Bermain:

- 1) Persiapan Guru
 - a) Siapkan kartu gambar atau potongan kertas yang menampilkan unsur rupa, misalnya gambar bintang (titik), ombak (garis lengkung), segitiga (bidang), kubus (bentuk), dan pelangi (warna).
 - b) Tuliskan nama unsur rupa di kartu jawaban.
- 2) Langkah Permainan
 - a) Bagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil.
 - b) Guru memperlihatkan satu kartu gambar tanpa menuliskan namanya.
 - c) Setiap kelompok berdiskusi 10–15 detik, lalu salah satu anggota menjawab.
 - d) Kelompok yang menjawab cepat dan benar mendapat 1 poin.
- 3) Aturan Tambahan (optional)
 - a) Jika kelompok pertama salah, kesempatan menjawab pindah ke kelompok lain.
 - b) Guru boleh menambah tantangan, misalnya meminta peserta didik menyebut contoh lain dari unsur rupa yang ditebak.

Penutup:

Setelah semua kartu selesai, guru dan peserta didik menyebutkan kembali semua unsur rupa bersama-sama. Kelompok dengan poin terbanyak menjadi pemenang, lalu seluruh kelas memberi tepuk tangan sebagai bentuk apresiasi.

9. Asesmen Formatif Awal

Penilaian sebelum pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dengan melakukan penilaian awal, guru dapat memahami kondisi peserta didik dan mengukur penguasaan materi prasyarat yang diperlukan untuk memahami materi baru. Hal ini merupakan langkah awal yang krusial untuk memastikan bahwa peserta didik siap melanjutkan ke pembelajaran yang lebih kompleks.

Tujuan: Mengetahui pemahaman awal peserta didik tentang unsur rupa dan kebiasaan mereka saat mengamati serta menceritakan karya seni.

a. Pertanyaan Lisan Pembuka

Guru dapat mengajukan pertanyaan singkat kepada seluruh kelas atau beberapa peserta didik sebagai berikut.

- 1) Apa yang dimaksud dengan unsur rupa?
- 2) Sebutkan dua unsur rupa yang kamu ingat dari pelajaran sebelumnya!
- 3) Pernahkah kamu menceritakan gambar atau karya seni kepada teman? Bagaimana perasaanmu?

b. Aktivitas Mini

Mengamati dan Menyebutkan

Guru menunjukkan satu gambar sederhana, misalnya pemandangan sekolah. Peserta didik diminta menunjuk dan menyebutkan unsur rupa yang terlihat, seperti garis di atap dan warna hijau pada pohon.

Cara Penilaian Cepat

- a. Dengan mengangkat tangan, cek jawaban lisan, atau kumpulkan lembar isian singkat.
- b. Hasil penilaian dapat digunakan guru untuk menyesuaikan kegiatan inti, misalnya mengulang pengenalan unsur rupa jika diperlukan.

Dengan formatif awal ini, guru mendapatkan gambaran sejauh mana pengetahuan dan kesiapan peserta didik sebelum memulai kegiatan Bicara Tentang Karya.

B. Kegiatan Pembelajaran



Kegiatan 1

Refleksi Karya Sendiri



1. Tujuan Kegiatan

- a. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis: Peserta didik dapat menganalisis dan mengevaluasi karya seni sendiri, sehingga mereka dapat memahami proses kreatif dan apa yang telah mereka pelajari tentang penggunaan unsur rupa.

- b. Mendorong Rasa Percaya Diri: Peserta didik dapat berbagi karya dan pemikiran mereka dengan teman-teman, yang akan meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan komunikasi mereka dalam menyampaikan pendapat tentang seni.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas

Tabel 2.1 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas 1

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 2.1 Ayo, Siapkan Karya Seni Kita!	Memahami	Memahami pentingnya membawa karya seni dan mempersiapkan diri.
Aktivitas 2.2 Ayo, Presentasikan Karya Kita!	Mengaplikasi	Mengaplikasikan kosakata seni dalam menjelaskan karya mereka.
Aktivitas 2.3 Ayo, Berikan Umpan Balik Positif!	Mengaplikasi	Mengaplikasikan keterampilan memberi komentar positif dan konstruktif.
Aktivitas 2.4 Ayo, Refleksi Pengalaman Kita!	Merefleksi	Merefleksi pengalaman mereka dan umpan balik yang diterima.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan “Refleksi Karya Sendiri” bertujuan membantu peserta didik menumbuhkan kemampuan *metakognitif*, seperti mengenali, menilai, dan menghargai hasil karya yang telah mereka buat pada kegiatan sebelumnya. Pendekatan pembelajaran berbasis Tri N (*Niteni – Nirokke – Nambahi*) dan 5M (Mengamati – Menanya – Mencoba – Menalar – Mengomunikasikan).

1) Pendahuluan

Sebelum memulai kegiatan, guru membagi peserta didik menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 4–5 orang. Ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan mendukung interaksi antar peserta didik.

Setelah pembagian kelompok, guru menjelaskan tujuan kegiatan, yaitu untuk memahami unsur rupa dalam karya seni dan pentingnya unsur tersebut dalam menciptakan makna.

Guru menyapa peserta didik dengan hangat dan menciptakan suasana reflektif. Guru menanyakan pengalaman mereka sebelumnya dalam berkarya, misalnya, “Kalian masih ingat gambar yang kalian buat minggu lalu?” atau “Bagian mana yang paling kalian sukai dari karya kalian?”.

Guru menjelaskan bahwa hari ini peserta didik akan melihat kembali, menilai, dan menceritakan karya sendiri. Tujuan kegiatan ini adalah menumbuhkan rasa percaya diri, menghargai usaha, serta belajar memperbaiki karya di masa mendatang.

2) Kegiatan inti

a) *Niteni*

Peserta didik mengamati kembali karya yang pernah dibuat, baik berupa gambar, kolase, atau karya rupa sederhana. Guru menuntun peserta didik memperhatikan unsur rupa yang digunakan, seperti garis, bentuk, warna, dan keseimbangan. Guru dapat mengajukan pertanyaan, seperti berikut.

- (1) “Bagaimana warna pada karyamu?”
- (2) “Apakah garisnya rapi?”
- (3) “Menurutmu, bagian mana yang paling menarik?”

b) *Nirokke*

Peserta didik diajak menuliskan atau mengungkapkan secara lisan pendapatnya tentang karya sendiri. Guru dapat menggunakan lembar refleksi sederhana berisi pertanyaan:

- (1) “Apa yang paling kamu sukai dari karyamu?”
- (2) “Apa yang ingin kamu perbaiki?”
- (3) “Unsur rupa apa saja yang kamu gunakan?”

Guru memberi contoh bagaimana memberikan komentar positif terhadap karya sendiri.

“Aku suka bagian warna karena membuat gambar tampak cerah, tapi aku ingin mencoba garis yang lebih halus nanti.”



c) *Nambahi*

Peserta didik berdiskusi berpasangan atau kelompok kecil untuk saling mengomentari karya teman dengan bahasa sopan dan membangun. Guru menuntun mereka mengekspresikan perasaan dengan kalimat positif, seperti “Aku suka warna di gambarmu karena cerah,” atau “Bentuk rumahmu terlihat rapi dan seimbang.”

Selanjutnya presentasi karya, peserta didik menempelkan karya di papan pameran kelas dan menceritakan proses pembuatannya di depan teman-teman. Setiap peserta didik mempresentasikan karya seni mereka secara bergiliran. Peserta didik menjelaskan proses pembuatan karya, unsur-unsur yang digunakan, serta perasaan yang ingin mereka sampaikan. Penjelasan ini memberikan konteks yang lebih dalam bagi pendengar.

Setelah presentasi, peserta didik diminta untuk mengamati dengan cermat karya teman-teman mereka. Dalam kesempatan ini, mereka akan berdiskusi tentang aspek-aspek seperti komposisi, keseimbangan, dan ekspresi yang terdapat dalam karya tersebut, sehingga dapat belajar dari satu sama lain.

Guru memberi penguatan bahwa setiap karya unik dan mencerminkan kepribadian peserta didik masing-masing.

3) Penutup

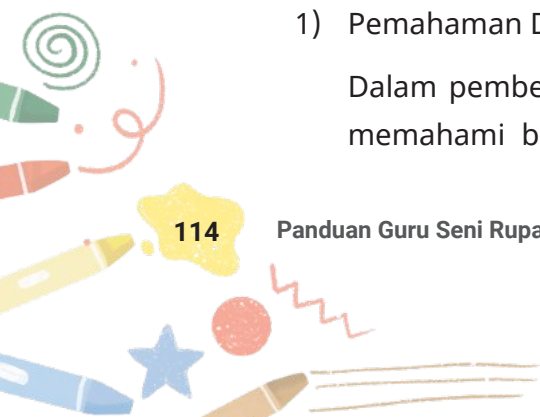
Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan bahwa kegiatan refleksi membantu mengenali kelebihan dan hal yang perlu diperbaiki dalam berkarya. Guru menegaskan bahwa tujuan utama seni adalah mengekspresikan diri dan belajar menghargai proses.

c. Pokok Materi

Kegiatan refleksi karya sendiri berfokus pada pengembangan kemampuan mengamati, menilai, dan mengungkapkan pendapat tentang hasil karya pribadi. Melalui kegiatan ini, peserta didik belajar berpikir kritis, jujur, dan apresiatif terhadap hasil kerja mereka sendiri maupun karya teman. Pokok materi yang dibahas meliputi:

1) Pemahaman Diri dan Karya Pribadi

Dalam pembelajaran seni rupa, guru berperan menuntun peserta didik memahami bahwa setiap karya yang mereka hasilkan adalah bentuk



ekspresi diri, hasil dari perpaduan antara perasaan, pengalaman, dan gagasan pribadi. Pada tahap usia sekolah dasar, anak belum sepenuhnya berorientasi pada “hasil akhir” seperti orang dewasa, melainkan lebih mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan pikirkan secara spontan. Oleh karena itu, guru perlu menanamkan pemahaman bahwa tidak ada karya yang salah. Setiap karya memiliki nilai karena mencerminkan kejujuran ekspresi dan proses belajar yang sedang berkembang.

Menurut Lowenfeld dan Brittain (1987) dalam *Creative and Mental Growth*, proses berkarya seni adalah sarana bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan kecerdasan emosionalnya. Guru sebaiknya tidak menilai karya berdasarkan standar teknis semata, tetapi mengapresiasi niat, semangat, dan keberanian anak dalam bereksperimen. Prinsip ini sejalan dengan ajaran Ki Hadjar Dewantara (1962), yang menegaskan bahwa pendidikan seni harus berpihak pada kodrat dan jiwa anak, dengan semangat *ngerti, ngrasa, nglakoni*, artinya memahami, merasakan, dan melakukan.

Dengan demikian, kegiatan refleksi karya membantu peserta didik mengenali dirinya sebagai makhluk yang berpikir dan berperasaan. Selain itu, menumbuhkan kebiasaan positif untuk memperbaiki diri tanpa rasa takut atau minder.

2) Pengenalan Unsur Rupa dalam Karya Sendiri

Setelah peserta didik mampu mengenali karya pribadinya sebagai bentuk ekspresi, guru menuntun mereka untuk memahami unsur-unsur seni rupa yang telah digunakan dalam karya tersebut. Unsur-unsur seperti titik, garis, bidang, bentuk dan warna menjadi sarana bagi anak untuk mengatur visualisasi ide mereka di atas bidang gambar. Guru dapat mengajak anak mengamati kembali karyanya dengan pertanyaan pemandu seperti berikut.

- a) “Apakah kamu menggunakan garis lurus atau melengkung?”
- b) “Bagaimana kamu memilih warna agar tampak cerah?”
- c) “Apakah bentuk yang kamu buat sudah seimbang?”

Pendekatan semacam ini membantu anak berpikir visual dan melatih kepekaan estetika. Arnheim (1974) dalam *Art and Visual Perception* menyebutkan bahwa persepsi terhadap garis, warna, dan bentuk merupakan dasar bagi manusia untuk memahami keseimbangan dan



keindahan. Sementara itu, Eisner (2002) menambahkan bahwa melalui pengamatan terhadap unsur rupa, peserta didik belajar berpikir dalam bentuk visual, yang memperkuat kemampuan bernalar dan berkreasi.

Dengan demikian, guru tidak hanya mengajarkan, “Apa itu garis dan warna?” tetapi juga membimbing peserta didik memahami cara kerja unsur-unsur tersebut dalam menciptakan keindahan. Pemahaman ini membantu mereka menemukan makna personal dalam karya yang dibuat.

3) Memberikan Refleksi dan Apresiasi Positif

Tahapan ini membantu peserta didik belajar berkomunikasi tentang karyanya secara positif dan konstruktif. Guru perlu menumbuhkan budaya reflektif dengan mengajak peserta didik menyampaikan pendapat mengenai karya sendiri dan karya teman dengan bahasa sopan dan menghargai perbedaan. Refleksi dan apresiasi bukan hanya kegiatan berbicara, tetapi juga latihan empati visual, bagaimana anak belajar melihat keindahan dari perspektif orang lain.

Herberholz & Hanson (1997) dalam *Early Childhood Art* menjelaskan bahwa memberikan komentar positif terhadap karya teman mendorong perkembangan sosial dan emosional anak.

Guru dapat mencontohkan kalimat apresiatif seperti berikut.

“Aku suka warna yang kamu pilih, terlihat cerah!” atau “Garis di karyamu rapi sekali.”

Selain itu, Eisner (2002) menekankan pentingnya refleksi estetis, anak belajar menilai karya seni bukan untuk menghakimi, melainkan memahami bagaimana setiap karya mencerminkan proses berpikir kreatif yang berbeda.

Melalui kegiatan refleksi dan apresiasi, guru membimbing anak untuk berkembang menjadi individu yang percaya diri dan empatik. Mereka juga diajak untuk menghargai keragaman ekspresi seni sebagai bagian penting dari pembelajaran dan kehidupan.

4) Nilai Estetika dan Sikap Positif dalam Berkarya

Dalam tahap ini, guru membantu peserta didik menyadari bahwa berkarya seni tidak hanya menghasilkan gambar yang indah, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti percaya diri, rasa syukur, ketekunan, dan penghargaan terhadap ciptaan Tuhan. Seni mengajarkan



anak untuk melihat keindahan dalam hal-hal sederhana, serta bersyukur atas kemampuan tangan dan pikirannya yang diberikan Tuhan.

Eisner (2002) menegaskan bahwa pengalaman estetis dalam seni memiliki kekuatan membentuk kepekaan moral dan spiritual. Saat anak merasa bangga terhadap karyanya, sesungguhnya mereka sedang belajar menghargai proses, bukan hanya hasil. Hal ini sejalan dengan filosofi Tut Wuri Handayani, guru menuntun peserta didik agar berkembang sesuai kodrat dan bakatnya, tanpa tekanan atau perbandingan.

Menurut Eisner (2002) dalam *The Arts and the Creation of Mind*, refleksi dalam pendidikan seni membantu anak memahami bahwa seni bukan sekadar hasil visual. Seni juga merupakan proses berpikir yang menumbuhkan pengenalan diri dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap pengalaman mereka.

d. Bentuk Diferensiasi dalam Kegiatan Pembelajaran

1) Diferensiasi Konten (Apa yang dipelajari)

Guru menyesuaikan kedalaman refleksi dengan kemampuan peserta didik.

Peserta didik dasar: fokus pada menyebutkan bagian yang disukai dari karya.

Peserta didik menengah: mengenali unsur rupa yang digunakan.

Peserta didik mahir: menjelaskan alasan estetik dan ide di balik karyanya.

Guru dapat menyediakan lembar refleksi bertingkat:

Tingkat 1: Tuliskan bagian yang kamu sukai.

Tingkat 2: Sebutkan unsur rupa yang kamu gunakan.

Tingkat 3: Jelaskan makna atau ide di balik karya.

2) Diferensiasi Proses (Bagaimana peserta didik belajar)

Guru memberikan berbagai cara bagi peserta didik untuk melakukan refleksi:

- a) Visual: menandai bagian karya yang disukai dengan simbol hati atau warna.
- b) Verbal: menuliskan komentar singkat pada lembar refleksi.
- c) Auditori: menceritakan pendapat secara lisan di depan teman.



Peserta didik dengan kebutuhan khusus dapat dibantu melalui pertanyaan lisan atau bimbingan satu-satu agar tetap dapat mengungkapkan pendapatnya dengan nyaman.

3) Diferensiasi Produk (Hasil belajar yang diharapkan)

Guru memberi kebebasan kepada peserta didik untuk menampilkan hasil refleksi dalam berbagai bentuk seperti berikut.

- a) Menulis refleksi singkat di kertas kecil.
- b) Menyampaikan refleksi secara lisan di depan kelas.
- c) Menggambar ulang bagian karya yang paling disukai.

Dengan demikian, semua peserta didik dapat menunjukkan pemahamannya sesuai gaya belajar masing-masing. Gaya belajar tersebut dapat berupa visual, auditori, maupun kinestetik.

e. Pendampingan Guru, Orang Tua atau Orang Dewasa (Petunjuk K-3)

Pendampingan dalam kegiatan “Refleksi Karya Sendiri” berfungsi untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan kesadaran estetika peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu anak melihat keindahan dalam usahanya sendiri. Guru dapat berkata dengan positif seperti berikut.

- 1) “Bagus sekali! Kamu sudah berani bereksperimen dengan warna.”
- 2) “Coba pikirkan, apa yang bisa kamu tambahkan agar karyamu lebih menarik?”



Gambar 2.1 Guru membantu peserta didik melihat keindahan dalam karya.

Orang tua atau orang dewasa di rumah juga dapat berperan mendukung proses refleksi dengan cara sederhana. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan seperti berikut.

“Bagian mana dari gambarmu yang paling kamu suka?” atau “Menurutmu, apa yang ingin kamu perbaiki jika nanti menggambar lagi?”

Melalui percakapan reflektif ini, anak belajar mengenal potensi diri dan menumbuhkan motivasi intrinsik untuk berkarya lebih baik. Pendampingan yang lembut dan apresiatif sejalan dengan semangat Tut Wuri Handayani, menuntun tanpa menghakimi.

Kolaborasi antara guru dan orang tua menjadikan refleksi karya bukan sekadar evaluasi teknis, melainkan pembelajaran nilai. Misalnya, menghargai proses, bersyukur atas kemampuan diri, dan berani mengekspresikan keindahan. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya belajar seni rupa, tetapi juga belajar mengenal dirinya sebagai pribadi kreatif dan berkarakter.

f. Kemungkinan Miskonsepsi Materi

1) Miskonsepsi: Karya Seni Harus Sempurna

Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa seni adalah bentuk ekspresi yang tidak selalu harus sempurna. Tekankan bahwa setiap karya memiliki nilai dan keunikan tersendiri. Guru juga dapat mengajak peserta didik menghargai proses kreatif dan belajar dari setiap pengalaman, bukan hanya hasil akhir.

2) Miskonsepsi: Umpan Balik Hanya Tentang Kritik Negatif

Guru harus memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa umpan balik positif sangat penting. Guru dapat mengajari peserta didik cara memberikan komentar yang membangun dan menunjukkan apresiasi terhadap karya teman-teman mereka. Latih peserta didik untuk melihat aspek positif dalam setiap karya sebelum memberikan kritik.

3. Asesmen Formatif

Asesmen formatif bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik tentang unsur rupa dan kemampuan berdiskusi dalam kelompok. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria berikut.



Tabel 2.2 Rubrik Asesmen Formatif Kegiatan 1

No.	Jenis Asesmen	Tujuan	Indikator/Contoh Pertanyaan	Skor Maksimal
1	Pemahaman Unsur Rupa	Mengukur kemampuan peserta didik dalam menjelaskan unsur rupa dengan benar dan memberikan contoh.	Peserta didik dapat menjelaskan definisi dan contoh unsur rupa.	10
2	Kemampuan Diskusi	Menilai peran aktif peserta didik dalam diskusi kelompok dan mendengarkan teman.	Peserta didik berperan aktif dan berkontribusi dalam diskusi dengan ide-ide yang relevan.	10
3	Refleksi Pribadi	Mendorong peserta didik menyampaikan pengalamannya tentang unsur rupa dan proses diskusi.	Peserta didik menyampaikan hasil diskusi dengan penggunaan bahasa yang jelas dan teratur.	10

Total Skor Maksimal: 30

Skala Penilaian

- 26–30 : Sangat Baik (Memahami dengan sangat baik dan berkontribusi aktif)
- 21–25 : Baik (Memahami dengan baik dan berkontribusi cukup aktif)
- 15–20 : Cukup (Memahami tetapi kurang berkontribusi aktif)
- 10–15 : Kurang (Kesulitan dalam memahami dan berkontribusi)
- 0–10 : Sangat Kurang (Tidak memahami dan tidak berkontribusi sama sekali)

Kegiatan 2 **Apresiasi Karya Teman**



1. Tujuan Kegiatan

a. Meningkatkan Pemahaman Unsur Rupa

Peserta didik dapat mengenali dan memahami berbagai unsur rupa yang terdapat dalam karya seni teman-teman mereka, seperti titik, garis, bidang, bentuk, dan warna.

b. Mendorong Ekspresi dan Umpan Balik Konstruktif

Peserta didik dapat memberikan umpan balik yang positif dan konstruktif terhadap karya teman, menciptakan suasana apresiasi, dan saling mendukung di antara mereka.

c. Memperkuat Kemampuan Diskusi

Peserta didik dapat berdiskusi secara efektif tentang karya seni yang diamati, berbagi pandangan dan perspektif, serta belajar dari pengalaman satu sama lain.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas

Tabel 2.3 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 2.5 Ayo, Siapkan Karya Seni Kita!	Memahami	Memahami pentingnya membawa karya seni dan mempersiapkan diri.
Aktivitas 2.6 Ayo, Amati Karya Teman!	Memahami	Mengamati karya teman dan memahami unsur rupa yang ada.
Aktivitas 2.7 Ayo, Diskusikan dalam Kelompok!	Mengaplikasi	Mengaplikasikan keterampilan diskusi untuk berbagi pendapat.
Aktivitas 2.8 Ayo, Berikan Umpan Balik Positif!	Mengaplikasi	Mengaplikasikan keterampilan memberi komentar positif dan konstruktif.
Aktivitas 2.9 Ayo, Refleksi Pengalaman Kita!	Merefleksi	Merefleksi pengalaman mereka dan umpan balik yang diterima dan mengenali kemajuan diri

b. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan apresiasi karya teman ini dirancang untuk membantu peserta didik belajar menghargai keindahan, usaha, dan ide orang lain melalui pengalaman

langsung melihat, berdiskusi, dan merefleksikan karya seni. Pendekatan Tri N (*Niteni*, *Nirokke*, dan *Nambahi*) digunakan untuk menuntun proses pembelajaran agar peserta didik belajar secara aktif, bertahap, dan bermakna.

1) *Niteni*

Persiapan Karya

Guru mengawali kegiatan dengan menata ruang kelas menjadi “Galeri Mini Karya Siswa”, baik dalam bentuk pameran fisik maupun digital. Setiap peserta didik membawa atau mempresentasikan karya seni yang telah mereka buat dari kegiatan sebelumnya. Guru menciptakan suasana yang nyaman, tenang, dan menyenangkan agar anak merasa bangga dan percaya diri menampilkan hasil karyanya.

Guru dapat berkata, “Hari ini kita akan menjadi penikmat seni. Mari lihat karya teman-teman kita dengan hati yang senang dan pikiran terbuka.”

Melalui kegiatan ini, peserta didik belajar mengenali karya sendiri dan teman sebagai bentuk ekspresi unik yang patut dihargai. Nilai utama pada tahap ini adalah menumbuhkan rasa percaya diri dan sikap menghormati karya orang lain.

2) *Nirokke*

Pengamatan Karya dan Diskusi Kelompok

Guru mengajak peserta didik mengamati karya teman-teman mereka secara bergiliran. Guru menuntun peserta didik memperhatikan unsur-unsur rupa yang tampak, seperti titik, garis, bidang, bentuk, dan warna serta mendorong mereka untuk memahami bagaimana elemen-elemen tersebut berpadu menciptakan keindahan.

Guru menuntun peserta didik dengan mengajukan pertanyaan sebagai berikut.

- a) “Apa bagian paling menarik dari karya temanmu?”
- b) “Apakah kamu melihat penggunaan garis atau warna yang berbeda dari karyamu?”

Setelah melakukan pengamatan, peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil untuk berdiskusi. Setiap anggota kelompok diberi kesempatan menyampaikan pendapat, kesan, dan interpretasi mereka terhadap karya yang diamati. Diskusi dilakukan dengan suasana yang santun dan saling menghargai.



Tujuan dari tahap ini adalah melatih kemampuan berkomunikasi estetis, memahami bahwa setiap karya seni mencerminkan perasaan dan gagasan penciptanya, serta menumbuhkan empati visual. Guru mengarahkan dengan mengatakan, “Dalam seni, tidak ada karya yang lebih baik atau buruk. Semua karya punya cerita. Mari kita dengarkan dan lihat dengan hati.”

3) *Nambahi*

Memberikan Umpan Balik dan Refleksi

Pada tahap ini, peserta didik diajak untuk memberikan umpan balik positif dan konstruktif terhadap karya teman. Guru membimbing agar komentar disampaikan dengan kalimat yang baik dan membangun, misalnya:

- a) “Aku suka warna yang kamu gunakan karena membuat gambar terlihat cerah.
- b) “Kalau kamu tambahkan sedikit garis di sini, mungkin bentuknya akan lebih jelas.”

Peserta didik kemudian menuliskan refleksi singkat tentang pengalaman mereka mengapresiasi karya teman. Refleksi bisa berisi hal yang mereka pelajari, perasaan saat melihat karya orang lain, dan nilai yang mereka rasakan dari kegiatan ini.

Sebagian peserta didik dapat membacakan refleksinya di depan kelas untuk memperkuat pembelajaran kolektif, menumbuhkan rasa saling menghargai, serta memperluas wawasan estetis bersama. Guru menutup kegiatan dengan menegaskan pesan penting berikut:

“Menghargai karya teman berarti menghargai usaha dan hati mereka. Dengan saling menghargai, kita semua belajar menjadi seniman yang baik dan teman yang saling mendukung.”

c. Pokok Materi

Apresiasi seni merupakan bagian penting dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Melalui kegiatan ini, peserta didik tidak hanya belajar melihat keindahan karya seni, tetapi juga menumbuhkan sikap empati, menghargai usaha orang lain. Mereka juga memahami bahwa setiap karya memiliki makna dan cerita tersendiri. Guru berperan sebagai penuntun yang membantu peserta didik belajar menilai, memahami, dan mengekspresikan pendapat dengan bahasa yang santun dan membangun.



1) Pengertian Apresiasi Seni

Apresiasi seni berasal dari kata *appreciate* yang berarti “menghargai” atau “menilai dengan perasaan positif”. Dalam konteks pendidikan seni di sekolah dasar, apresiasi bukan hanya tentang menilai baik atau buruknya sebuah karya. Apresiasi merupakan proses melihat, merasakan, dan memahami keindahan serta makna yang terkandung di dalamnya. Melalui proses ini, peserta didik dapat membangun sensitivitas estetis sejak dini.

Guru perlu menanamkan pemahaman bahwa setiap karya seni adalah hasil dari usaha, imajinasi, dan perasaan seseorang. Oleh karena itu, ketika peserta didik belajar mengapresiasi, mereka juga belajar memahami manusia dan pengalaman hidup melalui karya yang dihasilkan.

Menurut Eisner (2002) dalam *The Arts and the Creation of Mind*, kegiatan apresiasi membantu anak mengembangkan *esthetic intelligence*, yaitu kemampuan memahami dunia melalui persepsi estetis. Seni mengajarkan anak untuk berpikir dengan hati dan melihat kehidupan dari perspektif keindahan, bukan sekadar logika.

Kegiatan apresiasi seni juga dapat membantu peserta didik mengasah empati dan kepekaan rasa. Dua aspek ini sangat penting karena menjadi fondasi bagi perkembangan karakter mereka di masa depan.

2) Unsur-Unsur yang Diamati dalam Karya Teman

Agar peserta didik dapat mengapresiasi dengan baik, guru perlu menuntun mereka untuk memperhatikan unsur-unsur rupa yang menjadi dasar terbentuknya karya seni. Unsur-unsur tersebut meliputi hal berikut.

- a) Garis, yang membentuk kontur dan arah. Garis dapat memberi kesan lembut, kuat, atau dinamis.
- b) Warna, yang menimbulkan suasana atau emosi tertentu, seperti ceria, hangat, atau tenang.
- c) Bentuk, yang menunjukkan wujud visual benda, baik dua maupun tiga dimensi.
- d) Tekstur, yang memberi kesan permukaan halus, kasar, lembut, atau keras.

Guru dapat menuntun peserta didik dengan mengajukan pertanyaan sebagai berikut.

- a) “Bagian mana yang paling menarik perhatianmu?”
- b) “Apakah kamu melihat warna yang membuat karya ini tampak hidup?”

Melalui pengamatan ini, peserta didik belajar memahami bahwa unsur-unsur rupa bekerja secara harmonis untuk menciptakan keindahan dan karakter karya. Menurut Arnheim (1974) dalam *Art and Visual Perception*, pengalaman mengamati unsur rupa melatih anak untuk berpikir visual dan menumbuhkan kesadaran terhadap keseimbangan, irama, dan harmoni visual yang menjadi dasar dari keindahan.

3) Bahasa Apresiatif dan Etika Mengomentari Karya

Selain memahami karya secara visual, peserta didik juga perlu belajar mengungkapkan pendapat tentang karya seni dengan cara yang baik dan sopan. Guru memiliki peran penting dalam mencontohkan dan menanamkan bahasa apresiatif yaitu bahasa yang positif, santun, dan membangun. Guru dapat mencontohkan penggunaan kalimat seperti berikut.

- a) "Aku suka bagian warna ini."
- b) "Karyamu terlihat ceria."
- c) "Bentuk yang kamu buat menarik sekali."

Kalimat-kalimat tersebut sederhana, tetapi memiliki makna mendalam bagi penerimanya karena mengandung apresiasi dan dorongan positif. Melalui latihan berbahasa seperti ini, peserta didik belajar untuk berkomunikasi dengan empati dan menghargai perasaan orang lain.

Herberholz dan Hanson (1997) dalam *Early Childhood Art* menegaskan bahwa membangun budaya apresiatif sejak dini membantu anak belajar menilai karya seni tanpa merendahkan, serta menumbuhkan rasa percaya diri baik pada dirinya maupun orang lain.

Dengan membiasakan bahasa yang sopan dan afirmatif, guru membantu peserta didik membentuk karakter komunikatif yang santun dan berbudaya.

4) Nilai Sosial dan Emosional dalam Apresiasi

Kegiatan apresiasi tidak hanya melatih kemampuan visual dan verbal, tetapi juga menumbuhkan nilai sosial dan emosional pada diri peserta didik. Dalam kegiatan ini, anak belajar menghargai perbedaan selera, gaya, dan kemampuan teman-temannya. Mereka menyadari bahwa setiap orang memiliki cara unik dalam mengekspresikan ide dan keindahan.



Melalui apresiasi, peserta didik belajar menilai keindahan bukan hanya dari hasil akhir, tetapi dari usaha dan makna di balik karya. Guru dapat membantu peserta didik memahami bahwa proses menciptakan seni adalah perjalanan pembelajaran yang melibatkan kesabaran, ketekunan, dan keberanian untuk mencoba.

Eisner (2002) menekankan bahwa apresiasi seni membantu membentuk kecerdasan emosional dan sosial (emotional intelligence), karena anak belajar memahami dan menghormati perasaan orang lain melalui pengalaman visual. Hal ini menjadi dasar bagi pembentukan karakter yang empatik, toleran, dan penuh rasa syukur.

Selain itu, kegiatan ini juga menanamkan nilai gotong royong dan kebersamaan, sejalan dengan filosofi Ki Hadjar Dewantara yang menempatkan seni sebagai sarana menumbuhkan “rasa” yaitu kepekaan batin dan kebersamaan sosial. Dengan cara ini, apresiasi karya teman bukan hanya aktivitas belajar seni, tetapi juga pendidikan budi pekerti melalui pengalaman estetis.

d. Bentuk Diferensiasi dalam Kegiatan Pembelajaran

1) Diferensiasi Konten (Apa yang dipelajari)

Guru menyesuaikan tingkat pengamatan apresiasi sesuai kemampuan peserta didik.

- a) Dasar: Mengamati satu unsur rupa yang disukai dari karya teman.
- b) Menengah: Menjelaskan alasan mengapa bagian itu menarik.
- c) Mahir: Menilai keselarasan unsur rupa dan memberi saran positif.



Gambar 2.2 Peserta didik belajar menilai hasil karya teman.

Guru dapat menyediakan lembar apresiasi bertingkat (dengan kolom “Bagian yang saya suka”, “Alasan”, dan “Saran Positif”).

2) Diferensiasi Proses (Bagaimana peserta didik belajar)

Guru memberikan kebebasan dalam cara melakukan apresiasi:

- a. Visual: menulis komentar atau menggambar ulang bagian yang disukai.
- b. Auditori: menyampaikan pendapat secara lisan dalam kelompok kecil.
- c. Kinestetik: berjalan keliling galeri dan menempelkan kartu apresiasi.

Bagi peserta didik yang pemalu, guru dapat menyiapkan format tertulis agar mereka tetap bisa mengekspresikan pendapatnya tanpa rasa canggung.

3) Diferensiasi Produk (Hasil belajar yang diharapkan)

Peserta didik dapat menampilkan hasil apresiasi dalam bentuk berikut.

- a) Kartu apresiasi tertulis.
- b) Cerita pendek tentang karya teman yang menginspirasi.
- c) Gambar ulang dengan gaya pribadi sebagai bentuk penghormatan terhadap karya teman.

Peserta didik yang lebih terampil dapat membuat “peta keindahan karya kelas”, yaitu kolase sederhana berisi potongan gambar karya teman dengan tulisan apresiasi di bawahnya.

e. Pendampingan Guru, Orang Tua atau Orang Dewasa (Petunjuk K-3)

Pendampingan guru sangat penting untuk memastikan bahwa kegiatan apresiasi karya teman dilakukan dengan suasana positif, penuh rasa hormat, dan tanpa perbandingan yang merendahkan.

1) Peran Guru di Sekolah

Guru menyiapkan suasana aman dan terbuka agar setiap peserta didik merasa nyaman menampilkan karyanya. Guru memberi contoh bagaimana berbicara dengan sopan saat mengomentari karya, serta mengarahkan agar tidak ada ejekan atau penilaian negatif. Guru dapat berkata, “Kita menghargai setiap karya, karena semua dibuat dengan usaha dan hati.”

Guru juga berkeliling mendengarkan percakapan antarpeserta didik, memberikan pujian atas komentar positif, dan membantu peserta didik yang kesulitan mengungkapkan pendapat.



2) Peran Orang Tua atau Orang Dewasa di Rumah

Orang tua dapat melanjutkan kegiatan apresiasi dengan memajang karya anak di rumah. Hal ini memberi pesan bahwa karya anak dihargai. Orang tua dapat mengajak anak berdialog ringan, “Bagaimana perasaanmu waktu karya temanmu dipuji?” atau “Apa yang kamu pelajari dari gambar temanmu?”

Dengan cara ini, anak belajar mengaitkan pengalaman apresiasi di sekolah dengan nilai empati dan rasa syukur di rumah. Pendampingan yang penuh kasih mencerminkan filosofi Tut Wuri Handayani, guru dan orang tua menjadi penuntun lembut yang membantu anak mengenali makna keindahan dalam karya orang lain, bukan sekadar menilai hasilnya.

f. Kemungkinan Miskonsepsi Materi

1) Miskonsepsi: Unsur Rupa Tidak Penting

Peserta didik mungkin berpikir bahwa unsur rupa seperti garis, warna, dan bentuk tidak berpengaruh terhadap kualitas karya seni.

Alternatif penanganan yang dapat dilakukan guru dengan melakukan hal-berikut.

- a) Diskusi Terbuka: Guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi bagaimana setiap unsur rupa berkontribusi pada karya seni. Guru dapat bertanya kepada peserta didik tentang karya favorit dan elemen apa yang menarik perhatian mereka.
- b) Contoh Visual: Guru dapat menampilkan berbagai karya seni yang menonjolkan unsur rupa yang berbeda. Mintalah peserta didik untuk mengidentifikasi unsur tersebut dan mendiskusikan pengaruhnya terhadap keseluruhan karya.

2) Miskonsepsi: Umpan Balik Hanya Negatif

Peserta didik mungkin merasa bahwa umpan balik yang diberikan harus selalu kritis dan negatif, sehingga mereka ragu untuk memberikan pendapat.

Alternatif penanganan yang dapat dilakukan guru sebagai berikut.

- a) Model Umpan Balik Positif: Guru dapat memberi contoh bagaimana cara memberi umpan balik positif. Misalnya, tunjukkan bagaimana menyebutkan aspek yang disukai sebelum memberikan saran perbaikan.



- b) Latihan Umpan Balik: Guru dapat mengajak peserta didik untuk berlatih memberikan umpan balik dalam kelompok kecil, fokus pada aspek positif terlebih dahulu sebelum memberikan saran.
- 3) Miskonsepsi: Diskusi Hanya Tentang Karya Sendiri
- Peserta didik mungkin berfokus hanya pada karya mereka sendiri dan kurang memperhatikan karya teman-teman.
- Alternatif penanganan yang dapat dilakukan guru sebagai berikut.
- a) Rotasi Karya: Guru dapat meminta kepada setiap peserta didik untuk mengamati dan mendiskusikan karya teman secara bergiliran. Hal ini akan mendorong peserta didik untuk memperhatikan lebih banyak karya dan mendorong rasa saling menghargai.
 - b) Pertanyaan Panduan: Guru dapat mengajukan pertanyaan panduan yang mendorong peserta didik untuk membahas karya teman, seperti “Apa yang membuat karya ini unik?” atau “Bagaimana warna yang digunakan memengaruhi perasaanmu?”

3. Asesmen Formatif

Asesmen ini bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik tentang unsur rupa dan kemampuan berdiskusi dalam kelompok. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria berikut.

Tabel 2.4 Rubrik Asesmen Formatif Kegiatan 2

No.	Jenis Asesmen	Tujuan	Indikator atau Contoh Pertanyaan	Skor Maksimal
1	Pemahaman Unsur Rupa	Mengukur kemampuan peserta didik dalam Mengevaluasi pemahaman peserta didik tentang unsur rupa.	Peserta didik dapat menjelaskan definisi dan contoh unsur rupa.	10
2	Kemampuan Diskusi	Menilai peran aktif peserta didik dalam diskusi kelompok dan mendengarkan teman juga dalam memberikan umpan balik.	Peserta didik berperan aktif dan berkontribusi dalam diskusi dengan ide-ide yang relevan dan memberikan contoh umpan balik yang konstruktif.	10

No.	Jenis Asesmen	Tujuan	Indikator atau Contoh Pertanyaan	Skor Maksimal
3	Refleksi Pribadi	Mendorong peserta didik menyampaikan pengalamannya tentang unsur rupa dan proses diskusi	Peserta didik menyampaikan hasil diskusi dengan penggunaan bahasa yang jelas dan teratur.	10

Total Skor Maksimal: 30

Skala Penilaian

- 26–30: Sangat Baik (Memahami dengan sangat baik dan berkontribusi aktif)
- 21–25: Baik (Memahami dengan baik dan berkontribusi cukup aktif)
- 15–20: Cukup (Memahami tetapi kurang berkontribusi aktif)
- 10–15: Kurang (Kesulitan dalam memahami dan berkontribusi)
- 0 - 10: Sangat Kurang (Tidak memahami dan tidak berkontribusi sama sekali)

G. Asesmen Sumatif

Uji kompetensi ini bertujuan untuk mengevaluasi capaian pembelajaran peserta didik terhadap tujuan pembelajaran dalam Bab II. Uji ini mencakup aspek kognitif, sikap, dan psikomotor, dengan penekanan pada keterampilan berpikir *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).

Jenis Soal

Uji kompetensi terdiri dari 12 soal dengan variasi sebagai berikut.

- Pilihan Ganda: 5 soal
- Pilihan Ganda Kompleks: 2 soal
- Isian Singkat: 2 soal
- Memasangkan: 2 soal
- Uraian: 1 soal

Soal Uji Kompetensi

A. Pilihan Ganda (5 soal)

Pilih jawaban yang benar!

1. Saat teman mempresentasikan karyanya, sikap kita yang tepat adalah
 - a. menertawakan karyanya
 - b. mendengarkan dengan sopan
 - c. pergi bermain
 - d. memotret diam-diam

2. Unsur rupa yang membuat gambar terlihat hidup dan berwarna-warni adalah
 - a. titik
 - b. garis
 - c. warna
 - d. bentuk
3. Ketika bercerita tentang karya sendiri, sebaiknya kita
 - a. berbicara pelan agar tidak terdengar
 - b. menjelaskan ide dan proses menggambar
 - c. diam saja agar cepat selesai
 - d. menyalin pendapat teman
4. Perbedaan pendapat tentang karya teman harus disikapi dengan
 - a. marah dan memaksa
 - b. tenang dan saling menghargai
 - c. menutup telinga
 - d. mengejek pendapat teman
5. Contoh kalimat memuji karya teman yang baik adalah
 - a. "Gambarmu jelek sekali!"
 - b. "Wah, warnanya bagus dan rapi."
 - c. "Kenapa warnanya tidak sama?"
 - d. "Aku tidak suka gambarmu."

B. Pilihan Ganda Kompleks (2 soal)

Pilih lebih dari satu jawaban yang benar!

6. Sikap yang baik ketika menilai karya teman adalah
 - ☐ Mendengarkan dengan sabar
 - ☐ Memberi masukan sopan
 - ☐ Mengejek warna yang dipakai
 - ☐ Memberi semangat
7. Hal yang bisa kamu ceritakan ketika mempresentasikan karya sendiri adalah
 - ☐ Bahan dan alat yang dipakai
 - ☐ Proses membuat karya
 - ☐ Nama teman yang membantu
 - ☐ Ide atau cerita di balik gambar



C. Isian Singkat (2 soal)

8. Sebutkan dua unsur rupa yang dapat kita lihat dalam gambar pemandangan!
9. Bagaimana cara menghargai karya teman?

D. Memasangkan (2 soal)

Hubungkan pernyataan di Kolom A dengan jawaban yang sesuai di Kolom B!

10. Unsur Rupa dan Peranannya

Kolom A

1. Garis
2. Warna

Kolom B

- A. Memberi keindahan dan suasana
- B. Memberi arah dan bentuk

11. Sikap Apresiasi Karya

Kolom A

1. Memuji dengan sopan
2. Mendengarkan dengan sabar

Kolom B

- A. Menjaga perasaan teman
- B. Menghargai pendapat teman

E. Uraian (1 soal)

12. Ceritakan pendapatmu tentang karya gambar milik teman sebangkumu, bagian mana yang paling menarik dan mengapa kamu menyukainya.

D. Kunci Jawaban

Berikut **kunci jawaban dan penjelasan** untuk **Uji Sumatif Bab II – Bicara Tentang Karya** (Uji kompetensi 12 soal: 5 pilihan ganda, 2 pilihan ganda kompleks, 2 isian singkat, 2 menjodohkan, 1 uraian)

A. Pilihan Ganda

No	Kunci Jawaban	Penjelasan
1	B	Sikap mendengarkan dengan sopan menunjukkan kita menghargai teman yang sedang mempresentasikan karyanya.

No	Kunci Jawaban	Penjelasan
2	C	Warna membuat gambar tampak hidup, menarik, dan berkesan.
3	B	Menjelaskan ide dan proses menggambar membantu teman memahami maksud gambar.
4	B	Perbedaan pendapat harus disikapi dengan tenang dan saling menghargai.
5	B	Kalimat pujian yang baik bersifat positif dan menyemangati, seperti “Wah, warnanya bagus dan rapi.”

B. Pilihan Ganda Kompleks

(Jawaban benar lebih dari satu)

No	Kunci Jawaban	Penjelasan
6	Mendengarkan dengan sabar; Memberi masukan sopan; Memberi semangat	Ketiga sikap ini menunjukkan apresiasi yang baik. Mengejek warna bukan sikap yang sopan.
7	Bahan dan alat yang dipakai; Proses membuat karya; Ide atau cerita di balik gambar	Semua jawaban ini menjelaskan isi dan proses pembuatan karya. Menyebut nama teman yang membantu tidak wajib.

C. Isian Singkat

No	Kunci Jawaban	Penjelasan
8	Contoh: Garis dan warna (jawaban lain yang tepat: titik, bidang, bentuk)	Semua unsur rupa bisa tampak pada gambar pemandangan.
9	Contoh: Mendengarkan penjelasan teman, memberi pujian, dan memberi saran baik	Cara ini menunjukkan rasa menghargai karya teman.

D. Menjodohkan

10. Unsur Rupa dan Peranannya

- 1 – B (Garis memberi arah dan bentuk)
- 2 – A (Warna memberi keindahan dan suasana)



11. Sikap Apresiasi Karya

- 1 – A (Memuji dengan sopan menjaga perasaan teman)
- 2 – B (Mendengarkan dengan sabar menghargai pendapat teman)

E. Uraian

12. Contoh Jawaban:

“Bagian yang paling menarik dari gambar teman saya adalah warna langitnya. Saya suka karena warnanya cerah dan membuat gambar terlihat hidup.”

Penjelasan:

Jawaban harus menyebut bagian yang menarik (misalnya warna, garis, atau bentuk) dan alasan logis (misalnya indah, rapi, kreatif). Guru menilai kelancaran bercerita, ketepatan mengamati unsur rupa, dan sikap menghargai karya.

Cara Penilaian:

- Kognitif (pengetahuan): Soal 1–11
- Sikap (apresiasi & menghargai): Diamati saat peserta didik berdiskusi dan mempresentasikan jawaban, terutama soal 12
- Psikomotor (keterampilan): Diamati dari cara peserta didik menunjukkan dan menjelaskan bagian karya teman pada soal 12

E. Refleksi

Refleksi untuk Bab II: Bicara tentang Karya

Bab II ini berfokus pada apresiasi seni dan keterampilan berbicara tentang karya seni. Melalui berbagai aktivitas, peserta didik mendapatkan banyak pelajaran berharga. Berikut adalah beberapa poin refleksi.

1. Memahami Makna Karya Seni

Peserta didik belajar bahwa setiap karya seni memiliki makna dan pesan yang dapat disampaikan. Mereka berlatih untuk mendalami apa yang ingin diungkapkan oleh seniman melalui karyanya.



2. Keterampilan Mengamati

Aktivitas mengamati karya teman mengajarkan peserta didik untuk memperhatikan detail. Mereka belajar bagaimana unsur rupa seperti warna, garis, dan bentuk berperan dalam menciptakan kesan.

3. Kemampuan Berbicara di Depan Umum

Dengan mempresentasikan karya mereka, peserta didik mengembangkan keterampilan berbicara di depan umum. Mereka belajar cara menyampaikan ide dan perasaan mereka dengan percaya diri.

4. Memberikan dan Menerima Umpan Balik

Diskusi kelompok memberikan kesempatan untuk memberikan dan menerima umpan balik. Peserta didik belajar cara memberikan kritik yang membangun dan menghargai pendapat orang lain.

5. Rasa Percaya Diri

Melalui kegiatan ini, rasa percaya diri peserta didik meningkat. Mereka merasa bangga dapat berbagi karya mereka dan mendapatkan respons positif dari teman-teman.

Pertanyaan Refleksi:

- Apa hal paling menarik yang kamu temukan dari kegiatan ini?
- Bagaimana pengalaman ini memengaruhi cara pandangmu terhadap seni dan proses berkarya?
- Aspek apa dari seni rupa yang ingin kamu eksplorasi lebih lanjut setelah melakukan kegiatan ini?

Pengayaan

1. Proyek Seni Keluarga

Guru dapat meminta peserta didik untuk membuat proyek seni bersama anggota keluarga. Setiap anggota keluarga dapat menyumbangkan ide atau teknik seni

yang berbeda. Setelah selesai, peserta didik dapat mempresentasikan karya tersebut di kelas.

Tujuan: Mengembangkan keterampilan kolaboratif dan meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara di depan umum.

2. Diskusi Panel tentang Karya Seni

Guru dapat mengajak peserta didik untuk mengikuti diskusi panel dengan mengundang seniman lokal atau guru seni. Peserta didik dapat menyiapkan pertanyaan untuk ditanyakan kepada para seniman.

Tujuan: Memperluas wawasan tentang dunia seni dan meningkatkan keterampilan bertanya.

G. Sumber Belajar

Sumber belajar mencakup berbagai referensi utama dan pendukung yang relevan dengan materi pembelajaran. Sumber-sumber tersebut dapat berupa buku teks, buku referensi, artikel ilmiah, jurnal, media digital, serta tautan internet yang kredibel, aman, dan sesuai dengan konteks pendidikan.

Selain itu, guru dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik melalui sumber belajar nonteks, seperti kunjungan ke museum, menghadirkan narasumber atau seniman, menonton film dokumenter, mengunjungi situs sejarah atau pusat kebudayaan, serta mengamati kegiatan budaya dan festival seni.

Pemilihan dan penulisan sumber belajar dilakukan secara fleksibel, menyesuaikan dengan kebutuhan, tujuan, serta karakteristik materi pembelajaran agar pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

1. Buku Seni Rupa Fase B (Kelas 3–4 SD)

Panduan resmi dari Kemendikbud, yang memuat capaian pembelajaran terkait pengenalan unsur rupa dan penggunaan alat/bahan teknis dalam berkarya visual. Peserta didik diajak menciptakan dan mengapresiasi karya dalam fase ini.

2. Paket Unit Karya Seni Dua Dimensi dan Tiga Dimensi

Modul ini membahas dengan jelas unsur-unsur seni rupa baik dua maupun tiga dimensi dilengkapi contoh dan teknik pembuatan karya Kemdikbud *Repository*.

3. Modul Ajar Kelas 3 – Eksplorasi Garis dan Bentuk

Dokumen pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka. Termasuk capaian pembelajaran:

- a. Mengamati, mengenal, dan menuangkan elemen rupa.
- b. Menenal garis, bentuk, tekstur, ruang, warna.
- c. Mampu menceritakan perasaan dan pengalaman terhadap karya teman atau diri sendiri.
- d. Modul ini cocok untuk memfasilitasi peserta didik dalam berbicara tentang karya dan refleksi diri serta apresiasi karya teman *College Sidekick*.

4. Capaian Pembelajaran & Unsur Rupa (*Online Summary*)

Sebuah ringkasan dari situs edukasi mengenai capaian pembelajaran kelas 3: peserta didik diharapkan memahami unsur rupa di lingkungan serta mampu menyimpulkan dua unsur, sekaligus menilai karya dan proses penciptaannya dengan kosakata sehari-hari kumparan.

5. Modul Ajar Kurikulum Merdeka

Modul Ajar Kurikulum Merdeka untuk sesi diskusi dan berbagi. *College Sidekick* dapat diakses oleh guru dan peserta didik melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, atau ponsel yang terhubung ke internet. Platform ini menyediakan berbagai fitur pendukung pembelajaran, seperti ruang diskusi, unggahan materi, sistem penilaian, serta ruang berbagi refleksi antarpeserta.

Implementasi di kelas dilakukan dengan memanfaatkan fitur diskusi untuk bertukar gagasan, memberikan umpan balik, dan membangun pemahaman bersama. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya diskusi serta memastikan setiap peserta didik terlibat aktif.

Melalui penggunaan *College Sidekick*, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi dalam Kurikulum Merdeka.

Unduh atau cetak modul PDF seperti *Modul Ajar Seni Rupa Kelas 3* atau *Paket Unit Seni Dua-Tiga Dimensi* untuk dijadikan materi persiapan.

Rancang skenario pembelajaran sebagai berikut.

- a. Aktivitas awal: pengenalan unsur rupa lewat contoh visual.
- b. Inti: peserta didik membuat karya sederhana dan berlatih menyampaikan kelebihan karya mereka.



- c. Akhir: *pameran kelas mini*, diikuti diskusi apresiatif teman sekelas.
- d. Gunakan format refleksi:

Contohnya:

- 1) "Saya menyukai cara saya menggunakan warna karena..."
- 2) Teman menilai: "Saya kagum pada detail garisnya..."

Hal ini mencakup capaian berbicara dan apresiasi secara lisan.

H. Lembar Kegiatan Peserta Didik

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) merupakan instrumen pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi melalui aktivitas terstruktur. LKPD berisi petunjuk, langkah kerja, pertanyaan pemantik, serta ruang jawaban yang mengarahkan peserta didik untuk mengeksplorasi konsep secara mandiri maupun berkelompok.

LKPD digunakan untuk melihat ketercapaian pembelajaran, baik pada aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Melalui LKPD, guru dapat menilai bagaimana peserta didik mengamati, menganalisis, membuat keputusan, dan menyelesaikan tugas berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penilaian ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga memperhatikan proses berpikir dan strategi yang digunakan peserta didik.

Dalam pelaksanaannya, LKPD dapat digunakan secara fleksibel, baik untuk kegiatan eksplorasi, diskusi, proyek sederhana, maupun latihan mandiri. LKPD juga mendukung diferensiasi pembelajaran karena dapat dimodifikasi menyesuaikan kebutuhan, minat, dan gaya belajar peserta didik. Misalnya, guru dapat menyediakan LKPD dengan tingkat tantangan berbeda, pilihan aktivitas visual atau verbal, atau ruang jawaban yang lebih terbuka untuk peserta didik yang membutuhkan. LKPD dapat diperbanyak sesuai kebutuhan kelas, baik dalam bentuk cetak maupun digital.

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Nama Peserta didik : _____

Kelas : _____

Tanggal : _____

Petunjuk Umum:

A. Tujuan Kegiatan

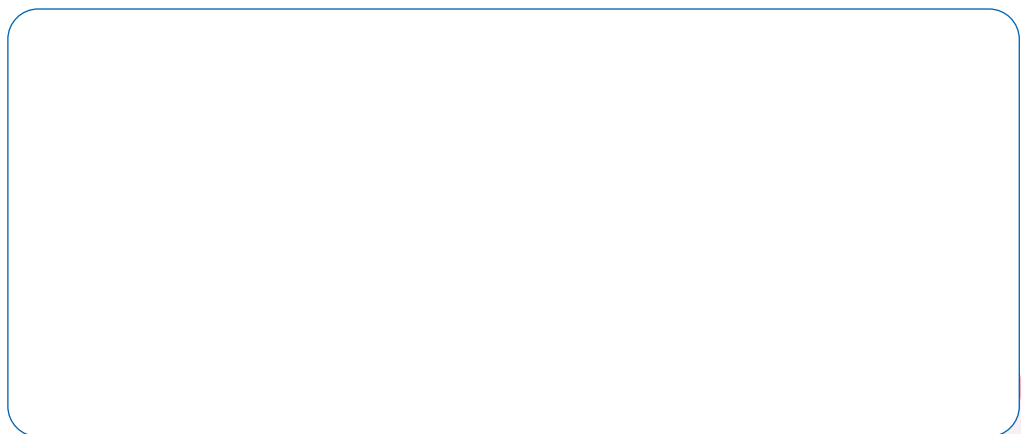
1. Peserta didik dapat mengenali dan menyebutkan unsur rupa sederhana (garis, bentuk, warna) dalam karya seni.
2. Peserta didik dapat mengapresiasi karya teman sekelas dengan sikap positif.
3. Peserta didik dapat menyampaikan pendapat mengenai kelebihan karya diri sendiri.

B. Alat dan Bahan

1. Pensil warna atau krayon.
2. Kertas gambar A4.
3. Hasil karya peserta didik (dari pertemuan sebelumnya atau dibuat saat kegiatan).

C. Langkah Kegiatan

1. Mengenal Unsur Rupa dalam Karya
 - a. Perhatikan contoh gambar berikut (guru dapat menyiapkan contoh karya sederhana).



Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

- b. Beri lingkaran pada unsur garis berwarna biru.
 - c. Beri kotak pada unsur bentuk berwarna merah.
 - d. Beri tanda bintang (★) pada warna favoritmu.
2. Tulis hasil pengamatanmu:
 - a. Garis yang terlihat pada gambar: _____
 - b. Bentuk yang terlihat: _____
 - c. Warna yang paling menarik menurutku: _____
3. Apresiasi Karya Teman
 - a. Lihat karya teman di sebelah kanan/kiri mejamu.
 - b. Tuliskan pendapatmu dengan sikap positif:
"Saya suka karya (nama teman) karena ..."

4. Refleksi Karya Diri Sendiri
 - a. Lihat kembali karyamu sendiri.
 - b. Tuliskan pendapatmu tentang kelebihan karyamu:
"Saya bangga dengan karyaku karena ..."

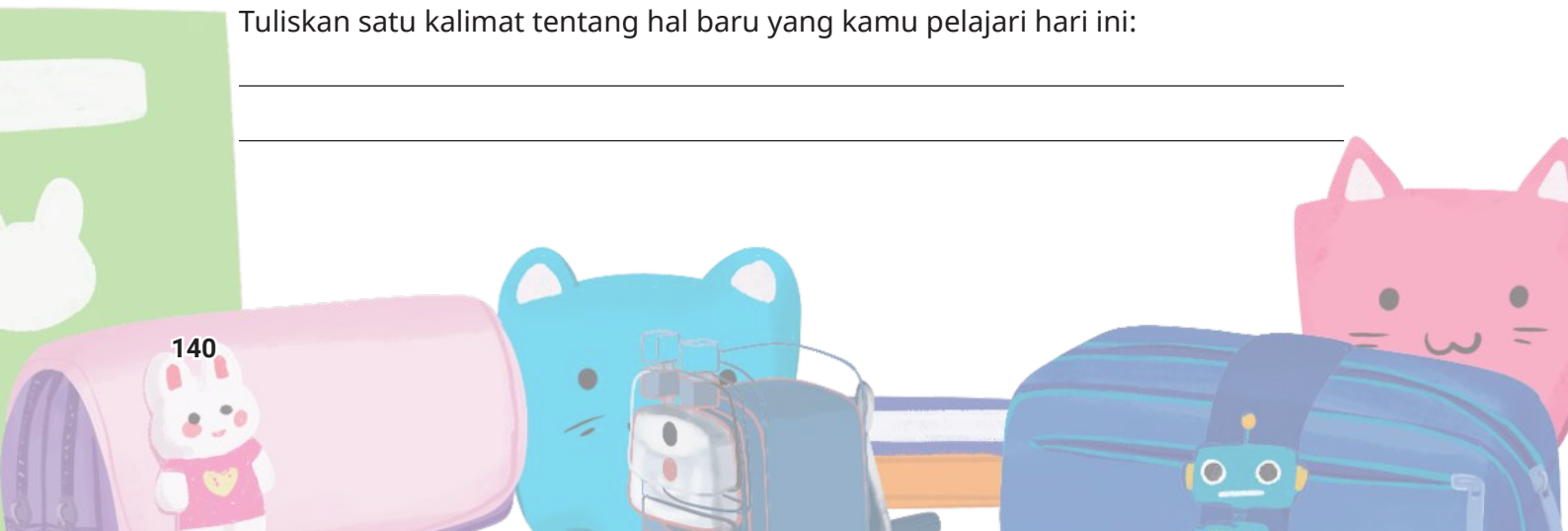
D. Penilaian Diri

Beri tanda centang (✓) sesuai pendapatmu:

- a. Saya mengenal garis, bentuk, dan warna pada karya seni.
- b. Saya memberi apresiasi positif untuk karya teman.
- c. Saya dapat menyampaikan kelebihan karyaku dengan percaya diri.

E. Kesimpulan

Tuliskan satu kalimat tentang hal baru yang kamu pelajari hari ini:



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA 2025

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

Penulis: Insanul Qisti Barriyah dan Aditya Aditama Putri

ISBN: 978-634-00-3152-2 (jil.3 PDF)

Bab III

Berkreasi dengan Warna



A. Pendahuluan

Warna merupakan salah satu unsur penting dalam seni rupa yang berperan untuk mengekspresikan perasaan, memperindah karya, serta menyampaikan makna tertentu. Bagi peserta didik sekolah dasar, pengenalan warna tidak sekadar membedakan jenis warna, tetapi juga melatih kepekaan estetis, kreativitas, dan keterampilan dalam berkarya seni.

Pada bab ini, guru dapat mengajak peserta didik untuk berkreasi dengan berbagai warna melalui kegiatan menggambar, mewarnai, dan membuat karya sederhana. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik diharapkan mampu mengenali beragam warna, memadukan warna sesuai imajinasi, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam mengekspresikan gagasan melalui karya seni rupa.

1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator

- a. Menerapkan prosedur penggunaan alat dan bahan berkarya seni rupa secara tepat dan aman, dengan cara menguji coba alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar, sesuai jenis karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi.
 - 1) Peserta didik dapat menyebutkan berbagai alat dan bahan yang digunakan dalam seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi.
 - 2) Peserta didik dapat menunjukkan cara penggunaan alat dan bahan secara aman dan tepat.
 - 3) Peserta didik dapat membuat karya seni rupa dua dimensi atau tiga dimensi menggunakan alat dan bahan yang telah diuji coba dengan benar.
- b. Merespons kejadian sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar melalui karya seni rupa yang memberi dampak bagi perasaan atau emosinya.
 - 1) Peserta didik dapat menjelaskan bagaimana kejadian sehari-hari memengaruhi perasaan mereka.
 - 2) Peserta didik dapat menciptakan karya seni rupa yang merefleksikan pengalaman atau perasaan mereka terhadap lingkungan sekitar.
 - 3) Peserta didik dapat mendemonstrasikan kemampuan dalam mengekspresikan emosi melalui pilihan warna dan bentuk dalam karya seni mereka.

2. Pokok Materi

Pokok-pokok materi dalam bab ini disusun secara berurutan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara bertahap dan bermakna.

a. Gambar Cerita (Ilustrasi Cerita)

Peserta didik mempelajari gambar cerita sebagai karya seni rupa yang menggambarkan isi cerita. Melalui kegiatan ini, peserta didik dapat memahami bagaimana peran alat dan bahan dalam menciptakan ilustrasi yang efektif.

b. Menafsirkan Cerita Melalui Gambar

Peserta didik berlatih menafsirkan pemahaman mereka dari cerita yang dibaca dan menuangkannya ke dalam bentuk gambar. Kegiatan ini melibatkan penggunaan alat dan bahan secara tepat untuk menghasilkan karya yang mencerminkan interpretasi mereka.

c. Menggambar Lingkungan Sekitar

Dengan menggambar lingkungan sekitar, peserta didik mengaplikasikan berbagai unsur seni rupa, seperti titik, garis, bidang, bentuk, dan warna. Peserta didik juga menggunakan alat dan bahan yang sudah dikenali dengan cara yang tepat dan aman.

d. Pengujian Alat dan Bahan

Guru dapat mengajak peserta didik untuk mencoba berbagai alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar. Melalui kegiatan ini, mereka dapat membuat gambar cerita atau menggambar lingkungan, sehingga mereka dapat berkarya dengan percaya diri dan aman.

3. Hubungan Pembelajaran Bab

Pembelajaran pada Bab III memiliki keterkaitan erat dengan materi lain dalam mata pelajaran Seni Rupa yang telah dipelajari pada bab sebelumnya, serta mendukung capaian pembelajaran yang lebih luas.

a. Keterkaitan dengan Bab dalam Mata Pelajaran Seni Rupa

1) Bab I Seni Rupa di Sekitarku (Titik, Garis, Bidang, Bentuk, Warna)

Dalam Bab I, peserta didik telah mengenal unsur rupa seperti titik, garis, bidang, dan warna. Pengetahuan ini menjadi dasar saat peserta didik berkarya di Bab II. Mereka dapat menerapkan unsur-unsur tersebut dalam menggambar dan menciptakan kolase. Pemahaman ini memperkuat keterampilan mereka dalam menggunakan warna secara efektif.

2) Bab II Bicara tentang Karya

Pada Bab II, guru dapat mengajak peserta didik untuk menghargai karya seni, baik karya sendiri maupun karya orang lain. Sikap menghargai yang dibangun pada bab tersebut sangat penting bagi pembelajaran Bab III, ketika peserta didik belajar mengekspresikan cerita melalui gambar. Proses ini mendorong peserta didik untuk lebih menghargai proses kreatif saat berkarya.

3) Bab IV Kisah Gunting dan Tempel

Pada Bab IV, peserta didik belajar membuat karya seni rupa (gambar atau kolase) dengan mengikuti langkah-langkah penggunaan alat dan bahan. Keterampilan ini sangat relevan dengan Bab III, ketika peserta didik menggambar dan berkreasi dengan warna. Pemahaman tentang penggunaan alat dan bahan yang benar pada Bab IV akan mendukung mereka dalam menghasilkan karya yang lebih baik di Bab IV.

4) Bab V Eksplorasi Bentuk Tiga Dimensi

Kegiatan menggunting dan menempel dalam Bab IV melatih keterampilan motorik halus peserta didik, yang menjadi bekal penting dalam kegiatan Bab V. Pada Bab V, peserta didik akan membentuk karya tiga dimensi. Keterampilan yang diperoleh melalui praktik menggunakan warna dan teknik kolase pada Bab III sangat berguna saat mereka mulai mengeksplorasi bentuk tiga dimensi.

b. Keterkaitan dengan Bidang Ilmu Lain

1) Bahasa Indonesia

Dalam Bab III, peserta didik mengekspresikan cerita melalui gambar. Kemampuan ini berhubungan langsung dengan kemampuan berbahasa. Melalui kegiatan ini, peserta didik belajar menafsirkan dan menceritakan isi cerita secara visual. Hal ini memperkuat keterampilan membaca, menulis, dan kemampuan bercerita peserta didik.

2) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pemahaman tentang warna juga berhubungan dengan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, khususnya tentang cahaya dan spektrum warna. Peserta didik dapat mengeksplorasi konsep warna melalui eksperimen sederhana, seperti mencampurkan warna menggunakan bahan-bahan alami. Dengan



demikian, pembelajaran seni rupa dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang sains.

3) Matematika

Kegiatan menggambar objek dengan unsur titik, garis, dan bentuk dalam karya seni memiliki keterkaitan dengan konsep geometri. Peserta didik belajar tentang bentuk, ukuran, dan proporsi, serta memahami keteraturan pola visual. Kegiatan ini juga melatih peserta didik mengembangkan keterampilan observasi yang teliti.

4) Keterampilan Sosial dan Emosional

Melalui proses berkarya dan merespons lingkungan, membantu peserta didik mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Mereka juga belajar mengekspresikan perasaan, berkolaborasi dengan teman, dan menghargai karya orang lain. Hal ini memiliki peranan penting dalam pengembangan karakter.

4. Peta Materi

Berikut peta kompetensi yang akan dipelajari peserta didik.



5. Saran Periode atau Waktu Pembelajaran Satu Bab

Periode pembelajaran Bab III adalah 9 JP (9 x 35 menit atau 3 pertemuan). Saran waktu pembelajaran ini bersifat tentatif dengan menyesuaikan kondisi peserta didik dan kebijakan kurikulum sekolah. Khusus jumlah pertemuan setiap minggu menjadi kebijakan sekolah.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari Bab III *Berkreasi dengan Warna*, peserta didik memerlukan beberapa kemampuan prasyarat. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran berjalan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

a. Pengenalan Unsur Seni Rupa Dasar

Peserta didik sudah mengenal unsur titik, garis, bidang, dan bentuk yang dipelajari pada Bab I. Pemahaman ini sangat penting agar mereka dapat menggunakan bentuk-bentuk sederhana saat membuat gambar dan mengombinasikannya dengan warna.

b. Keterampilan Motorik Halus

Peserta didik sudah terbiasa melakukan aktivitas menggambar sederhana, memegang pensil warna atau krayon, serta menggunakan gunting dengan aman. Keterampilan motorik halus ini diperlukan peserta didik agar dapat menggunting pola, mewarnai dengan rapi, dan mencetak stensil.

c. Kemampuan Mengenali Warna Dasar

Peserta didik mampu membedakan warna-warna dasar (merah, biru, dan kuning) serta warna sekunder (hijau, oranye, dan ungu). Kemampuan membedakan warna ini mereka peroleh dari pengalaman di rumah ataupun kegiatan di sekolah. Hal ini menjadi dasar bagi peserta didik untuk memahami perpaduan warna dan pengaruh warna terhadap perasaan.

d. Sikap Menghargai Karya

Peserta didik telah dilatih untuk menghargai karya sendiri maupun karya teman pada Bab II. Sikap ini menjadi prasyarat penting agar mereka mampu saling memberikan apresiasi, berbagi masukan, dan bekerja sama dalam proses berkarya menggunakan warna.



Jika keterampilan prasyarat tidak sepenuhnya dikuasai peserta didik, guru perlu melakukan penguatan melalui kegiatan apersepsi dan formatif awal. Misalnya, meninjau kembali pengenalan warna dasar dengan permainan sederhana, melatih cara memegang krayon dengan benar, atau melakukan latihan menggunting pola sederhana. Dengan cara ini, peserta didik dapat menyiapkan diri untuk mengikuti kegiatan inti di Bab III tanpa mengalami kesulitan yang berarti.

7. Kerangka Pembelajaran

Berikut ini kerangka pembelajaran Bab III yang dapat diterapkan oleh guru. Guru dapat mengembangkan setiap kerangka pembelajaran sesuai karakteristik satuan pendidikan masing-masing.

a. Praktik Pedagogis

Pembelajaran pada bab *Berkreasi dengan Warna* menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dan metode demonstrasi serta praktik langsung. Pembelajaran dapat diawali saat guru memberikan contoh cara memadukan warna. Langkah selanjutnya, guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi karyanya masing-masing. Strategi diskusi kelompok kecil juga dapat digunakan untuk mendorong peserta didik saling bertukar ide tentang pemilihan dan perpaduan warna. Melalui kegiatan tersebut, mereka dapat belajar mengemukakan pendapat sekaligus menghargai pendapat teman terkait karya seni.

b. Kemitraan Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan dorongan agar peserta didik berani bereksperimen dengan warna. Guru memfasilitasi kegiatan kerja kelompok agar terjadi interaksi antarpeserta didik melalui saling memberi apresiasi terhadap hasil karya. Kolaborasi dengan guru mata pelajaran lain dapat dilakukan, misalnya dengan guru Bahasa Indonesia untuk menulis cerita singkat tentang karya yang diwarnai.

Kolaborasi juga dapat dilakukan dengan guru IPA untuk mengaitkan warna dengan fenomena alam seperti pelangi. Guru juga dapat melibatkan orang tua dengan mendampingi peserta didik berlatih mewarnai di rumah menggunakan bahan sederhana. Sementara itu, masyarakat sekitar dapat menjadi sumber inspirasi dengan menghadirkan karya seni lokal yang kaya warna untuk diamati peserta didik.

c. Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran pada bab ini dirancang menjadi kelas interaktif yang ditata sebagai ruang kreatif. Guru melakukan penataan meja yang memungkinkan peserta didik bekerja secara berkelompok, sementara karya peserta didik dapat dipajang di dinding untuk menumbuhkan rasa bangga.

Guru juga perlu memastikan ketersediaan alat dan media warna yang mudah diakses oleh peserta didik. Selain di ruang kelas, guru juga dapat mengajak peserta didik melakukan kegiatan di ruang terbuka seperti taman sekolah. Peserta didik dapat melakukan pengamatan terhadap warna-warna alami dari tumbuhan, hewan, dan lingkungan sekitar sebagai inspirasi dalam berkarya.

d. Pemanfaatan Digital

Pemanfaatan teknologi digital dilakukan untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Guru dapat menggunakan *platform e-learning* atau *Learning Management System* (LMS) untuk membagikan materi pengenalan warna, video tutorial, dan lembar kerja interaktif.

Teknologi *augmented reality* (AR) dapat dimanfaatkan untuk menampilkan simulasi perpaduan warna secara virtual, sehingga peserta didik lebih mudah memahami hasil pencampuran warna. Selain itu, aplikasi digital untuk menggambar atau mewarnai dapat digunakan sebagai media alternatif untuk latihan eksplorasi warna. Dalam asesmen, guru juga dapat memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) sederhana untuk memberikan umpan balik otomatis terkait ketepatan perpaduan warna atau kerapian karya digital yang dihasilkan oleh peserta didik.

8. Apersepsi

Apersepsi berfungsi untuk menghubungkan pengetahuan atau pengalaman yang sudah dimiliki peserta didik dengan materi yang akan dipelajari.



a. Pertanyaan Pemantik: Mengamati Warna di Dunia

Perhatikan gambar di bawah ini.



Gambar 3.1 Pegunungan Pelangi di China

Sumber: Brightstar Education/detik (2025)



Gambar 3.2 Bunglon

Sumber: shutterstock/2626246731



Gambar 3.3 Burung Scarlet Macaw

Sumber: Courtney Price/VMBS News (2024)



Gambar 3.4 Berbagai macam buah dan sayur

Sumber: mww@tut.by/depositphotos

- 1) Mengapa ada warna-warna seperti biru, merah, hitam, hijau, dan kuning di sekeliling kita?
- 2) Apa yang kamu rasakan saat melihat sesuatu yang berwarna? Mengapa warna itu diciptakan?
- 3) Mengapa tubuh manusia dan makhluk lain juga punya warna yang berbeda-beda?

Cobalah untuk berpikir dan menjawab pertanyaan-pertanyaan ini.

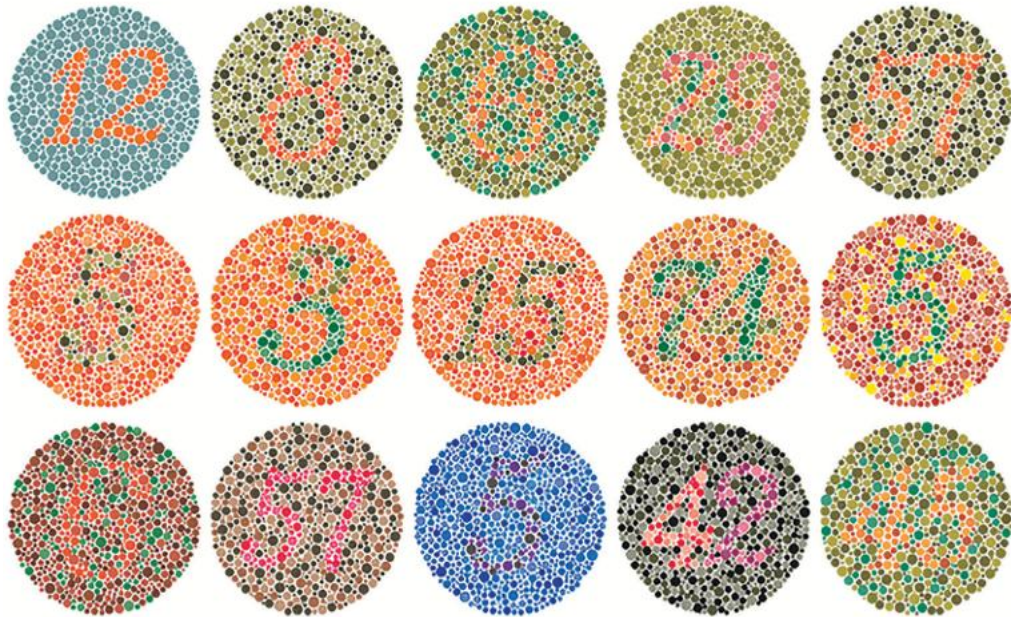
b. Menghitung dan Mengamati Warna

- 1) Keluarkan pensil warna atau krayonmu, ada berapa warna yang kamu miliki?
- 2) Apakah warna yang ada di dunia ini hanya sebanyak warna yang ada di kotakmu?

- 3) Warnailah kotak-kotak berikut ini dengan warna yang berbeda-beda. Kamu dapat menggabungkan dua atau tiga warna dalam sebuah kotak. Pastikan kamu tidak keluar garis saat mewarnai.

c. Melihat Angka dalam Lingkaran Warna

- 1) Dapatkah kamu melihat angka-angka pada lingkaran ragam warna di bawah ini?



Gambar 3.5 Tes Buta Warna

Sumber: kaludov/inilahsulsei (2024)

- 2) Tulislah secara berurutan angka yang kamu lihat dari lingkaran-lingkaran di atas!
- 3) Apabila kamu dapat mengenali semua angka yang tertulis pada setiap lingkaran di atas, artinya matamu masih berfungsi dengan baik. Mari bersama-sama mengucapkan syukur kepada Tuhan atas karunia penglihatan!

Catatan untuk Guru:

Guru dianjurkan untuk mengembangkan bentuk apersepsi ini dengan *ice breaking*. Permainan singkat tentang warna, atau diskusi ringan agar pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk berkreasi.

9. Asesmen Formatif Awal

Sebelum memulai pembelajaran pada bab ini, guru harus menilai pemahaman awal peserta didik terkait warna dalam kehidupan sehari-hari. Guru dapat mengawali pembelajaran dengan mengajak peserta didik memperhatikan benda-benda berwarna di sekitar kelas atau menampilkan gambar-gambar seperti pelangi, bunga, atau hewan berwarna cerah. Langkah selanjutnya, guru dapat melakukan tanya jawab ringan untuk menggali pemahaman dan pengalaman peserta didik tentang warna.

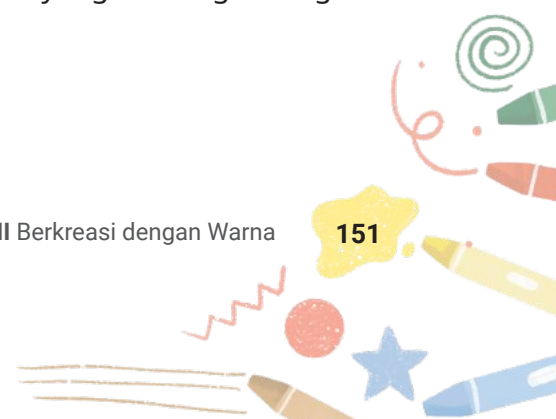
Guru dapat menanyakan pertanyaan sederhana seperti berikut.

- 1) “Dapatkah kalian mengenali warna merah, biru, dan kuning? Apa perbedaan antara warna hijau, oranye, atau ungu?”
- 2) “Pernahkah kalian mencampurkan dua warna dan menghasilkan warna baru? Warna apa yang muncul?”
- 3) “Bagaimana perasaan kalian saat melihat warna cerah seperti kuning atau warna gelap seperti hitam?”
- 4) “Mengapa tubuh kita, tumbuhan, atau hewan memiliki warna yang berbeda-beda?”

Pertanyaan-pertanyaan tersebut membantu guru mengukur sejauh mana pengetahuan awal peserta didik tentang warna dasar. Selain itu, pertanyaan ini juga membahas warna campuran, serta pemaknaan mereka terhadap warna dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai aktivitas awal, guru dapat meminta peserta didik untuk membuka kotak pensil warna atau krayon mereka, lalu menghitung berapa banyak warna yang dimiliki. Setelah itu, guru dapat memberi tugas sederhana berupa mewarnai kotak-kotak kosong dengan warna berbeda, atau mencoba mencampurkan dua warna untuk menghasilkan warna baru. Aktivitas ini melatih kemampuan observasi, kreativitas, serta sikap teliti peserta didik dalam menggunakan warna.

Selain itu, guru dapat memperlihatkan gambar tes angka warna (seperti gambar lingkaran dengan angka tersembunyi di dalamnya). Peserta didik diminta menyebutkan angka yang mereka lihat. Aktivitas ini selain menyenangkan, juga memberi gambaran kepada guru tentang kondisi penglihatan peserta didik, sekaligus menumbuhkan rasa syukur atas karunia mata yang berfungsi dengan baik.



Catatan: kegiatan formatif awal ini dapat dikembangkan dari kegiatan apersepsi. Adapun pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh guru adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Pedoman Penilaian Sebelum Pembelajaran

Nama Peserta didik	Capaian Kompetensi	Sudah Tercapai	Perlu Dukungan	Hal yang akan dilakukan
	Dapat mengidentifikasi angka-angka pada lingkaran warna dengan tepat.			
	Dapat menuliskan urutan angka sesuai hasil pengamatan secara rapi dan jelas.			
	Menunjukkan ketelitian dan kesungguhan dalam mengamati.			
	Menunjukkan sikap syukur atas karunia penglihatan setelah menyelesaikan kegiatan.			

Keterangan:

- 1) Guru menilai setiap peserta didik berdasarkan capaian kompetensi (sudah tercapai atau perlu dukungan).
- 2) Guru mengisi kolom “Hal yang akan dilakukan” untuk merancang tindak lanjut pembelajaran (penguatan atau diferensiasi).
- 3) Hasil penilaian awal digunakan untuk menyesuaikan metode dan strategi pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.



B. Kegiatan Pembelajaran



Kegiatan 1

Mencetak Stensil



1. Tujuan Kegiatan

Setelah mengikuti kegiatan ini, peserta didik diharapkan mampu:

- Mengembangkan keterampilan menggambar, memotong, dan mencetak dengan teknik sederhana.
- Melatih koordinasi mata dan tangan serta keterampilan motorik halus.
- Menunjukkan kreativitas dengan menghasilkan karya stensil yang rapi dan unik.
- Menumbuhkan sikap teliti, sabar, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan karya seni.
- Menumbuhkan rasa syukur atas kemampuan mencipta dan berekspresi melalui seni rupa.

2. Langkah-langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas

Tabel 3.2 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Kegiatan

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 3.1 Ayo, mengamati benda di sekitamu!	Mengaplikasi	Mengasah motorik halus, kemampuan imajinatif, dan eksplorasi bentuk.
Aktivitas 3.2 Ayo, Lakukan! Menggunting Pola	Mengaplikasi	Melatih keterampilan teknis, ketelitian, serta koordinasi mata dan tangan.
Aktivitas 3.3 Ayo, Coba! Mencetak dengan Stensil	Mengaplikasi	Melakukan eksperimen, observasi hasil, dan melatih keterampilan praktis.
Aktivitas 3.4 Ayo, Apresiasi! Mengamati dan Refleksi	Merefleksi	Mengembangkan kemampuan komunikasi sederhana, reflektif, ekspresif, dan apresiatif dalam pembelajaran.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran

1) Persiapan

- a) Guru menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan, yaitu kertas gambar, kertas tebal, krayon, dan gunting. Kertas tebal digunakan agar tidak mudah robek saat digunting. Selain itu, gunakan alas kerja untuk menjaga kebersihan meja, serta dianjurkan menggunakan gunting khusus anak yang berujung tumpul.
- b) Sebelum memulai, guru menjelaskan terlebih dahulu cara kerja stensil sambil menunjukkan contoh hasil karya sederhana. Guru dapat membuat contoh pola sederhana agar mudah dipotong, dan menyajikan pokok materi dengan cara menarik seperti berikut.
 - (1) Menunjukkan karya stensil dari benda sekitar (daun, bunga, atau bentuk geometris).
 - (2) Mengaitkan dengan pengalaman sehari-hari, misalnya “Pernahkah kalian melihat hiasan tembok yang dicetak? Itu juga stensil.”
 - (3) Menggunakan cerita singkat tentang seniman yang menggunakan stensil (misalnya Banksy dalam bentuk sederhana untuk anak).

2) Pelaksanaan

Poin c sampai g dijelaskan pada bagian Asemen Formatif

- a) Peserta didik menggambar benda sederhana di atas kertas tebal menggunakan krayon (Aktivitas 3.1). Mereka diberi pilihan menggambar benda sederhana (buah, bunga, hewan, atau bentuk geometris). Peserta didik yang suka menggambar dapat diberi tantangan membuat bentuk lebih kreatif; sedangkan peserta didik yang kinestetik diberi lebih banyak latihan menggunting dan mencetak.
- b) Setelah selesai, gambar tersebut kemudian digunting sesuai bentuknya (Aktivitas 3.2). Peserta didik yang kesulitan menggunting dapat didampingi, sementara yang sudah mahir bisa membuat variasi lebih rumit.
- c) Pola yang sudah digunting diletakkan di atas kertas gambar. Guru dapat membantu peserta didik menempatkan pola dengan stabil di atas kertas gambar agar tidak bergeser.
- d) Peserta didik mengusap krayon ke arah luar pola dengan lembut hingga cetakan terlihat (Aktivitas 3.3). Usapkan krayon ke arah luar dengan tekanan sedang agar hasil warna rata dan jelas.



- e) Setelah itu, pola diangkat dan peserta didik dapat mengamati hasil cetakan stensilnya.
- f) Hasil karya tidak harus sama, peserta didik diberi kebebasan memberi warna atau variasi tambahan.

3) Refleksi dan Apresiasi

- a) Setelah karya selesai dibuat, pajang karya di depan kelas. Kemudian, mintalah peserta didik untuk mempresentasikan karya mereka (Aktivitas 3.4).
- b) Guru mengapresiasi seluruh karya peserta didik dengan menekankan pada kerapian dan kreativitas. Pada kegiatan ini, guru memberikan contoh dalam memberikan apresiasi terhadap beberapa peserta didik, dilanjutkan dengan peserta didik memberikan apresiasi satu sama lain.
- c) Guru mengarahkan peserta didik untuk membersihkan mejanya. Seluruh rangkaian kegiatan ini mengajarkan mereka keterampilan teknis serta menjaga kebersihan setelah beraktivitas.
- d) Refleksi kegiatan dengan membahas apa saja yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran. Lakukanlah diskusi ringan dengan bertanya misalnya, "Apa yang kalian rasakan saat membuat stensil? Apa yang menarik?"
- e) Sebagai penutup, guru memberi tugas kepada peserta didik untuk membawa alat dan bahan sebagai persiapan kegiatan pembelajaran berikutnya.

c. Pokok Materi

Jejak Bentuk dengan Cetak Stensil

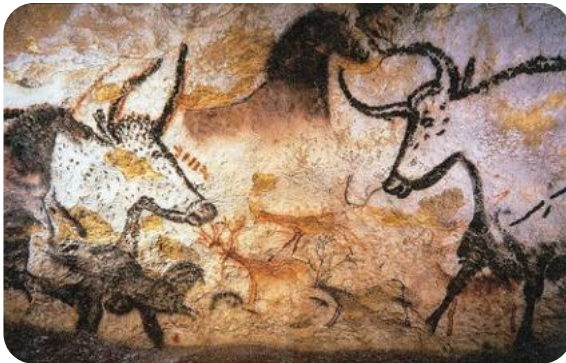
Cetak stensil adalah salah satu teknik seni rupa yang sudah dikenal sejak zaman prasejarah. Teknik ini dilakukan dengan cara menempelkan suatu benda, misalnya tangan atau daun pada permukaan kertas, lalu menyemprotkan atau mengoleskan warna di sekitarnya. Setelah benda tersebut diangkat, bentuknya akan tertinggal seperti bayangan berwarna.

Teknik cetak stensil pertama kali digunakan oleh manusia pada masa *Paleolitikum*. Kata *Paleolitikum* berasal dari bahasa Yunani, yaitu *palaos* yang berarti tua dan *lithos* yang berarti batu. Masa ini berlangsung sekitar tahun 1.500.000 SM sampai 8.000 SM, ketika manusia masih tinggal di dalam gua.

Di Eropa, terdapat beberapa gua terkenal yang menyimpan lukisan stensil, misalnya Gua Lascaux di Prancis dan Gua Altamira di Spanyol. Lukisan-lukisan



tersebut menggambarkan hewan besar seperti bison, kuda, dan rusa. Para ahli berpendapat bahwa lukisan itu dibuat untuk keperluan upacara, seperti memohon keberhasilan berburu atau kesuburan (Soekmono, 2012).



Gambar 3.6 Lukisan sapi di Gua Lascaux

Sumber: Prof saxx/commons.wikimedia (2007)



Gambar 3.7 Lukisan tangan Leang-Leang di Sulawesi Selatan

Sumber: Mohamad Final Daeng/Kompas (2022)

Di Indonesia, kita juga memiliki lukisan gua yang sangat tua, seperti di Leang Timpuseng (Sulawesi Selatan), Gua Tewet (Kalimantan Timur), dan di Papua. Banyak dari lukisan ini berupa cetakan tangan, yang usianya diperkirakan lebih dari 39.000 tahun (Aubert et al., 2014).

Para seniman gua zaman dahulu menggunakan pigmen sebagai pewarna. Pigmen adalah bubuk warna yang berasal dari batu, tanah, atau tumbuhan. Bubuk ini dicampur dengan cairan seperti air, lemak hewan, jus tumbuhan, atau darah agar dapat menempel di dinding gua. Selanjutnya, warna ditiup melalui tulang atau dipercikkan dengan tangan dan kuas sederhana (Soekmono, 2012). Bagian yang tertutup tangan atau benda akan terlindung dari warna, sehingga bentuknya muncul jelas di permukaan.

Dalam pembelajaran seni rupa di sekolah, teknik cetak stensil dapat dipraktikkan oleh peserta didik dengan bahan yang sederhana. Caranya, gunakan kertas sebagai “dinding gua”, letakkan tangan di atas kertas, lalu semprotkan atau oleskan warna di sekitarnya menggunakan kuas, spons, atau semprotan cat. Setelah tangan diangkat, akan tampak jejak tangan berwarna, mirip seperti karya seni manusia prasejarah.

Melalui kegiatan ini, peserta didik tidak hanya berlatih keterampilan seni rupa, tetapi



juga mengenal sejarah perkembangan seni sejak zaman prasejarah. Agar pemahaman lebih mendalam, guru dapat mengarahkan peserta didik untuk menyaksikan video pendukung dengan tautan yang telah disediakan.

d. Bentuk Diferensiasi dalam Kegiatan Pembelajaran

1) Diferensiasi Konten

Guru menyediakan beragam contoh bentuk stensil, mulai dari yang sederhana (daun, tangan, dan bentuk geometris) hingga yang lebih kompleks (hewan, bunga, atau benda sekitar). Peserta didik dapat memilih bentuk yang sesuai dengan kemampuan mereka. Bagi peserta didik yang membutuhkan dukungan lebih, guru menyediakan pola siap pakai. Sementara itu, peserta didik yang lebih mahir dapat menggambar pola sendiri.

2) Diferensiasi Proses

Guru menyesuaikan cara pendampingan dengan gaya belajar setiap peserta didik. Peserta didik visual lebih difokuskan pada eksplorasi warna dan bayangan; peserta didik kinestetik diberi ruang lebih banyak untuk praktik menggunting dan mencetak; sedangkan peserta didik interpersonal dapat berperan membantu teman atau menjelaskan langkah-langkah kerja. Guru juga memberikan waktu tambahan bagi peserta didik yang membutuhkan lebih banyak latihan koordinasi motorik halus.

3) Diferensiasi Produk

Karya yang dihasilkan peserta didik diharapkan beragam sesuai dengan kreativitas masing-masing. Setiap anak dapat menambahkan variasi warna, pola, atau hiasan tambahan. Guru menilai tidak hanya hasil akhir, tetapi juga proses berpikir, usaha, dan ketekunan dalam menyelesaikan karya. Dengan demikian, semua peserta didik dapat menampilkan potensi terbaiknya melalui karya yang unik dan personal.

e. Pendampingan Guru, Orang Tua atau Orang Dewasa (Petunjuk K-3)

1) Peran Guru

Guru memastikan keamanan peserta didik selama penggunaan alat seperti gunting dan krayon. Sebelum kegiatan dimulai, guru juga memberi contoh langkah-langkah penggunaan stensil dengan jelas. Selama kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai pembimbing dalam membantu



peserta didik yang mengalami kesulitan teknis seperti cara menempel. Guru juga memberikan apresiasi terhadap usaha dan kemajuan peserta didik, bukan hanya pada hasil karya.

2) Peran Orang Tua atau Orang Dewasa di Rumah

Orang tua dapat membantu kegiatan belajar peserta didik dengan menyiapkan alat sederhana seperti gunting, kertas, dan krayon. Orang tua juga memberi kesempatan anak berlatih membuat stensil di rumah menggunakan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar. Selain itu, orang tua dapat berdialog ringan tentang bentuk atau warna yang digunakan anak. Kegiatan ini dapat menumbuhkan kepercayaan diri dan meningkatkan kreativitasnya.

f. Kemungkinan Miskonsepsi

- 1) Peserta didik mengira stensil harus sama persis dengan gambar aslinya. Oleh karena itu, guru perlu menjelaskan bahwa stensil menghasilkan efek cetakan berbeda, bukan duplikat sempurna.
- 2) Peserta didik mengira makin krayon ditekan, hasilnya menjadi lebih baik. Oleh karena itu, guru dapat menunjukkan contoh bahwa tekanan berlebihan justru membuat warna tidak rata.
- 3) Peserta didik hanya boleh menyalin pola yang sama. Guru mendorong peserta didik untuk berkreasi dengan variasi bentuk dan warna.

g. Alternatif Kegiatan

Jika strategi stensil dengan krayon tidak memungkinkan, ada beberapa alternatif kegiatan yang dapat dilakukan guru.

1) Menggunakan Daun sebagai Cetakan Alami

Peserta didik dapat memanfaatkan daun dari lingkungan sekitar sebagai alat cetak alami. Daun diwarnai menggunakan krayon atau cat, kemudian ditempelkan pada kertas untuk menghasilkan bentuk dan tekstur unik. Kegiatan ini juga menumbuhkan kesadaran akan potensi bahan alam di sekitar.

2) Menggunakan Spons atau Kuas sebagai Pengganti Krayon

Peserta didik dapat menggunakan spons atau kuas kecil sebagai alat pewarna untuk memberikan variasi efek warna. Teknik ini melatih kontrol tekanan tangan dan memungkinkan eksplorasi gradasi warna yang lebih halus.



3) Stensil Digital Sederhana

Bagi sekolah yang memiliki akses perangkat teknologi informasi (TIK), guru dapat memperlihatkan cara kerja stensil digital melalui aplikasi menggambar sederhana. Kegiatan ini membantu peserta didik memahami prinsip yang sama dengan stensil manual, sekaligus mengenalkan penggunaan teknologi dalam proses berkarya seni rupa.

3. Asesmen Formatif

Guru melakukan asesmen formatif selama proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan belajar. Hasil dari penilaian ini digunakan untuk menyusun laporan perkembangan belajar peserta didik dan untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya.

Asesmen formatif pada kegiatan 1 ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang telah dijelaskan di atas.

Cetak Stensil

a. Siapkan alat dan bahan berikut.

- 1) Kertas gambar;
- 2) Kertas agak tebal (misalnya kertas karton atau kertas bekas kemasan;
- 3) Krayon; dan
- 4) Gunting.

b. Cara membuat:

- 1) Buatlah gambar sebuah benda menggunakan krayon di atas kertas yang agak tebal.
- 2) Gunting bagian luar gambar tersebut.
- 3) Letakkan gambar yang sudah digunting tadi di atas kertas gambar.
- 4) Usap dengan lembut bagian gambar yang terwarnai dengan krayon sebelumnya (usap ke arah luar gambar).
- 5) Angkat gambar dari atas kertas gambar. Bagaimana hasilnya?



Gambar 3.8 Cara membuat cetak stensil.

Tabel 3.3 Pedoman Penilaian pada Asesmen Formatif

Aspek yang Dinilai	Indikator Pencapaian	Skor Maksimal
Keterampilan menggambar	Peserta didik mampu membuat gambar benda sederhana dengan jelas di kertas tebal menggunakan krayon.	20
Ketepatan memotong (gunting)	Potongan rapi, sesuai bentuk gambar, tidak banyak bagian yang rusak atau sobek.	20
Ketepatan cara menempel dan mengusap	Posisi stensil tepat, usapan krayon rata ke arah luar, hasil cetakan terlihat jelas.	25
Kerapian karya	Kertas tidak kotor berlebihan, warna tidak keluar terlalu jauh dari pola, hasil stensil utuh.	15
Kreativitas dan variasi	Peserta didik menunjukkan inisiatif membuat bentuk atau gambar yang unik atau menambahkan variasi dalam pewarnaan.	20
Total Skor		100

Kriteria Penilaian Akhir

- **91–100** : Sangat Baik – Peserta didik dapat membuat stensil dengan rapi, jelas, dan kreatif.
- **76–90** : Baik – Peserta didik dapat membuat stensil dengan cukup rapi, hasil cukup jelas, dan terdapat unsur kreativitas.
- **61–75** : Cukup – Peserta didik membuat stensil, tetapi kurang rapi/hasil cetakan tidak jelas.
- **≤60** : Perlu Bimbingan – Peserta didik kesulitan dalam membuat stensil dan memerlukan arahan lebih lanjut.





Kegiatan 2

Foto Keluargaku



1. Tujuan Kegiatan

- Melatih keterampilan menggunting, menempel, dan mewarnai dengan rapi dan teliti.
- Mengembangkan kreativitas dalam menghias bingkai foto agar terlihat indah dan menarik.
- Menumbuhkan rasa bangga terhadap keluarga melalui kegiatan bercerita.
- Melatih kemampuan berkomunikasi lisan secara runtut, jelas, dan percaya diri.
- Membiasakan peserta didik untuk menghargai karya sendiri dan teman.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas

Tabel 3.4 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Kegiatan 2

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 3.5 Ayo, Lakukan! Menggunting Foto	Mengaplikasi	Melatih motorik halus, koordinasi, dan ketelitian.
Aktivitas 3.6 Ayo, Mencoba! Menempel Foto	Mengaplikasi	Melatih keterampilan teknis, kerapian, dan tanggung jawab.
Aktivitas 3.7 Ayo, Menghias! Menghias Bingkai	Mengaplikasi	Mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan ekspresi seni.
Aktivitas 3.8 Ayo, Bercerita! Bercerita tentang Keluarga	Merefleksi	Mengasah keterampilan komunikasi, keberanian, dan refleksi diri.

Langkah-Langkah Pembelajaran

1) Persiapan

- Guru mengingatkan peserta didik tentang tugas membawa foto keluarga yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Gunakan foto berukuran kecil agar mudah digunting dan ditempel.

- b) Guru dapat memulai pembelajaran dengan memperlihatkan contoh foto keluarga miliknya. Selanjutnya guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik, “Siapa saja yang ada di dalam keluargamu?”. Dengan cara ini, peserta didik merasa dekat dengan materi yang akan dipelajari.
- c) Guru juga bisa menjelaskan bahwa karya ini bukan hanya tentang seni, tetapi juga cara untuk menghargai keluarga.
- d) Guru menyiapkan LKPD berisi pola bingkai foto, contoh hasil karya serta alat dan bahan (foto keluarga, alat warna, gunting, dan lem).
- e) Guru memberikan penjelasan singkat mengenai cara membuat bingkai foto keluarga.

2) Pelaksanaan

- a) Peserta didik menggunting foto anggota keluarganya (Aktivitas 3.5). Bagi peserta didik yang mengalami kesulitan menggunting bisa dibantu membuat potongan sederhana.
- b) Peserta didik menempelkan foto tersebut pada bidang kosong di dalam bingkai (Aktivitas 3.6). Guru dapat mengimbau peserta didik untuk tidak terlalu banyak menggunakan lem saat menempel foto agar tidak merusak kertas.
- c) Peserta didik menghias bingkai dengan mewarnainya menggunakan pensil warna, krayon, atau *oil pastel* (Aktivitas 3.7). Warnai bingkai dengan pola sederhana sebelum memberi detail warna tambahan. Peserta didik yang mahir bisa diberi tantangan menambah variasi hiasan.
- d) Peserta didik menyiapkan diri untuk menceritakan tentang keluarga mereka di depan teman-teman (Aktivitas 3.8).

3) Refleksi dan Apresiasi

- a) Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya sambil bercerita tentang keluarganya.
- b) Guru memberikan apresiasi positif serta menekankan pentingnya rasa bangga terhadap keluarga. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara guru memberi contoh apresiasi terhadap beberapa peserta didik. Kegiatan dilanjutkan dengan peserta didik saling memberikan apresiasi satu sama lain.



- c) Guru mengingatkan peserta didik untuk menjaga foto keluarga dengan hati-hati karena foto bersifat pribadi dan berharga.
- d) Guru mengarahkan peserta didik untuk membersihkan mejanya. Seluruh rangkaian kegiatan ini mengajarkan keterampilan teknis kepada peserta didik serta cara menjaga kebersihan kerja.
- e) Guru melakukan refleksi kegiatan dengan membahas apa saja yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran.
- f) Sebagai penutup, guru memberi tugas kepada peserta didik untuk membawa alat dan bahan sebagai persiapan kegiatan pembelajaran berikutnya.

c. Pokok Materi

Kegiatan **“Foto Keluargaku”** dirancang untuk membantu peserta didik mengekspresikan kasih sayang dan kebanggaan terhadap keluarga melalui kegiatan seni rupa yang sederhana dan menyenangkan. Dalam kegiatan ini, guru mengajak peserta didik membuat bingkai foto keluarga dengan cara menggunting, menempel, dan menghias menggunakan warna. Kegiatan ini menumbuhkan rasa cinta terhadap keluarga sekaligus melatih ketelitian, kreativitas, dan keindahan dalam berkarya.

1) Pengertian dan Nilai Karya “Foto Keluargaku”

Karya “Foto Keluargaku” adalah bentuk ekspresi visual yang menggabungkan unsur rupa sederhana (garis, bentuk, warna, dan tekstur) untuk menampilkan kehangatan keluarga. Melalui kegiatan ini, guru menuntun peserta didik memahami bahwa seni tidak hanya tentang keindahan visual, tetapi juga tentang perasaan dan makna yang ingin disampaikan.

Keluarga menjadi sumber inspirasi yang dekat dengan kehidupan anak. Dengan mengangkat tema ini, guru membantu peserta didik mengenali peran dan kasih sayang anggota keluarganya serta menumbuhkan rasa syukur dan bangga terhadap keluarga masing-masing.

Menurut Lowenfeld & Brittain (1987) dalam *Creative and Mental Growth*, tema yang dekat dengan kehidupan pribadi anak akan menumbuhkan motivasi intrinsik dalam berkarya, karena anak merasa terhubung secara emosional dengan apa yang dibuatnya. Oleh sebab itu, “Foto Keluargaku”



menjadi wadah yang tepat untuk mengembangkan ekspresi diri dan kedekatan emosional anak terhadap lingkungan terdekatnya.

2) Penerapan Unsur Seni Rupa dalam Karya

Guru memperkenalkan kembali unsur-unsur seni rupa yang digunakan dalam pembuatan bingkai foto dan gambar keluarga:

- a) Garis: digunakan untuk membentuk pola bingkai, hiasan, atau garis batas.
- b) Bentuk dan Bidang: menampilkan wujud keluarga, rumah, atau hiasan di sekitar foto.
- c) Warna: digunakan untuk menonjolkan kehangatan dan suasana bahagia; warna cerah seperti kuning, merah muda, atau hijau dapat memberikan kesan ceria dan penuh kasih.

Guru dapat memberi contoh bagaimana warna dan bentuk digunakan untuk menciptakan suasana yang mencerminkan keharmonisan keluarga. Misalnya, latar biru muda memberikan kesan tenang, sementara hiasan warna kuning menampilkan kebahagiaan.

Menurut Wong (1993) dalam *Principles of Form and Design*, kemampuan mengolah warna dan bentuk merupakan latihan estetika yang membantu peserta didik memahami hubungan visual antara harmoni, kontras, dan keseimbangan dalam karya.

3) Keterampilan yang Dilatihkan

Kegiatan “Foto Keluargaku” mengintegrasikan tiga keterampilan utama dalam pembelajaran seni rupa di kelas rendah, yaitu sebagai berikut.

- a) Keterampilan motorik halus melalui kegiatan menggunting dan menempel bahan.
- b) Keterampilan artistik melalui pemilihan warna dan komposisi hiasan pada bingkai foto.
- c) Keterampilan komunikasi melalui kegiatan bercerita tentang keluarga secara lisan.

Guru perlu menekankan pentingnya bekerja dengan rapi, sabar, dan teliti, serta mengajak peserta didik untuk menikmati proses berkarya, bukan hanya hasilnya.

Kegiatan ini selaras dengan prinsip “belajar sambil bermain” (*learning by doing*) dan filosofi Ki Hadjar Dewantara tentang olah cipta, olah rasa,



dan olah karsa, yang menumbuhkan kepekaan estetika dan sosial peserta didik melalui pengalaman langsung.

4) Penguatan Nilai dan Sikap

Selain aspek keterampilan, kegiatan ini juga mengandung pembelajaran nilai, antara lain:

- a) Nilai keluarga: menghargai peran setiap anggota keluarga dan menumbuhkan rasa sayang.
- b) Nilai kerja keras: menyelesaikan karya dengan teliti dan tidak mudah menyerah.
- c) Nilai menghargai: menghormati karya sendiri dan karya teman.
- d) Nilai percaya diri: berani mempresentasikan hasil karya dan menceritakan tentang keluarga.

Guru dapat menutup kegiatan dengan sesi berbagi cerita. Guru meminta peserta didik menceritakan keluarga mereka dengan bahasa yang runtut dan percaya diri. Momen ini tidak hanya melatih kemampuan berbicara, tetapi juga memperkuat dimensi kebinekaan global dan empati sosial.

5) Kaitan dengan Pendekatan Tri N (Niteni – Nirokke – Nambahi)

Tahap	Aktivitas Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Niteni (Mengamati)	Peserta didik mengamati contoh bingkai foto yang indah dan rapi; memperhatikan penggunaan warna dan hiasan.	Menumbuhkan kepekaan visual dan estetika terhadap bentuk dan warna.
Nirokke (Menirukan)	Peserta didik mencoba membuat bingkai foto dengan bahan yang disediakan guru; mengikuti langkah-langkah sederhana.	Melatih keterampilan dasar seperti menggunting, menempel, dan mewarnai.
Nambahi (Mengembangkan)	Peserta didik menghias bingkai dengan kreasi sendiri (menambah motif, pola, atau warna berbeda).	Mengembangkan kreativitas dan ekspresi pribadi dalam karya seni.

Pendekatan Tri N menuntun peserta didik melalui pengalaman belajar yang konkret, bertahap, dan reflektif. Guru berperan sebagai pamong yang memberi kebebasan berkarya dalam suasana yang menggembirakan dan menumbuhkan rasa percaya diri.



d. Bentuk Diferensiasi dalam Kegiatan Pembelajaran

1) Konten

Guru menyediakan berbagai contoh bingkai dengan tingkat kesulitan berbeda, dari pola sederhana hingga berpola hias. Peserta didik dapat memilih bingkai sesuai kemampuan motorik dan tingkat kreativitasnya. Guru juga memberikan alternatif bahan hiasan (kertas warna, pita, atau daun kering) agar setiap anak dapat berkreasi sesuai minatnya.

2) Proses

Peserta didik yang sudah terampil diberi kesempatan bekerja mandiri dengan tantangan menambah motif atau warna pada bingkai. Peserta didik yang masih membutuhkan bimbingan, perlu mendapat pendampingan lebih intens dalam kegiatan menggunting dan menempel. Guru juga memperhatikan gaya belajar peserta didik. Peserta didik dengan gaya belajar visual difokuskan pada kombinasi warna, sedangkan peserta didik dengan gaya belajar kinestetik lebih banyak dilibatkan dalam aktivitas menggunting dan menempel. Sementara itu, peserta didik dengan gaya belajar verbal diajak bercerita lebih panjang tentang keluarganya.

3) Produk

Karya yang dihasilkan peserta didik dapat berbeda dalam bentuk, warna, dan tingkat detail hiasan. Guru menilai hasil karya mereka berdasarkan kerapian, usaha, dan kreativitas, bukan keseragaman hasil. Dalam bagian bercerita, setiap peserta didik diperbolehkan menyampaikan kisah keluarga dengan gaya masing-masing. Ada peserta didik yang menyampaikan cerita berbentuk cerita pendek, deskripsi singkat, atau dengan menunjukkan ekspresi wajah dan gerak tangan.

e. Pendampingan Guru, Orang Tua atau Orang Dewasa (Petunjuk K-3)

1) Peran Guru

Guru membimbing peserta didik untuk menggunakan gunting dan lem dengan aman. Guru juga memberi contoh cara menghias bingkai dan mendampingi peserta didik saat bercerita agar tetap percaya diri dan nyaman. Guru menekankan nilai menghargai keluarga dan teman melalui kegiatan apresiasi.





Gambar 3.9 Peran orang tua atau Orang Dewasa di Rumah.

2) Peran Orang Tua atau Orang Dewasa di Rumah

Orang tua membantu peserta didik menyiapkan foto keluarga dan memberi dukungan emosional dengan bercerita bersama mereka tentang anggota keluarga. Setelah melakukan kegiatan, orang tua dapat memajang karya peserta didik di rumah sebagai bentuk penghargaan atas usahanya.

f. Kemungkinan Miskonsepsi Materi

- 1) Peserta didik berpikir bingkai hanya boleh berwarna polos. Guru menunjukkan bahwa bingkai dapat dihias dengan pola atau warna yang beragam.
- 2) Peserta didik beranggapan bahwa foto harus ditempatkan secara simetris di tengah bingkai. Guru dapat menjelaskan bahwa penempatan foto dapat disesuaikan, selama tetap rapi dan memiliki nilai estetika.
- 3) Peserta didik merasa bercerita hanya sekadar menyebut nama anggota keluarga. Guru mendorong peserta didik menambahkan detail sederhana, misalnya pekerjaan ayah, hobi ibu, atau kebiasaan bersama keluarga.

g. Alternatif Kegiatan

Jika kegiatan membuat bingkai dengan foto asli tidak memungkinkan, guru dapat mencoba cara berikut:

- 1) Menggambar keluarga sendiri lalu ditempel dalam bingkai LKPD.
- 2) Menggunakan gambar orang dari majalah bekas sebagai pengganti foto keluarga.
- 3) Membuat bingkai digital sederhana dengan aplikasi menggambar di komputer atau tablet.

3. Asesmen Formatif

Guru melakukan asesmen formatif selama proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan belajar. Hasil dari penilaian ini digunakan untuk menyusun laporan perkembangan belajar peserta didik dan untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya.

Asesmen formatif pada kegiatan dua ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang telah dijelaskan di atas.

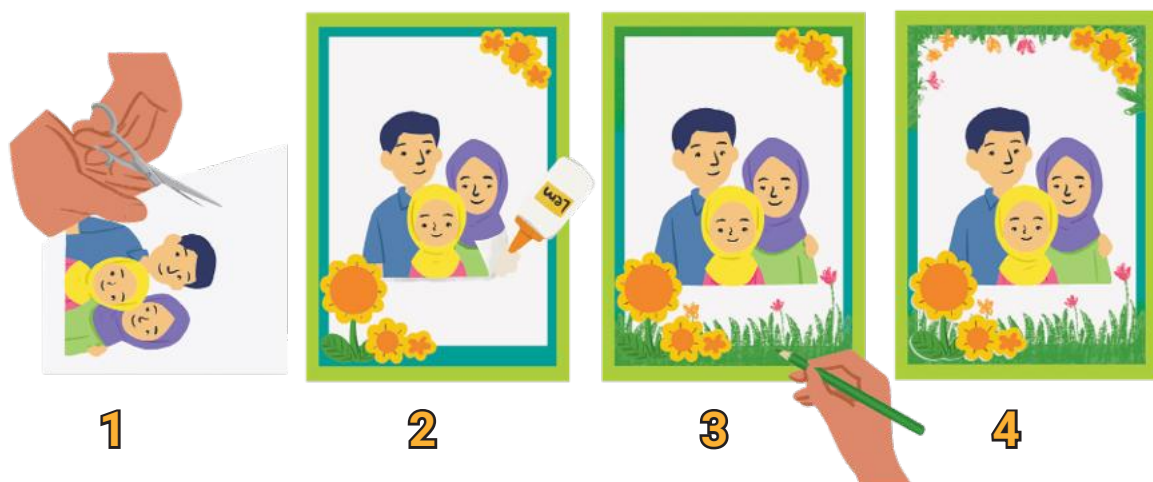
Foto Keluargaku

a. Siapkan alat dan bahan berikut:

- 1) Foto Keluarga;
- 2) Bingkai foto (dilampirkan pada bagian LKPD);
- 3) Alat warna (pensil warna/*crayon/oil pastel*);
- 4) Gunting; dan
- 5) Lem kertas.

b. Cara membuat:

- 1) Gunting foto setiap keluargamu.
- 2) Tempelkan foto-foto keluargamu pada bidang yang kosong di dalam bingkai foto.
- 3) Warnailah bingkai foto dengan warna-warna yang menarik.
- 4) Ceritakan kepada teman-teman mengenai keluargamu!



Gambar 3.10 Contoh Foto Keluarga

Tabel 3.5 Pedoman Penilaian pada Asesmen Formatif

Aspek yang Dinilai	Indikator Pencapaian	Skor Maksimal
Keterampilan menggunting	Peserta didik mampu menggunting foto dengan rapi, tidak merusak gambar, dan sesuai bentuk.	20
Kerapian menempel	Foto keluarga ditempel rapi, tidak terlipat, tidak berantakan, dan sesuai bidang kosong pada bingkai.	20
Kreativitas menghias bingkai	Bingkai diwarnai dengan warna yang menarik, harmonis, dan variatif.	25
Kerapian karya	Hasil karya bersih, pewarnaan tidak keluar garis terlalu banyak, dan lem tidak berantakan.	15
Kemampuan bercerita.	Peserta didik dapat menceritakan tentang keluarganya dengan jelas, runtut, dan percaya diri.	20
Total Skor		100

Kriteria Penilaian Akhir

- 91–100 : Sangat Baik – Peserta didik menggunting dan menempel foto dengan rapi, bingkai indah, dan dapat menceritakan keluarga dengan jelas.
- 76–90 : Baik – Peserta didik menghasilkan karya cukup rapi dan menarik, cerita cukup jelas.
- 61–75 : Cukup – Peserta didik menghasilkan karya yang masih kurang rapi, pewarnaan sederhana, cerita kurang runtut.
- ≤60 : Perlu Bimbingan – Peserta didik kesulitan dalam membuat karya maupun bercerita.

C. Asesmen Sumatif

Perintah: Buatlah bentuk wajah pada buku gambarmu. Kamu bisa mencoba membuat berbagai bentuk ekspresi wajah. Setelah wajah terbentuk, kamu dapat menghias lembar kosong di sekeliling wajah sesuai yang kamu inginkan sekreatif mungkin!

Keterangan: bagian wajah untuk digunting dilampirkan pada bagian lembar kegiatan peserta didik (LKPD).

a. Siapkan alat dan bahan berikut:

- 1) Buku gambar;
- 2) Alat warna (pensil warna/*crayon/oil pastel*);
- 3) Gunting; dan
- 4) Lem kertas.

b. Cara membuat:

- 1) Potong menggunakan gunting dengan hati-hati pada bagian gambar mata, hidung, dan mulut yang tersedia di LKPD.
- 2) Dari bagian yang telah kamu gunting, susunlah dan lengkapi menjadi bentuk wajah yang kamu buat dengan berbagai bentuk ekspresi.
- 3) Gunakan lem secukupnya pada garis terluar bentuk yang kamu gunting.
- 4) Tempelkan pada buku gambarmu.
- 5) Setelah raut wajah terbentuk, hiaslah sesuai yang kamu inginkan sekreatif mungkin menggunakan alat warna yang kamu miliki.
- 6) Ceritakan emosi atau perasaan yang kamu lihat dari karya yang kamu buat.

Adapun pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh guru dalam asesmen sumatif adalah sebagai berikut.

Tabel 3.6 Pedoman Penilaian pada Asesmen Sumatif

No.	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor Maksimal
1	Ketepatan cara memotong dan menempel	Potongan rapi, sesuai bentuk yang tersedia, tempelan tepat pada posisi (mata, hidung, dan mulut).	20
2	Kreativitas ekspresi wajah	Ekspresi wajah jelas (senang, sedih, marah, terkejut, dan lain-lain), unik, dan bervariasi.	20

No.	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor Maksimal
3	Kerapian dan komposisi	Penggunaan lem rapi, potongan menempel rata, wajah tersusun proporsional.	20
4	Kreativitas hiasan latar	Hiasan di sekeliling wajah menarik, selaras dengan ekspresi yang ditampilkan.	20
5	Kemampuan menyampaikan emosi atau perasaan	Mampu menceritakan emosi/ perasaan dari karya dengan jelas dan sesuai tampilan wajah.	20
Total Skor			100

Kriteria Penilaian Akhir:

- 91–100 : Sangat Baik
- 76–90 : Baik
- 61–75 : Cukup
- ≤60 : Perlu Bimbingan

D. Refleksi

1. Refleksi Guru

Refleksi guru adalah penilaian terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan. Mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan 1 dan 2. Tujuan refleksi ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan dari seluruh kegiatan pembelajaran pada Bab III, yang akan digunakan sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan pembelajaran berikutnya.

Tabel 3.7 Refleksi Guru

Pertanyaan Refleksi	Jawaban	Hal yang akan Dilakukan
Apakah media pembelajaran yang dipilih sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai?		
Apakah cara penyampaian materi dapat dipahami oleh peserta didik?		

Pertanyaan Refleksi	Jawaban	Hal yang akan Dilakukan
Apakah seluruh proses pembelajaran mampu menyampaikan makna yang diharapkan?		
Apakah pelaksanaan pembelajaran tetap mengikuti norma-norma yang berlaku?		
Apakah kegiatan 1 dan 2 mampu meningkatkan antusiasme peserta didik untuk pembelajaran berikutnya?		

2. Refleksi Peserta Didik

Refleksi peserta didik adalah penilaian terhadap pembelajaran yang telah berlangsung, mencakup tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan 1 dan 2. Tujuan refleksi ini untuk mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan dari seluruh kegiatan pembelajaran pada Bab III, yang akan digunakan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki pembelajaran berikutnya.

Tabel 3.8 Refleksi Peserta didik

Pertanyaan Refleksi	Jawaban	Hal yang akan Dilakukan
Apakah saya menunjukkan sikap menghormati guru saat masuk, selama proses belajar, dan saat meninggalkan kelas?		
Apakah saya melaksanakan dengan baik semua kegiatan belajar di kelas?		
Apakah saya sudah menghargai dan mendengarkan dengan baik presentasi karya teman saat pembelajaran?		

Pengayaan

Pengayaan bertujuan untuk:

1. Memperluas wawasan peserta didik tentang warna melalui eksperimen dan eksplorasi yang lebih mendalam.
2. Melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) seperti analisis, evaluasi, dan kreasi melalui aktivitas berbasis warna.
3. Mengembangkan kreativitas peserta didik dalam mengolah warna untuk mengekspresikan gagasan dan perasaan.
4. Menghubungkan pengetahuan seni rupa dengan ilmu lain (IPA, Bahasa Indonesia, teknologi) agar pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual.
5. Mendorong peserta didik untuk berkolaborasi, berkomunikasi, serta berani mengemukakan pendapat melalui karya seni.



Aktivitas Pengayaan 1 Eksperimen Campuran Warna Alami

Tujuan:

Melatih peserta didik untuk menemukan warna dari sumber alami, memahami proses perubahan warna, serta menghubungkan seni rupa dengan sains (IPA).

Langkah-langkah:

- a. Peserta didik membuat warna dari bahan alami, misalnya kunyit untuk menghasilkan kuning), daun suji untuk menghasilkan warna hijau, dan bunga telang untuk menghasilkan warna biru.
- b. Peserta didik mencoba mencampurkan warna alami tersebut untuk menghasilkan warna baru.
- c. Guru dapat mengaitkan aktivitas ini dengan IPA (sains tentang pigmen tumbuhan).



Aktivitas Pengayaan 2 Membuat Cerita Bergambar dengan Warna Dominan

Tujuan:

Melatih peserta didik mengekspresikan ide dan emosi melalui warna, sekaligus mengembangkan kemampuan bercerita secara visual dan verbal. Kegiatan ini juga mendorong kemampuan analisis, interpretasi, dan refleksi pribadi.



Langkah-langkah:

- a. Peserta didik memilih satu warna dominan (misalnya merah) untuk membuat gambar cerita.
- b. Mereka kemudian menjelaskan mengapa memilih warna tersebut dan perasaan apa yang ingin ditampilkan.

F. Bahan Bacaan

1. Alphabooks. (n.d.). *Hello colors (fun learning: Mengenal warna)*. Alphabooks. <https://www.alphabooks.id/buku-detail-hello-colors-fun-learning-mengenal-warna-62>
2. Kahfi, Y. (2021). *Buku teori warna*. Anyflip. <https://anyflip.com/bpjzq/ahzv/basic>
3. Komik Pendidikan Indonesia. (n.d.). *Mengenal warna*. https://komik.pendidikan.id/baca-komik/mengenal_warna.html
4. Natural Pigments. (n.d.). Revealing the colors of Van Gogh's art. Natural Pigments. <https://www.naturalpigments.eu/artist-materials/van-gogh-color-palette>
5. Van Gogh Museum. (n.d.). *Vincent's colours*. Van Gogh Museum. <https://www.vangoghmuseum.nl/en/art-and-stories/stories/vincent-colours>
6. Will Kemp Art School. (n.d.). *3 tricks of complementary colours you can learn from Van Gogh*. <https://willkempartschool.com/complementary-colours-van-gogh/>
7. Zanolli, C., Monico, L., Janssens, K., Brunetti, B. G., & Miliari, C. (2018). Reconstructing Van Gogh's palette to determine the optical characteristics of his paints. *Heritage Science*, 6(1), 1–14. <https://doi.org/10.1186/s40494-018-0181-6>

G. Lembar Kegiatan Peserta Didik

Berikut merupakan lembar kerja untuk asesmen formatif kegiatan 2.

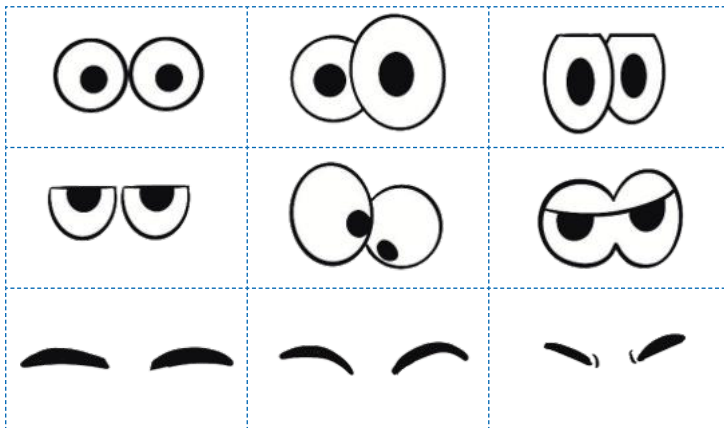




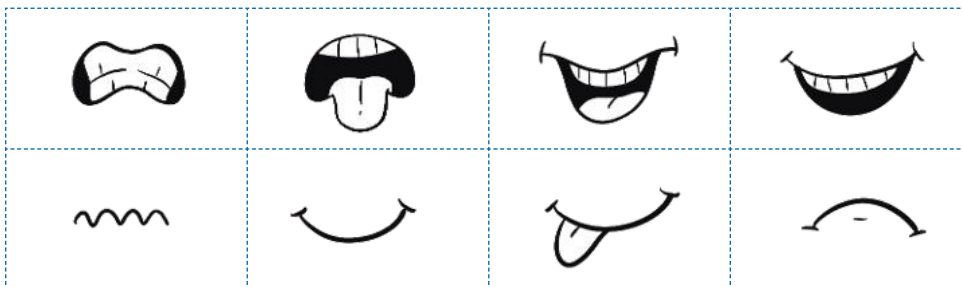
Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Berikut merupakan lembar kerja untuk asesmen sumatif.

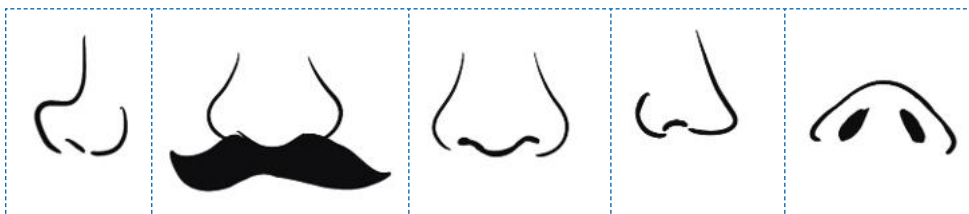
Mata



Mulut



Hidung



(Bagian untuk digunting)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH

REPUBLIK INDONESIA 2025

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

Penulis: Insanul Qisti Barriyah dan Aditya Aditama Putri

ISBN: 978-634-00-3152-2 (jil.3 PDF)

Bab IV

Kisah Gunting dan Tempel



A. Pendahuluan

Kegiatan seni rupa di sekolah dasar tidak hanya melatih keterampilan tangan, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, imajinasi, dan rasa percaya diri peserta didik. Salah satu kegiatan yang sederhana namun penuh makna adalah menggunting dan menempel atau dikenal dengan kolase. Melalui kegiatan ini, peserta didik dapat berlatih mengamati bentuk, memilih warna, serta menyusun potongan-potongan kertas menjadi sebuah karya seni yang utuh.

Bab ini menghadirkan kisah dan pengalaman tentang “Gunting dan Tempel” yang dikemas secara menarik agar peserta didik dapat belajar sambil bermain. Dengan pendekatan cerita, peserta didik diharapkan lebih mudah memahami proses berkarya seni rupa sekaligus menikmati keindahan dalam setiap potongan kertas yang mereka tempelkan.

1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator

- a. Mengenali karakteristik alat dan atau bahan yang dimiliki, seperti alat tulis, alat potong, alat tempel, dan pewarna kering.
 - 1) Peserta didik mampu menyebutkan fungsi dan ciri dari alat potong, alat tempel, alat tulis, dan pewarna kering.
 - 2) Peserta didik mampu mengelompokkan alat dan bahan berdasarkan fungsinya dalam berkarya seni rupa.
- b. Menerapkan prosedur penggunaan alat dan bahan berkarya seni rupa secara tepat dan aman, dengan cara menguji coba alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar, sesuai jenis karya seni rupa dua dimensi (gambar dan kolase) dan tiga dimensi.
 - 1) Peserta didik mampu menguji coba berbagai bahan dari lingkungan sekitar untuk membuat kolase.
 - 2) Peserta didik mampu membuat karya seni rupa (gambar/kolase) dengan mengikuti langkah-langkah penggunaan alat dan bahan secara benar.

2. Pokok Materi

Pokok-pokok materi dalam bab ini disusun secara berurutan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara bertahap dan bermakna.



a. Pengenalan Alat dan Bahan di Lingkungan Sekitar dalam Membuat Kolase

Materi ini mendukung Tujuan Pembelajaran 1 (TP 1), yaitu agar peserta didik dapat mengenali karakteristik alat dan bahan seperti alat tulis, alat potong, alat tempel, dan pewarna kering. Dengan mengenali fungsi dan karakteristik alat dan bahan yang tersedia di sekitar mereka, peserta didik akan lebih siap dalam berkarya.

b. Memperkenalkan Cara Sederhana Membuat Kolase

Materi ini membantu peserta didik dalam menerapkan prosedur penggunaan alat dan bahan secara tepat dan aman, sebagaimana disebutkan dalam Tujuan Pembelajaran (TP) 2. Langkah-langkah sederhana juga membantu peserta didik menerapkan bahan-bahan yang tersedia.

c. Proyek Kolase Sederhana Bertema Lingkungan Sekitar

Kegiatan ini mendorong peserta didik untuk mengaplikasikan keterampilan dan pengetahuan yang telah dipelajari melalui proses membuat karya dua dimensi yang terinspirasi dari lingkungan sekitar, sejalan dengan TP 2. Selain itu, proyek ini juga mengembangkan kreativitas dan keterampilan motorik halus peserta didik.

4. Hubungan Pembelajaran Bab

Pembelajaran pada Bab IV memiliki keterkaitan erat dengan materi lain dalam mata pelajaran Seni Rupa yang telah dipelajari pada bab sebelumnya, serta mendukung capaian pembelajaran yang lebih luas.

a. Keterkaitan dengan Bab dalam Mata Pelajaran Seni Rupa

- 1) Bab I: Seni Rupa di Sekitarku (Titik, Garis, Bidang, Bentuk, Warna)
Peserta didik telah mengenal unsur rupa seperti titik, garis, bidang, warna yang digunakan juga dalam kolase.
- 2) Bab II: Bicara tentang Karya
Guru mengajak peserta didik menghargai karya sendiri dan orang lain. Sikap ini ditanamkan saat proses maupun setelah membuat kolase.
- 3) Bab III: Berkreasi dengan Warna
Guru memandu kegiatan bercerita melalui gambar, kegiatan ini menjadi dasar kemampuan peserta didik mengekspresikan cerita melalui bentuk visual dalam kolase.

4) Bab V: Eksplorasi Bentuk 3 Dimensi

Guru mengarahkan peserta didik melakukan kegiatan menggunting dan menempel bahan kolase untuk melatih keterampilan yang akan digunakan dalam membentuk karya 3D.

b. Keterkaitan dengan Bidang Ilmu Lain

1) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Kolase dari bahan lingkungan memperkuat kesadaran peserta didik tentang benda hidup atau tidak hidup dan pengelolaan sampah atau daur ulang.

2) Bahasa Indonesia

Kolase bertema cerita mendorong peserta didik menyusun narasi visual sehingga dapat dikaitkan dengan membuat cerita sederhana.

3) Pendidikan Pancasila

Mengajarkan nilai peduli lingkungan dan kerja sama dalam kegiatan kolaboratif proyek kolase.

4) Matematika

Melatih kemampuan mengidentifikasi bentuk dasar (geometri) yang digunakan saat menyusun kolase.

6. Peta Materi

Berikut peta kompetensi yang akan dipelajari peserta didik.



5. Saran Periode atau Waktu Pembelajaran Satu Bab

Periode pembelajaran Bab IV adalah 9 JP (9 x 35 menit atau 3 pertemuan). Saran waktu pembelajaran ini bersifat tentatif dengan menyesuaikan kondisi peserta didik dan kebijakan kurikulum sekolah. Khususnya untuk jumlah pertemuan karena jumlah pertemuan tiap minggu menjadi kebijakan sekolah.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari Bab IV: Kisah Gunting dan Tempel, peserta didik perlu memiliki beberapa keterampilan dasar yang akan mendukung kelancaran proses pembelajaran, antara lain:

a. Keterampilan Motorik Halus

Peserta didik diharapkan sudah mampu menggerakkan tangan dengan koordinasi yang baik, seperti memegang pensil dengan benar, melipat kertas, atau merobek kertas secara sederhana. Keterampilan ini penting untuk memudahkan mereka dalam menggunakan gunting, menempel, serta menyusun potongan-potongan bahan.

b. Pengenalan Alat Tulis dan Alat Sederhana

Peserta didik sebaiknya sudah mengenal dan pernah menggunakan alat dasar seperti pensil, penghapus, dan krayon. Dengan pengalaman ini, mereka akan lebih mudah memahami fungsi alat tambahan seperti gunting dan lem yang akan digunakan dalam kegiatan kolase.

c. Pengalaman Dasar Mengenal Bentuk dan Warna

Peserta didik perlu memiliki pemahaman awal tentang bentuk sederhana seperti lingkaran, segitiga, dan kotak serta warna dasar. Pengetahuan ini akan membantu mereka dalam memilih, menggabungkan, dan menyusun potongan bahan menjadi sebuah karya kolase yang bermakna.

d. Keterampilan Kerja Sama dan Disiplin

Mengingat kegiatan dalam bab ini sebagian dilakukan secara berkelompok, peserta didik perlu memiliki dasar kemampuan bekerja sama, berbagi peran, serta menjaga ketertiban dan keselamatan saat menggunakan alat potong maupun lem.

Jika ada peserta didik yang belum menguasai keterampilan prasyarat tersebut, guru dapat memberikan penguatan terlebih dahulu melalui kegiatan



sederhana seperti latihan merobek kertas, menggambar bentuk dasar, atau permainan tebak warna. Dengan demikian, semua peserta didik dapat lebih siap mengikuti pembelajaran dalam bab ini.

7. Kerangka Pembelajaran

Berikut ini kerangka pembelajaran Bab IV yang dapat diterapkan oleh guru. Guru dapat mengembangkan setiap kerangka pembelajaran sesuai karakteristik satuan pendidikan masing-masing.

a. Praktik Pedagogis

Dalam bab ini, pembelajaran menggunakan pendekatan berbasis proyek (*project-based learning*) yang dipadu dengan metode bercerita dan eksploratif. Guru memulai pembelajaran dengan mendongeng atau membacakan kisah yang menginspirasi peserta didik tentang kolase. Setelah itu, guru mengajak peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai alat dan bahan kolase dari lingkungan sekitar. Proses pembelajaran ini dirancang untuk mendorong kreativitas, kolaborasi, dan refleksi, dengan aktivitas yang menantang dan bermakna. Strategi diferensiasi juga diterapkan agar setiap peserta didik dapat berkembang sesuai kemampuannya.

b. Kemitraan Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, guru membangun interaksi yang hangat dan terbuka dengan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok. Guru mendorong diskusi dan kerja sama antarpeserta didik saat merancang dan membuat karya kolase. Kolaborasi dengan guru mata pelajaran lain, seperti Bahasa Indonesia atau IPAS, dapat dilakukan untuk mengaitkan cerita kolase dengan materi literasi dan lingkungan. Orang tua juga dilibatkan dengan memberikan tugas rumah yang mengajak peserta didik mencari bahan kolase dari rumah atau lingkungan sekitar secara aman. Apabila memungkinkan, kolaborasi dengan seniman lokal atau kunjungan virtual ke galeri seni dapat memperkaya wawasan peserta didik.

c. Lingkungan Pembelajaran

Pembelajaran dilakukan dalam ruang kelas interaktif yang memungkinkan peserta didik bebas bergerak, menggunting, menempel, dan menyusun karya secara nyaman dan aman. Selain itu, area luar kelas seperti taman sekolah atau ruang terbuka juga dapat dimanfaatkan untuk eksplorasi bahan alami.

Forum diskusi digital seperti grup kelas *Learning Management System* (LMS) atau aplikasi berbagi karya juga dapat digunakan untuk memperluas ruang refleksi dan apresiasi.

d. Pemanfaatan Digital

Teknologi digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar, seperti memutar video pendek tentang proses pembuatan kolase, memperkenalkan karya seniman kolase melalui tayangan multimedia, dan menggunakan aplikasi pengedit gambar sederhana untuk simulasi desain kolase. Dalam asesmen, guru dapat memanfaatkan platform digital untuk mendokumentasikan dan menilai proses serta hasil karya peserta didik secara portofolio.

8. Apersepsi

Apersepsi bertujuan untuk mengaitkan pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki peserta didik dengan materi baru yang akan dipelajari, serta membangun antusiasme mereka terhadap kegiatan berkarya. Pada awal pembelajaran Bab IV Kisah Gunting dan Tempel, guru dapat menggunakan beberapa bentuk apersepsi yang menarik dan menyenangkan, seperti berikut.

a. Pertanyaan Pemantik

Guru dapat mengajukan pertanyaan seperti berikut.

- 1) “Pernahkah kalian membuat karya dari kertas bekas?”
- 2) “Apa saja benda di sekitarmu yang bisa digunting dan ditempel?”
- 3) “Menurut kalian, bagaimana cara membuat karya seni dengan cara menyusun dan menempel?”

b. Permainan Imajinasi

- 1) Bermain tebak gambar kolase: guru menampilkan beberapa potongan karya kolase (misalnya dari majalah bekas atau contoh buatan guru), lalu peserta didik diminta menebak bentuk atau cerita dari potongan gambar tersebut. Aktivitas ini dapat memancing rasa ingin tahu serta melatih imajinasi visual peserta didik.
- 2) Guru menayangkan video edukatif atau menceritakan kisah yang dapat memotivasi peserta didik untuk menjaga lingkungan sekitar atau berkarya dari barang temuan serta daur ulang. Contohnya seperti video di samping.



- 3) Guru mengajak peserta didik membayangkan suasana tertentu, seperti taman, pasar, atau rumah, kemudian mengajak mereka menyebutkan benda-benda yang mungkin ada di sana. Benda-benda ini nantinya bisa dijadikan inspirasi karya kolase.

c. Eksplorasi Tekstur dan Bahan

Guru membawa beberapa bahan seperti kertas warna, kain perca, daun kering, majalah bekas, dan plastik, lalu meminta peserta didik meraba dan mengamati teksturnya. Aktivitas ini membuka pemahaman awal tentang keberagaman bahan yang bisa digunakan dalam kolase.

Guru dapat menyesuaikan atau mengembangkan bentuk apersepsi lain sesuai dengan konteks, minat peserta didik, dan fasilitas yang tersedia. Pendekatan apersepsi ini diharapkan dapat membangun kesiapan mental dan emosional peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar dan berkarya.

9. Asesmen Formatif awal

Sebelum memulai pembelajaran pada bab ini, penting bagi guru untuk menilai pemahaman awal peserta didik terkait penggunaan alat dan bahan dalam berkarya seni rupa. Guru dapat memulai dengan mengajak peserta didik untuk menunjukkan atau menyebutkan alat-alat seperti gunting, lem, kertas warna, dan pensil warna.

Guru juga dapat mengajukan pertanyaan apakah mereka pernah menggunakannya untuk membuat karya seni sederhana. Penilaian ini dapat dilakukan melalui tanya jawab atau diskusi kelas ringan. Guru dapat memulai dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik.

- a. "Kalian tahu apa itu kertas bekas? Coba tebak, apa saja yang bisa kita buat dari kertas bekas?"
- b. "Pernahkah kalian membuat sebuah karya dari kertas bekas?"
- c. "Apa yang biasanya kalian lakukan ketika ingin menempel gambar pada kertas?"
- d. "Apa yang perlu diperhatikan agar potongan gambar tampak rapi saat ditempel?"



Pertanyaan ini membantu guru mengukur sejauh mana pengalaman dan pemahaman awal peserta didik tentang alat dan bahan seni rupa yang akan digunakan.

Selanjutnya, guru dapat memberikan aktivitas awal berupa pengamatan terhadap contoh karya kolase sederhana. Peserta didik diminta untuk menjelaskan bagian mana yang menarik, bagaimana gambar tersebut disusun, dan apa yang terjadi jika potongannya tidak rapi atau posisinya tidak pas.

Sebagai tambahan, guru dapat menggunakan lembar kerja bergambar sederhana yang meminta peserta didik untuk:

- Menentukan alat apa yang digunakan untuk memotong dan menempel.
- Memilih bentuk yang cocok untuk digabungkan menjadi gambar tertentu misalnya rumah atau binatang.
- Menyebutkan pengalaman mereka menggunakan gunting dan lem.

Dengan pendekatan ini, guru dapat memperoleh informasi awal mengenai kemampuan kognitif, keterampilan dasar, serta sikap peserta didik terhadap proses berkarya.

Adapun pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh guru adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1 Pedoman Penilaian sebelum Pembelajaran

Nama Peserta didik	Capaian Kompetensi	Sudah Tercapai	Perlu Dukungan	Hal yang akan dilakukan
	Dapat mengidentifikasi alat gunting dan alat tempel serta fungsinya.			
	Dapat menggambarkan cara menyusun dan menempel potongan bentuk sederhana menjadi karya visual.			
	Dapat menghubungkan pengalaman pribadi dengan aktivitas berkarya menggunting dan menempel.			



Keterangan:

- Guru menilai setiap peserta didik berdasarkan capaian kompetensi (sudah tercapai atau perlu dukungan).
- Guru mengisi kolom “Hal yang akan dilakukan” untuk merancang tindak lanjut pembelajaran (penguatan atau diferensiasi).
- Hasil penilaian awal digunakan untuk menyesuaikan metode dan strategi pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

B. Kegiatan Pembelajaran



Kegiatan 1

Membuat Kolase



1. Tujuan Kegiatan

Setelah mengikuti kegiatan ini, peserta didik diharapkan mampu:

- a. Menenal dan memahami konsep dasar kolase sebagai teknik dalam seni rupa dua dimensi.
- b. Menerapkan keterampilan motorik halus untuk menyusun karya kolase secara mandiri.
- c. Mengekspresikan kreativitas melalui pemilihan bahan dan penyusunan elemen visual.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas

Tabel 4.2 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Kegiatan 1

Kode & Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 4.1 Ayo, Berkarya! Membuat Kolase	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 4.2 Ayo, Lakukan! Membuat Sketsa Bunga	Mengaplikasi	Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari.

Kode & Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 4.3 Ayo, Mencoba! Membuat Kolase Bunga	Mengaplikasi	Mendorong kemandirian, diferensiasi proses, dan berpikir positif.
Aktivitas 4.4 Ayo, Apresiasi! Menghargai Karya Teman	Merefleksi	Mengembangkan dimensi sosial dan apresiatif dalam pembelajaran.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran

- 1) Guru memulai pembelajaran dengan menerangkan tentang konsep kolase (Aktivitas 4.1). Guru perlu menekankan bahwa kolase dapat dibuat dari bahan bekas, daur ulang, dan benda temuan (dari alam atau buatan). Penekanan pada nilai artistik dan keberlanjutan juga dapat memperkaya pemahaman peserta didik.
- 2) Guru dan peserta didik mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan 1.

Poin 3 sampai 4 dijelaskan pada bagian Asesmen Formatif

- 3) Setelah memberikan penjelasan, guru kemudian mengarahkan peserta didik untuk melipat selembar kertas menjadi dua bagian. Langkah ini dilakukan sebagai dasar untuk latihan berikutnya, yaitu membuat sketsa bunga. Dengan kertas yang sudah dilipat, peserta didik diminta untuk menggambar sketsa bunga, yang nantinya akan menjadi bagian dari tugas mereka (Aktivitas 4.2).
- 4) Selanjutnya, guru membimbing peserta didik dalam proses pembuatan karya kolase. Guru memastikan bahwa setiap peserta didik memahami langkah-langkah yang harus diikuti (Aktivitas 4.3).
- 5) Peserta didik kemudian diminta untuk menuliskan nama mereka pada bagian belakang kertas dari karya yang telah dibuat dan membersihkan meja kerja mereka. Kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan peserta didik pada karya kolase, tetapi juga mengajarkan mereka keterampilan teknis dan kebersihan kerja.
- 6) Apresiasi seluruh karya peserta didik. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan contoh dari guru dalam memberikan apresiasi terhadap beberapa peserta didik, dilanjutkan dengan peserta didik saling memberikan apresiasi satu sama lain (Aktivitas 4.4).



- 7) Refleksi kegiatan dengan membahas apa saja yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran. Kesempatan diberikan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan yang diperoleh dari proses pembelajaran tentang aktivitas membuat kolase.
- 8) Sebagai penutup, guru memberi tugas kepada peserta didik membawa alat dan bahan untuk membuat karya kolase sebagai persiapan kegiatan pembelajaran berikutnya.

c. Pokok Materi

Kolase

Kolase adalah sebuah karya seni yang dibuat dengan menempelkan berbagai bahan pada permukaan datar. Karya ini ditandai dengan penggabungan bahan-bahan yang berbeda, seperti kertas, kain, atau biji-bijian, untuk menciptakan gambar atau pola yang menarik. Untuk membuat kolase, diperlukan beberapa bahan seperti kertas warna, kain perca, biji-bijian seperti jagung atau beras, daun kering, serta kepingan majalah atau koran. Alat yang dibutuhkan antara lain gunting, lem, kuas untuk mengoleskan lem, dan kertas atau papan sebagai alas.

Langkah-langkah membuat kolase dimulai dengan menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan. Selanjutnya, peserta didik merencanakan desain dengan membuat sketsa atau menentukan pola yang akan diikuti. Setelah itu, bahan-bahan ditempel satu per satu sesuai dengan desain yang telah dibuat. Langkah terakhir, peserta didik menyelesaikan serta merapikan karya kolase.

Kolase dapat dibedakan menjadi beberapa jenis. Pertama, kolase alam yang menggunakan bahan-bahan dari alam, contohnya kacang hijau, jagung, beras, kerupuk warna-warni, makaroni aneka bentuk, biji hanjeli, kulit salak, kapas, ketan hitam, kulit kacang, biji buah yang dikeringkan (biji apel, biji pepaya), pasir, parutan kelapa, serbuk gergaji, ranting, daun, bulu ayam, dan sebagainya. Untuk bahan yang berupa makanan, guru menjelaskan tentang pentingnya tidak membuang-buang makanan terlebih dahulu, kemudian menganjurkan peserta didik untuk menggunakan bahan yang sudah tidak terpakai.

Jenis selanjutnya adalah kolase yang terbuat dari benda alami atau yang dibuat dari barang bekas, yaitu kolase yang menggunakan potongan atau sobekan kertas berwarna atau majalah, kolase kain yang menggunakan kain perca atau potongan kain lainnya, potongan karet gelang, payet, tali,

glitter, dan sebagainya. Melalui kegiatan kolase, kreativitas peserta didik bisa berkembang, terutama jika guru menyediakan berbagai macam media dan bahan yang menarik dan tidak membosankan.

Membuat kolase memberikan banyak manfaat, antara lain mengembangkan kreativitas karena melatih imajinasi dalam memilih dan menyusun bahan, meningkatkan keterampilan motorik halus melalui ketelitian dalam memotong dan menempel bahan, pemahaman tekstur dan warna yang membantu peserta didik memahami kombinasi warna dan berbagai jenis tekstur, meningkatkan kepercayaan diri, serta melatih keberanian mereka dalam memilih dan mengambil keputusan untuk membuat karya yang istimewa.

Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat melakukan praktik membuat kolase dengan bahan yang telah disiapkan, kemudian menampilkan hasil karya mereka dalam pameran di kelas atau sekolah. Diskusi mengenai proses pembuatan dan hasil akhir kolase juga dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Aplikasi kolase dalam kehidupan sehari-hari termasuk sebagai hiasan dinding, hiasan pada kartu ucapan, atau ilustrasi dalam buku cerita.



(a)



(b)

Gambar 4.1 Contoh Karya Kolase

Sumber: Aditya Aditama Putri/Kemendikdasmen(2025) (a), Ruhiat/Kemendikdasmen(2025) (b)

Agar peserta didik lebih memahami terkait materi kolase, guru dapat mengarahkan mereka untuk menyaksikan video dengan tautan di samping.

d. Bentuk Diferensiasi dalam Kegiatan Pembelajaran

1) Diferensiasi Konten

Peserta didik dapat memilih bahan kolase sesuai minat dan ketersediaan di lingkungan sekitar, seperti daun kering, kertas warna, kain perca, atau biji-bijian. Guru juga dapat menyediakan variasi tingkat kesulitan pola dari sederhana hingga kompleks agar sesuai dengan kemampuan setiap peserta didik.

2) Diferensiasi Proses

Dalam kegiatan ini, guru dapat menerapkan diferensiasi proses dengan memberikan pilihan bahan (misalnya daun, kertas bekas, atau kain perca) sesuai preferensi dan kebutuhan peserta didik. Bagi peserta didik yang membutuhkan bantuan tambahan, guru menyediakan sketsa pola sederhana untuk mempermudah mereka memulai. Sementara itu, peserta didik yang lebih maju didorong untuk membuat kolase dengan pola atau desain sendiri. Jika bahan kolase tidak tersedia, guru dapat mengarahkan peserta didik membuat kolase digital sederhana menggunakan aplikasi menggambar atau lembar kerja bergambar yang bisa diwarnai dan dipotong sesuai imajinasi.

Peserta didik dengan kemampuan motorik halus yang berbeda dapat diberikan dukungan yang sesuai, seperti pola bantu atau contoh visual. Peserta didik dengan gaya belajar visual dapat melihat contoh karya melalui gambar atau video. Sementara itu, peserta didik kinestetik didorong untuk langsung bereksperimen dengan bahan. Peserta didik yang lebih cepat menyelesaikan tugas diberi tantangan tambahan, seperti menambahkan elemen dekoratif atau mencoba komposisi baru.

3) Diferensiasi Produk

Setiap peserta didik diberi kebebasan dalam menentukan bentuk akhir karya kolase, baik dari tema (bunga, hewan, dan pemandangan) maupun bahan yang digunakan. Hasil karya kemudian dipajang di kelas sebagai



bentuk apresiasi terhadap keberagaman ide dan gaya masing-masing peserta didik.

e. Pendampingan Guru, Orang Tua atau Orang Dewasa (Petunjuk K-3)

Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam memahami konsep kolase, menggunakan alat dengan aman, serta menumbuhkan sikap kreatif dan mandiri. Orang tua atau orang dewasa di rumah dapat membantu menyiapkan bahan yang dibutuhkan, memberi dorongan positif, dan menghargai hasil karya peserta didik. Kolaborasi guru dan orang tua penting untuk menanamkan nilai kebersihan, ketelitian, dan kepedulian terhadap lingkungan melalui kegiatan seni yang menyenangkan dan bermakna.

f. Kemungkinan Miskonsepsi Materi

- 1) Kolase harus dibuat dari kertas warna-warni atau bahan mahal

Sebagian peserta didik mungkin beranggapan bahwa kolase hanya dapat dibuat menggunakan bahan baru, berwarna cerah, atau dibeli di toko alat gambar. Guru dapat menjelaskan bahwa kolase justru dapat dibuat dari berbagai bahan sederhana di sekitar, seperti kertas bekas, potongan majalah, daun kering, kain perca, atau bungkus makanan yang sudah tidak terpakai.

- 2) Kolase sama dengan gambar tempel biasa

Peserta didik mungkin mengira bahwa kolase sama seperti menempelkan gambar, Guru dapat memberi penjelasan bahwa kolase berbeda dengan gambar tempel biasa. Saat membuat kolase, peserta didik harus menata potongan bahan dengan memperhatikan unsur rupa seperti warna, tekstur, bentuk, dan keseimbangan komposisi.

- 3) Semua bahan kolase harus memiliki ukuran dan bentuk yang sama

Ada peserta didik yang mengira potongan bahan harus seragam agar hasilnya rapi. Guru dapat memberi pemahaman bahwa variasi bentuk dan ukuran justru membuat karya kolase lebih ekspresif dan menarik.

- 4) Kolase harus menyerupai objek nyata

Beberapa peserta didik mungkin mengira kolase harus realistis. Guru dapat memberi penjelasan bahwa kolase dapat bersifat dekoratif, abstrak, atau hanya menonjolkan permainan warna dan tekstur.

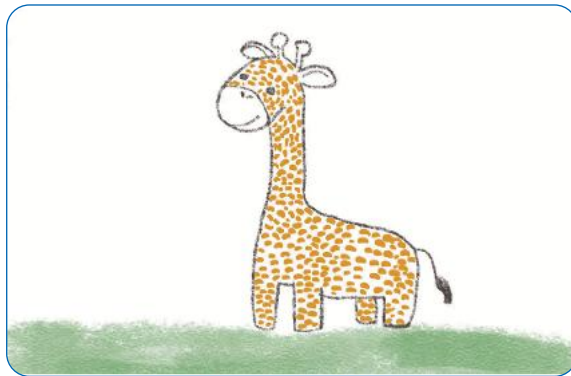
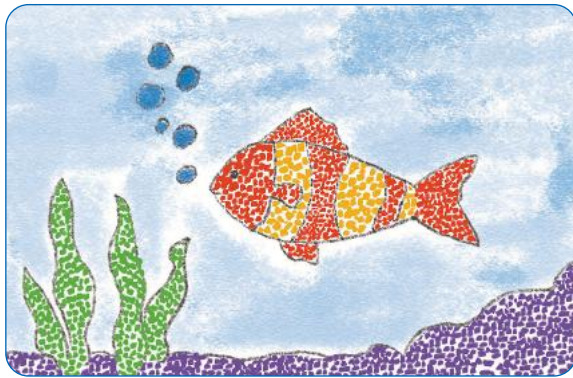


g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Guru dapat melaksanakan pembelajaran pembuatan kolase melalui berbagai pendekatan kreatif berikut.

1) Kolase dari Bahan Alam Sekitar

- Guru mengajak peserta didik mengumpulkan bahan alami di taman sekolah atau lingkungan sekitar, seperti daun kering, bunga gugur, ranting kecil, atau rumput kering.
- Peserta didik menempelkan bahan-bahan tersebut pada kertas karton untuk membuat gambar bertema alam.
- Melalui kegiatan ini, peserta didik belajar menghargai keindahan bahan alami serta menerapkan prinsip daur ulang.



Gambar 4.2 Contoh karya kolase dari bahan alam sekitar

2) Kolase Daur Ulang dari Limbah Rumah Tangga

- a) Guru meminta peserta didik membawa bahan bekas dari rumah, seperti potongan majalah, bungkus makanan, kain perca, atau kertas bekas.
- b) Guru memberi contoh cara memilih, memotong, dan menyusun bahan sesuai bentuk yang diinginkan.
- c) Peserta didik membuat kolase bertema “Dari Sampah Jadi Karya” atau “Cintai Bumi dengan Kreativitas.”



Gambar 4.3 Contoh karya kolase dari limbah rumah tangga

Sumber: Lu'luil Maknun/Joglo Jateng (2022)

3) Kolase Digital Sederhana (Mengintegrasikan Teknologi)

- a) Bagi sekolah yang memiliki fasilitas TIK, peserta didik dapat membuat kolase digital menggunakan aplikasi bebas merek atau *open-source* (misalnya program menggambar sederhana).
- b) Guru mengarahkan peserta didik untuk menggabungkan gambar-gambar bebas hak cipta menjadi satu karya digital bertema tertentu.

c) Kegiatan ini menumbuhkan kreativitas visual dan literasi digital.



Gambar 4.4 Contoh karya kolase digital

Sumber: freepik/34509285; Afrizal/pinterest

3. Asesmen Formatif

Guru melakukan asesmen formatif selama proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan belajar. Hasil dari penilaian ini digunakan untuk menyusun laporan perkembangan belajar peserta didik dan untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya.

Asesmen formatif pada kegiatan 1 ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang telah dijelaskan di atas.

a. Kolase Bunga

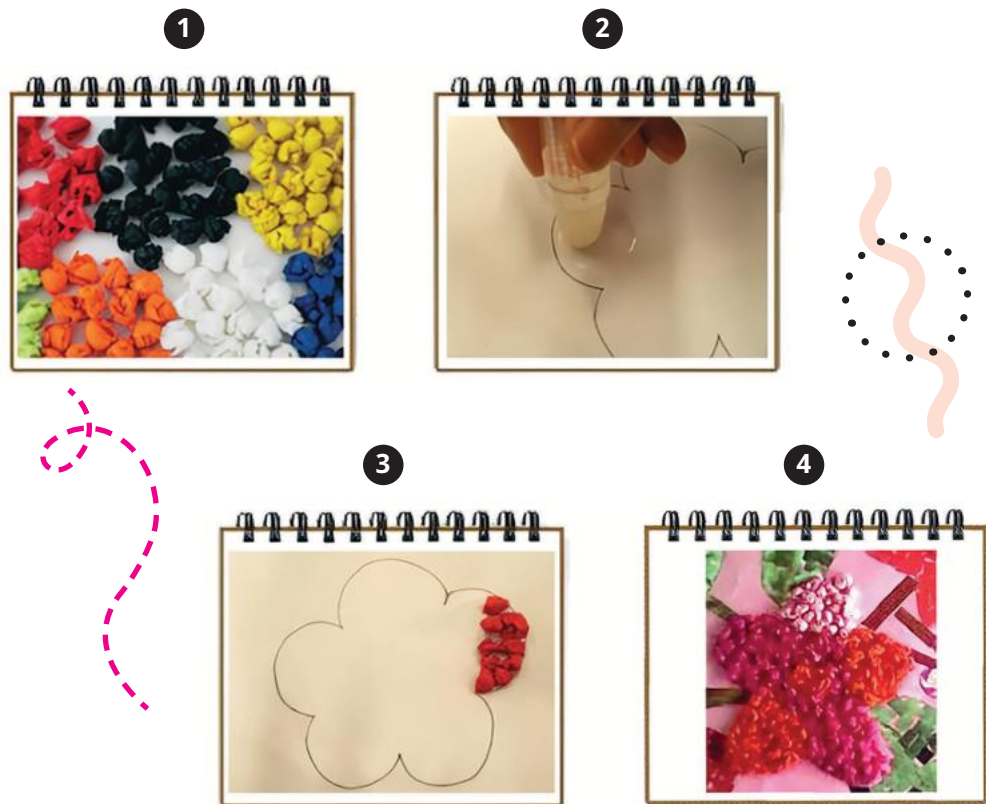
Siapkan:

- 1) Kertas origami/kertas bekas
- 2) Lem kertas/lem putih;
- 3) Kertas gambar;
- 4) Pensil.

Cara membuat:

- 1) Sobek kertas menjadi potongan kecil, kemudian buat bulatan dari kertas tersebut.

- 2) Gambar sebuah bunga pada kertas gambarmu dengan menggunakan pensil. Setelah sketsa selesai dibuat, oleskan lem pada bunga tersebut.
- 3) Tempel satu-persatu bulatan kertas yang sudah kamu siapkan.



Gambar 4.5 Pembuatan Kolase Bunga

Sumber: hasil pindai dari buku *The Arts Grade 3, Jakarta, Mauritius Institute of Education (2017)*

Tabel 4.3 Pedoman Penilaian pada Asesmen Formatif

Aspek yang Dinilai	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Ketepatan Teknik Gunting/Tempel	Rapi dan sesuai garis.	Cukup rapi	Berantakan atau asal.
Komposisi dan Estetika	Menarik dan sesuai tema.	Kurang proporsional	Belum memperhatikan bentuk.
Kreativitas	Ide orisinal, pemilihan bahan unik.	Biasa saja	Meniru contoh seluruhnya.



Kegiatan 2

Pohon Persahabatan



1. Tujuan Kegiatan

- Peserta didik mampu merancang karya seni yang bercerita dengan inspirasi dari lingkungan sekitarnya.
- Peserta didik mampu menciptakan karya seni dengan cara menggunting dan menempel dari media berkarya seni di lingkungan sekitarnya.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas

Tabel 4.4 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Kegiatan 2

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 4.5 Ayo, Berkolaborasi! Pohon Persahabatan	Mengaplikasi	Menghubungkan dengan konteks nyata, membangun kolaborasi dan komunikasi antarpeserta didik.
Aktivitas 4.6 Ayo, Ekspresikan! Cerita di Balik Daun	Mengaplikasi	Menghubungkan ekspresi pribadi dengan bentuk visual (<i>visual storytelling</i>).
Aktivitas 4.7 Ayo Refleksikan: Apa yang Telah Kita Pelajari?	Merefleksi	Mendorong strategi berpikir reflektif dan penguatan makna belajar.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran

- Guru menjelaskan bahwa kegiatan selanjutnya adalah membuat “Pohon Persahabatan.”
 - Guru dan peserta didik mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan 2.
- Poin 3 sampai 5 dijelaskan pada bagian Aesemen Formatif
- Untuk membuat “Pohon Persahabatan”, pertama-tama guru membagi kelas menjadi dua kelompok. Setiap kelompok akan memiliki tugas yang berbeda dalam pembuatan Pohon Persahabatan. Setiap kelompok juga diminta untuk menentukan satu orang pemimpin kelompoknya (Aktivitas 4.5).

- a) Kelompok 1 bertanggung jawab untuk membuat bidang kerja dan batang pohon. Gunakan koran bekas dan kertas asturo untuk membuat bagian ini.
- b) Kelompok 2 memiliki tugas untuk membuat daun-daun dan teks pada karya. Gunakan kertas origami atau kertas bekas berwarna-warni untuk membuat daun-daun pohon dan menuliskan judul karya. Judul karya boleh ditulis dalam Bahasa Inggris.

Untuk menjaga efisiensi waktu dan keterlibatan peserta didik, guru dapat membagi peran secara jelas di awal kegiatan dan menetapkan batas waktu pada setiap tahap. Guru juga memastikan alat dan bahan telah tersedia sebelum pembelajaran dimulai.

- 4) Setelah kedua kelompok selesai dengan tugasnya masing-masing, guru menggabungkan semua hasil kerja mereka menjadi satu karya besar yang membentuk “Pohon Persahabatan.”
- 5) Setiap peserta didik berikan satu daun dari pohon tersebut. Arahkan mereka untuk menuliskan nama teman baik mereka di daun, serta alasan mengapa mereka memilih teman tersebut (Aktivitas 4.6).
- 6) Pajang Pohon Persahabatan yang telah selesai di depan kelas. Setelah itu, mintalah peserta didik untuk mempresentasikan karya mereka, menjelaskan siapa teman baik mereka dan alasan di balik pilihan mereka.
- 7) Guru mengarahkan peserta didik membersihkan meja kerja mereka. Kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan peserta didik pada karya kolase, tetapi juga mengajarkan mereka keterampilan teknis dan kebersihan kerja.
- 10) Apresiasi seluruh karya peserta didik. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan contoh dari guru dalam memberikan apresiasi terhadap beberapa peserta didik, dilanjutkan dengan peserta didik saling memberikan apresiasi satu sama lain.
- 11) Refleksi kegiatan dengan membahas apa saja yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran. Kesempatan diberikan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan yang diperoleh dari proses pembelajaran tentang aktivitas membuat pohon persahabatan ini. (Aktivitas 4.7)
- 12) Sebagai penutup, guru memberi tugas kepada peserta didik membawa alat dan bahan untuk membuat karya kolase sebagai persiapan kegiatan pembelajaran berikutnya.

c. Pokok Materi

Seni Patung Teknik Modeling

Aktivitas modeling adalah kegiatan membuat bentuk atau model tertentu menggunakan bahan yang mudah dibentuk. Kegiatan ini membantu melatih keterampilan motorik halus, imajinasi, dan kemampuan peserta didik dalam membayangkan bentuk-bentuk dalam ruang. Jika menggambar adalah cara peserta didik mengekspresikan diri dalam bentuk dua dimensi, maka modeling melatih mereka untuk mengekspresikan imajinasi dalam bentuk tiga dimensi. Modeling bisa dilakukan dengan menggunakan bahan seperti tepung, kertas tisu, bubur kertas koran, dan lainnya.

Modeling akan diterapkan pada kegiatan ini untuk membuat batang pohon. Selain itu, materi ini merupakan persiapan pada pertemuan berikutnya yang akan membahas mengenai eksplorasi bentuk tiga dimensi. Agar peserta didik lebih memahami terkait materi karya dengan teknik modeling, guru dapat mengarahkan mereka untuk menyaksikan video dengan tautan di samping ini.



d. Bentuk Diferensiasi dalam Kegiatan Pembelajaran

1) Konten

Guru menyediakan berbagai jenis bahan untuk kolase seperti kertas bekas, kain perca, kertas origami, atau koran. Peserta didik dapat memilih bahan yang paling sesuai dengan ide dan kemampuan mereka. Guru juga menyesuaikan tingkat kesulitan tugas. Peserta didik yang lebih cepat memahami dapat diminta menambahkan detail atau pola tertentu pada daun atau batang pohon. Sementara itu, peserta didik lain fokus pada bentuk dasar.

2) Proses

Peserta didik diberi kesempatan untuk bekerja sesuai gaya belajar mereka. Bagi peserta didik dengan gaya belajar visual, guru menekankan eksplorasi warna dan tekstur bahan kolase; bagi peserta didik kinestetik, guru memberi ruang lebih banyak untuk memotong dan menempel; sedangkan bagi peserta didik dengan kecenderungan interpersonal, guru

memberikan peran koordinasi atau komunikasi antarkelompok. Guru juga melakukan pendampingan berbeda, misalnya peserta didik yang membutuhkan arahan lebih banyak dibimbing langkah demi langkah. Sementara itu, peserta didik yang lebih mandiri diberi tantangan tambahan untuk mengatur komposisi karya.

3) Produk

Hasil akhir karya setiap peserta didik bersifat unik dan mencerminkan ekspresi pribadi. Meskipun semua membuat “daun” untuk pohon persahabatan, bentuk, warna, dan pesan di setiap daun berbeda sesuai pengalaman dan imajinasi mereka. Peserta didik juga dapat menambahkan hiasan, pola, atau tulisan tambahan sebagai bentuk ekspresi diri. Guru menilai karya tidak hanya dari hasil akhir, tetapi juga dari proses berpikir kreatif dan kolaboratif yang dilakukan peserta didik selama berkarya.

e. Pendampingan Guru, Orang Tua atau Orang Dewasa (Petunjuk K-3)

1) Peran Guru

Guru memastikan kegiatan berlangsung aman dengan mengingatkan peserta didik tentang penggunaan alat seperti gunting dan lem. Guru juga berperan sebagai fasilitator, membimbing kolaborasi antarkelompok, mengarahkan diskusi reflektif, serta memberikan apresiasi yang membangun. Saat proses berlangsung, guru mengamati interaksi sosial untuk menumbuhkan nilai empati, kerja sama, dan menghargai perbedaan.



Gambar 4.6 Guru memastikan keamanan peserta didik saat melakukan kegiatan.

2) Peran Orang Tua atau Orang Dewasa di Rumah

Orang tua dapat memperkuat pengalaman belajar dengan berdiskusi ringan di rumah tentang pentingnya persahabatan dan gotong royong. Mereka juga dapat membantu menyiapkan bahan-bahan bekas untuk kegiatan kolase berikutnya. Bila memungkinkan, orang tua dapat menanyakan cerita di balik “daun” yang dibuat peserta didik sebagai bentuk dukungan emosional terhadap proses belajar.

f. Kemungkinan Miskonsepsi Materi

Peserta didik mungkin berpikir kolase hanya harus menggunakan bahan kertas berwarna baru atau mahal. Oleh karena itu, guru dapat menjelaskan bahwa kolase bisa dibuat dari bahan bekas, dan benda temuan (dari alam atau buatan), seperti kertas koran, majalah, dan kain perca. Guru harus memberikan contoh karya kolase dengan bahan bekas, dan benda temuan (dari alam atau buatan) untuk memperluas pemahaman.

g. Alternatif Kegiatan

- 1) Jika bahan tidak tersedia, guru dapat mengganti kegiatan membuat batang pohon dengan menggambar dan mewarnai bentuk pohon di selembar kertas besar. Selanjutnya, menempelkan daun-daun karya peserta didik seperti pada skenario awal.

- 2) Pohon Digital Persahabatan

Jika bahan kolase tidak tersedia atau kegiatan dilakukan secara daring, guru dapat menggunakan aplikasi menggambar digital.

- a) Guru menyediakan templat gambar pohon kosong.
- b) Peserta didik menambahkan daun digital dengan menuliskan nama teman dan memilih warna sesuai keinginan.
- c) Karya dikumpulkan secara digital dan ditampilkan bersama di layar kelas.

Kegiatan ini melatih keterampilan digital sekaligus tetap mempertahankan makna persahabatan.

- 3) Kolase Alam: Pohon Persahabatan dari Alam Sekitar

Jika kegiatan dilakukan di luar kelas, peserta didik dapat mengumpulkan daun kering, ranting, dan biji-bijian di sekitar sekolah untuk membuat kolase pohon di atas karton besar. Kegiatan ini menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan dan mengenalkan konsep *reuse/recycle*.

3. Asesmen Formatif

Guru melakukan asesmen formatif selama proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan belajar. Hasil dari penilaian ini digunakan untuk menyusun laporan perkembangan belajar peserta didik dan untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya.

Asesmen formatif pada kegiatan 2 ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang telah dipaparkan di atas.

a. Pohon Persahabatan Kita

Siapkan:

- 1) Kertas origami/kertas bekas berwarna-warni;
- 2) Kertas koran bekas;
- 3) Pensil;
- 4) Gunting;
- 5) Lem kertas dan lem putih;
- 6) Kertas asturo;
- 7) Cat berwarna cokelat; dan
- 8) Kuas.

Cara membuat:

- 1) Duduklah per kelompok, ikuti arahan yang diberikan oleh gurumu.

Kelompok 1:

- 2) Buatlah bidang kerja menggunakan dua lembar kertas asturo berbeda warna yang ditumpuk, misalkan kertas berwarna hijau dan kuning. Sesuaikan ukuran kertas berwarna hijau dengan cara memotongnya menggunakan gunting sehingga membentuk bingkai berwarna kuning di sekeliling bidang kerja.
- 3) Buatlah batang pohon menggunakan kertas koran yang digulung/diremas. Lapsi gulungan kertas koran tersebut dengan lembaran kertas koran yang sudah dioleskan larutan lem putih sehingga terbentuk batang pohon. Setelah kering, warnai batang pohon dengan cat berwarna cokelat. Tempel batang pohon di atas bidang kerja.

Kelompok 2:

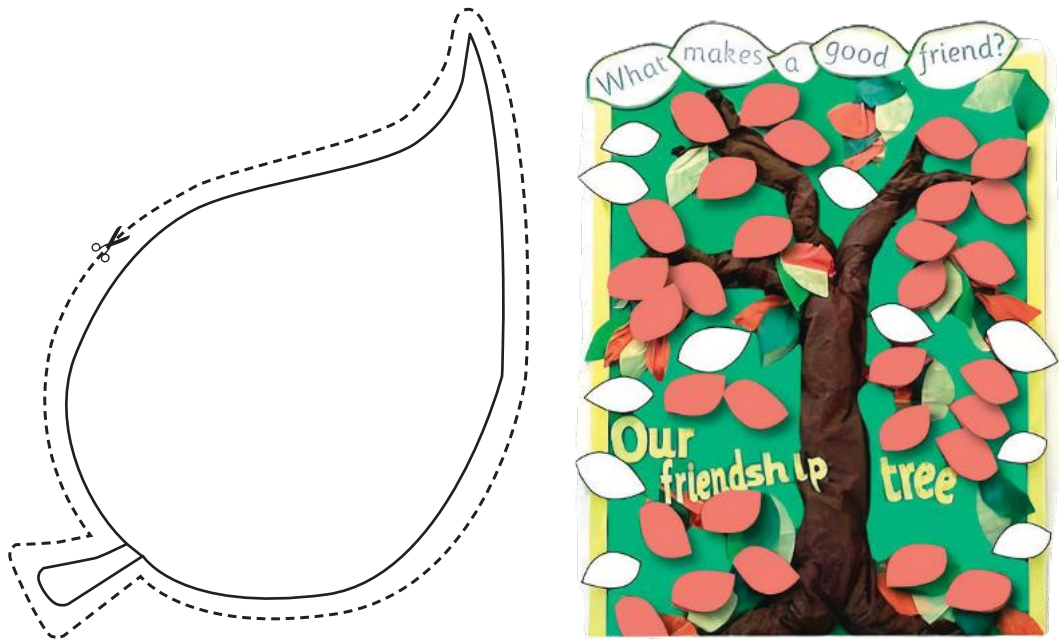
- 4) Buatlah tulisan judul karya (bisa menggunakan Bahasa Inggris seperti pada contoh) di atas kertas warna menggunakan pensil dan gunting.
- 5) Gambarlah sketsa daun di atas kertas warna, lalu potong menggunakan gunting.

Kedua kelompok berkumpul:

- 6) Tempelkan judul karya pada bidang kerja yang dibuat oleh kelompok 1 dengan menggunakan lem.



- 7) Bagikan selembar daun kepada teman-temanmu.
- 8) Tulislah satu teman dekatmu, lalu tuliskan juga alasan kalian bisa menjadi teman dekat di atas daun. Kamu dapat menghiasnya lalu menempelkannya di pohon.
- 9) Hias pohon persahabatan tersebut sekreatif mungkin. Bisa menggunakan sisa-sisa kertas warna yang dipotong-potong kemudian ditempel.
- 10) Pajang karya kalian di depan kelas (NAECK, 2017).



Gambar 4.7 Sketsa daun dan contoh karya pohon persahabatan.

Tabel 4.5 Pedoman Penilaian pada Asesmen Formatif

Aspek yang Dinilai	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Kerja Sama dan Partisipasi	Berperan aktif, bekerja sama dengan baik, menghargai pendapat teman, dan menyelesaikan tugas.	Berperan dalam kelompok tetapi kurang aktif atau kurang menghargai pendapat teman.	Jarang terlibat, belum bekerja sama, atau mengabaikan pendapat teman.
Ketepatan Teknik	Menggunakan teknik gunting, tempel, dan perakitan pohon secara rapi, aman, serta sesuai instruksi.	Teknik cukup rapi namun masih ada kesalahan kecil dalam pemotongan atau penempelan.	Teknik berantakan, belum aman, atau belum mengikuti instruksi.

Aspek yang Dinilai	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Kreativitas Produk	Ide orisinal, pemilihan bahan unik, hiasan daun menarik, dan menambahkan sentuhan pribadi.	Ide cukup baik tetapi tidak banyak variasi bahan atau hiasan.	Belum menunjukkan kreativitas, hanya meniru contoh tanpa inovasi.
Kesesuaian dengan Tema	Karya jelas mencerminkan tema persahabatan, pesan tersampaikan dengan baik.	Tema persahabatan kurang jelas atau hanya terlihat pada sebagian karya.	Karya belum sesuai dengan tema, pesan tidak terlihat.
Presentasi dan Apresiasi	Menjelaskan karya dengan percaya diri, mampu mengapresiasi karya teman dengan baik.	Menjelaskan karya tetapi kurang percaya diri, apresiasi kurang mendalam.	Belum mau mempresentasikan karya, belum memberikan apresiasi kepada teman.

Skor Maksimal: 15

Kategori Nilai:

- 13–15 = Sangat Baik
- 10–12 = Baik
- 7–9 = Cukup
- <7 = Perlu Bimbingan

C. Asesmen Sumatif

Perintah: Buatlah karya kolase bertema “Pot Bungaku” dengan memadukan media kertas kado bercorak atau kertas bekas berwarna-warni dengan alat warna yang kamu miliki sekreatif mungkin berdasarkan sketsa yang diberikan berikut ini!

Keterangan: Sketsa kolase dilampirkan pada bagian lembar kegiatan peserta didik (LKPD).



Pot Bungaku

Siapkan:

1. Kertas kado bercorak/kertas bekas berwarna-warni;
2. Alat warna (pensil warna/*crayon/oil pastel*);
3. Gunting; dan
4. Lem kertas.

Cara membuat:

1. Gunting kertas kado berbagai corak sesuai dengan bentuk pot yang tersedia.
2. Tempelkan hasil guntingan pada pola pot, kemudian warnailah gambar bunganya dengan warna menarik (Tim Masmedia Buana Pustaka, 2014).
5. Ayo jelaskan bagaimana caramu menanam bunga!



Gambar 4.8 Pembuatan dan contoh karya pot bungaku

Adapun pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh guru dalam asesmen sumatif adalah sebagai berikut.

Tabel 4.6 Pedoman Penilaian pada Asesmen Sumatif

No.	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor Maksimal
1	Ketepatan mengikuti sketsa	Karya sesuai dengan pola/sketsa pot yang diberikan dalam LKPD.	20
2	Teknik kolase	Guntingan rapi, tempelan presisi, dan penggunaan lem tidak berantakan.	20
3	Penggunaan media	Memadukan bahan kertas kado atau kertas bekas dan alat warna (pensil warna/ <i>crayon/oil pastel</i>) secara optimal.	20
4	Kreativitas	Penataan unik, kombinasi warna menarik, tampilan berbeda dari peserta didik lain namun tetap sesuai tema.	20
5	Kerapihan dan kerapatan	Gambar bersih, rapi, tidak sobek, lem kering, dan tidak ada bagian longgar atau terlipat.	10
6	Ketuntasan tugas	Karya diselesaikan sepenuhnya sesuai petunjuk langkah-langkah dalam LKPD.	10
Total Skor			100

D. Refleksi

1. Refleksi Guru

Refleksi guru adalah penilaian terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan 1 dan 2. Tujuan refleksi ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan dari seluruh kegiatan pembelajaran pada Bab IV, yang kemudian akan digunakan sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan pembelajaran berikutnya.

Tabel 4.7 Refleksi Guru

Pertanyaan Refleksi	Jawaban	Hal yang akan Dilakukan
Apakah media pembelajaran yang dipilih sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai?		

Pertanyaan Refleksi	Jawaban	Hal yang akan Dilakukan
Apakah cara penyampaian materi dapat dipahami oleh peserta didik?		
Apakah seluruh proses pembelajaran mampu menyampaikan makna yang diharapkan?		
Apakah pelaksanaan pembelajaran tetap mengikuti norma-norma yang berlaku?		
Apakah kegiatan 1 dan 2 mampu meningkatkan antusiasme peserta didik untuk pembelajaran berikutnya?		

2. Refleksi Peserta Didik

Refleksi peserta didik adalah penilaian terhadap pembelajaran yang telah berlangsung, mencakup tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan 1 dan 2. Tujuan dari refleksi ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan dari seluruh kegiatan pembelajaran pada Bab IV, yang kemudian akan digunakan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki pembelajaran berikutnya.

Tabel 4.8 Refleksi Peserta didik

Pertanyaan Refleksi	Jawaban	Hal yang akan Dilakukan
Apakah saya menunjukkan sikap menghormati guru saat masuk, selama proses belajar, dan saat meninggalkan kelas?		
Apakah saya melaksanakan dengan baik semua kegiatan belajar di kelas mengenai kolase?		
Apakah saya sudah menghargai dan mendengarkan dengan baik presentasi karya teman saat pembelajaran?		
Apakah saya sudah bekerja sama dengan baik dalam pembuatan karya bersama kelompok saya?		

Pengayaan

Tujuan Pengayaan:

1. Memperluas wawasan peserta didik tentang seni kolase dan keterampilan menggunting-tempel melalui eksplorasi bahan yang lebih beragam.
2. Melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) seperti analisis, evaluasi, dan kreasi dalam menyusun karya visual.
3. Mengembangkan kreativitas peserta didik dalam memanfaatkan bahan bekas atau alam menjadi karya seni bermakna.
4. Menghubungkan seni rupa dengan ilmu lain (IPA, IPS, Bahasa Indonesia, dan teknologi) agar pembelajaran lebih kontekstual.
5. Menumbuhkan rasa peduli lingkungan melalui pemanfaatan bahan daur ulang dalam berkarya.



Aktivitas Pengayaan 1 Kolase dari Bahan Alam

Tujuan:

Melatih peserta didik mengenali potensi bahan alam di sekitar sebagai media seni, sekaligus menumbuhkan sikap peduli lingkungan.

Langkah-langkah:

1. Peserta didik mengumpulkan bahan alam seperti daun kering, bunga, ranting kecil, atau biji-bijian.
2. Menyusun bahan tersebut menjadi karya kolase bertema “Hewan atau Pemandangan Alam”.
3. Guru mengajak peserta didik berdiskusi tentang tekstur, warna, dan bentuk bahan alam yang digunakan.



Aktivitas Pengayaan 2 Kolase Digital

Langkah-langkah:

1. Peserta didik menggunakan aplikasi sederhana (misalnya Canva atau aplikasi edit gambar gratis di ponsel) untuk membuat kolase digital.
2. Tema karya: “Persahabatan” atau “Sekolah Impianku”.
3. Peserta didik membandingkan hasil kolase digital dengan kolase manual.

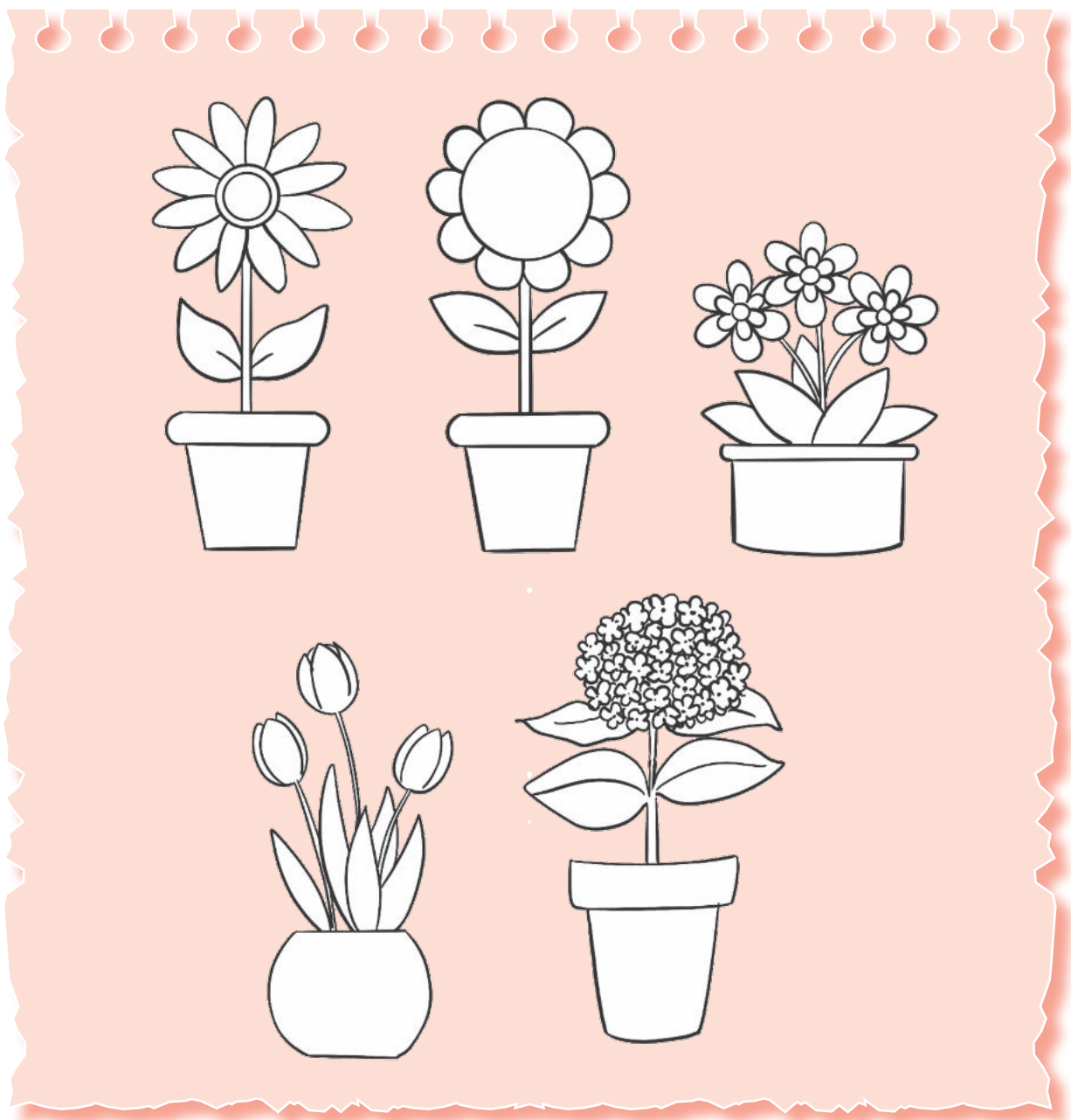


F. Bahan Bacaan

Tate Kids. (n.d.). *Make a collage*. Tate Kids. <https://www.tate.org.uk/kids/make/cut-paste/make-collage>

G. Lembar Kegiatan Peserta Didik

Berikut merupakan lembar kerja untuk asesmen sumatif.



Bab V

Eksplorasi Membuat Bentuk 3 Dimensi: Hewan di Sekitarku



A. Pendahuluan

Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar tidak hanya berfokus pada karya dua dimensi (2D), tetapi juga mencakup eksplorasi bentuk tiga dimensi (3D) yang lebih kompleks dan menantang. Melalui kegiatan membuat karya tiga dimensi, peserta didik dilatih untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan motorik, serta kemampuan berpikir imajinatif dalam memanfaatkan berbagai bahan di sekitar.

Bab ini menghadirkan kegiatan “Eksplorasi Membuat Bentuk 3 Dimensi: Hewan di Sekitarku” yang bertujuan memperkenalkan peserta didik pada proses berkarya dengan teknik sederhana menggunakan bahan bekas maupun alam. Dengan pendekatan ini, peserta didik diharapkan mampu mengekspresikan gagasan secara nyata, menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap keanekaragaman hewan di sekitar mereka.

1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Setelah mengikuti pembelajaran pada bab ini, peserta didik diharapkan dapat:

- a. Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman pribadi dan hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar melalui tahapan mengamati, menirukan, dan memodifikasi.
 - 1) Peserta didik mampu menyebutkan ciri-ciri hewan yang dipilih.
 - 2) Peserta didik dapat menyelesaikan karya seni rupa 3 dimensi bertema hewan di sekitarnya dengan kreativitas masing-masing.
 - 3) Peserta didik dapat membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman pribadi dan hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar melalui tahapan mengamati, menirukan, dan memodifikasi.
- b. Mengapresiasi karya teman sekelas dengan sikap positif.
 - 1) Peserta didik mampu mengungkapkan pendapat positif dan memberikan saran membangun terhadap karya temannya.
 - 2) Peserta didik mampu menunjukkan apresiasi melalui sikap, ucapan, atau tulisan terhadap karya teman sekelasnya.

2. Pokok Materi

Pokok-pokok materi dalam bab ini disusun secara berurutan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara bertahap dan bermakna.

a. Pengenalan Bentuk Tiga Dimensi (3D) dalam Seni Rupa

- 1) Materi ini menjadi dasar pengetahuan bagi peserta didik untuk memahami perbedaan karya 2D dan 3D, termasuk karakteristik bentuk, volume, dan ruang.
- 2) Pemahaman ini mendukung peserta didik belajar mengamati dan mengidentifikasi bentuk hewan sebelum membuat karya.

b. Memperkenalkan Alat, Bahan, serta Prosedur untuk Membuat Karya Seni 3 Dimensi

- 1) Materi ini mempersiapkan peserta didik secara teknis dalam memilih dan menggunakan bahan (tanah liat, plastisin, kertas, atau bahan bekas) dengan benar dan aman.
- 2) Peserta didik akan menirukan dan memodifikasi bentuk hewan menggunakan keterampilan yang diperoleh dari materi ini.

Setelah karya selesai, peserta didik diarahkan untuk saling mengamati dan memberikan tanggapan positif terhadap karya teman. Proses apresiasi ini memperkuat pembelajaran karena peserta didik tidak hanya membuat, tetapi juga belajar menghargai dan memberikan saran membangun.

3. Hubungan Pembelajaran Bab

Pembelajaran pada Bab V memiliki keterkaitan erat dengan materi lain dalam mata pelajaran Seni Rupa yang telah dipelajari pada bab sebelumnya, serta mendukung capaian pembelajaran yang lebih luas.

a. Keterkaitan dengan Bab dalam Mata Pelajaran Seni Rupa

- 1) Bab I: Seni Rupa di Sekitarku (Titik, Garis, Bidang, Bentuk, Warna)
Pemahaman tentang bentuk dan warna dari Bab I menjadi dasar untuk mengenali dan membuat karya seni rupa 3 dimensi yang memiliki bentuk dan karakter warna yang sesuai.
- 2) Bab II: Bicara tentang Karya
Kemampuan mengapresiasi karya yang diperoleh pada Bab II diperkuat di Bab V ketika peserta didik diminta memberikan apresiasi pada karya teman sekelasnya.



3) Bab III: Berkreasi dengan Warna

Pengalaman menggambar dan menceritakan ide melalui gambar di Bab III melatih peserta didik mengekspresikan ide, yang kemudian diterapkan dalam membuat karya 3D yang bercerita.

4) Bab IV: Kisah dari Gunting dan Tempel

Keterampilan menggunting, menempel, serta membuat kolase pada Bab IV menjadi bekal teknis untuk mengolah bahan seperti koran bekas dalam pembuatan boneka hewan 3D di Bab V.

b. Keterkaitan dengan Bidang Ilmu Lain

1) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pengenalan hewan khas Indonesia dalam kegiatan ini memperkuat pemahaman tentang keanekaragaman hayati dan ciri-ciri hewan.

2) Bahasa Indonesia

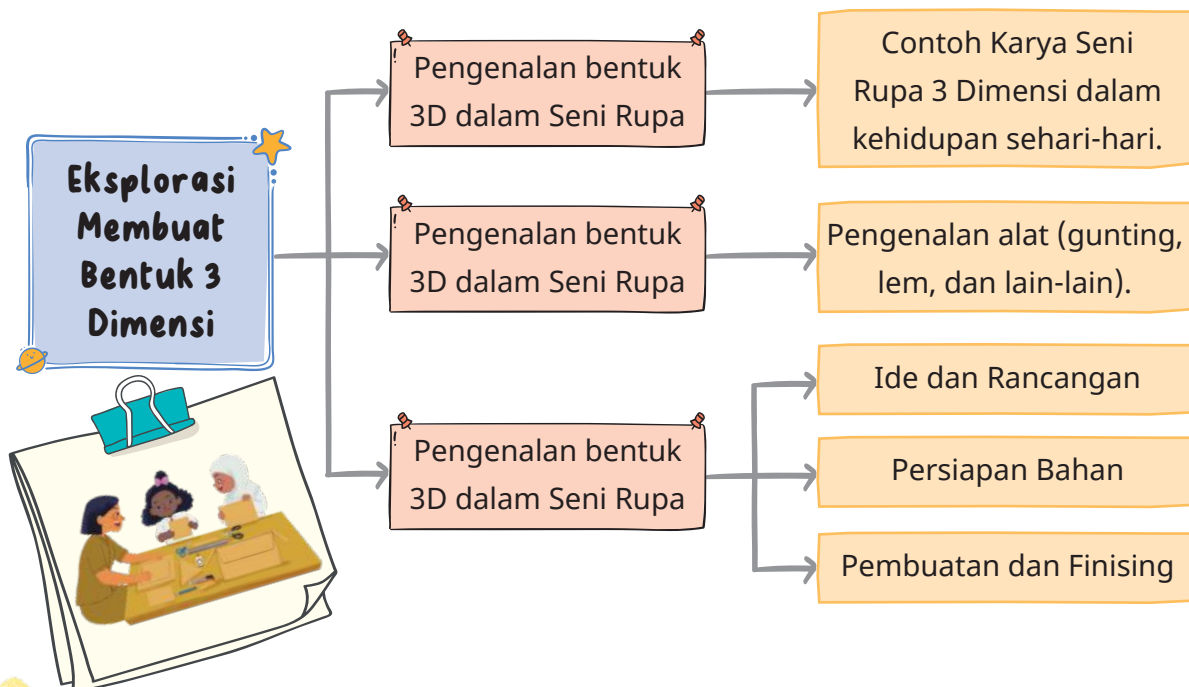
Peserta didik dilatih untuk menceritakan proses pembuatan karya dan memberikan apresiasi secara lisan kepada karya teman.

3) Pendidikan Pancasila

Kegiatan apresiasi dan kerja sama kelompok menanamkan nilai gotong royong, saling menghargai, dan sikap positif terhadap karya orang lain.

4. Peta Materi

Berikut peta kompetensi yang akan dipelajari peserta didik.



5. Saran Periode atau Waktu Pembelajaran Satu Bab

Periode pembelajaran Bab V adalah 9 JP (9 x 35 menit atau 3 pertemuan). Saran waktu pembelajaran ini bersifat tentatif dengan menyesuaikan kondisi peserta didik dan kebijakan kurikulum sekolah. Khususnya untuk jumlah pertemuan karena jumlah pertemuan tiap minggu menjadi kebijakan sekolah.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi *Eksplorasi Membuat Bentuk 3 Dimensi: Hewan di Sekitarku*, peserta didik perlu memiliki beberapa keterampilan dan konsep dasar yang akan menunjang proses pembelajaran.

a. Pemahaman Dasar Seni Rupa Dua Dimensi (2D)

Peserta didik diharapkan telah mengenal titik, garis, bidang, bentuk, dan warna sebagaimana dipelajari pada Bab I. Pemahaman ini penting agar mereka dapat membedakan karya 2D dan 3D, serta dapat menerapkan unsur rupa ketika membuat karya tiga dimensi (3D).

b. Keterampilan Motorik Halus

Peserta didik perlu memiliki kemampuan dasar dalam menggunting, melipat, menempel, dan membentuk kertas atau bahan sederhana lainnya. Keterampilan ini diperoleh dari pembelajaran pada Bab IV (*Kisah Gunting dan Tempel*) dan akan membantu mereka membentuk bagian tubuh hewan dengan presisi.

c. Kemampuan Mengamati dan Mendeskripsikan

Peserta didik perlu terbiasa mengamati ciri-ciri hewan di lingkungan sekitar, kemudian menceritakan atau mendeskripsikan bentuk dan karakteristiknya. Keterampilan ini mendukung proses perencanaan bentuk karya 3D sesuai dengan objek hewan yang dipilih.

d. Kebiasaan Bekerja Sama dan Memberi Apresiasi

Peserta didik perlu memiliki sikap positif dalam kerja kelompok serta kemampuan memberi tanggapan sederhana terhadap karya teman. Kebiasaan ini telah dilatih pada Bab II *Bicara tentang Karya* dan akan diperkuat dengan kegiatan kolaboratif dalam bab ini.



e. Dasar Pemahaman Lingkungan

Peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan awal tentang pentingnya menjaga kebersihan dan memanfaatkan barang bekas secara kreatif. Pemahaman ini sejalan dengan pembelajaran IPAS tentang ekosistem dan pelestarian lingkungan.

Apabila keterampilan prasyarat di atas belum sepenuhnya dikuasai, guru dapat memberikan penguatan singkat berupa kegiatan pengulangan, latihan teknis sederhana, atau diskusi awal sebelum masuk ke kegiatan utama.

7. Kerangka Pembelajaran

Berikut ini kerangka pembelajaran Bab V yang dapat diterapkan oleh guru. Guru dapat mengembangkan setiap kerangka pembelajaran sesuai karakteristik satuan pendidikan masing-masing.

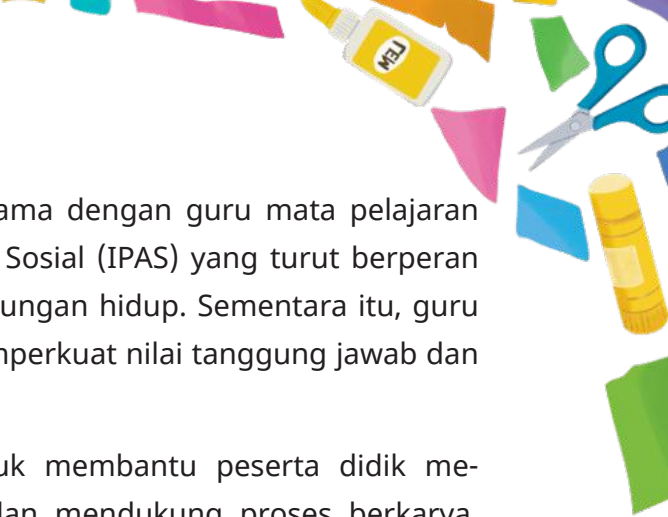
a. Praktik Pedagogis

Bab ini menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) yang dikombinasikan dengan pendekatan berbasis pengalaman (*experiential learning*). Strategi pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan langsung seperti observasi lingkungan, eksplorasi bahan bekas, proses berkarya seni, hingga presentasi karya.

Metode yang digunakan meliputi diskusi eksploratif untuk menggali pemahaman awal dan membangun kesadaran lingkungan. Setelah itu, guru melakukan demonstrasi teknik dasar membentuk serta merekat bahan sebagai contoh bagi peserta didik. Kegiatan dilanjutkan dengan pembuatan karya secara berkelompok maupun individual untuk melatih kolaborasi dan kemandirian. Pada akhir pembelajaran, peserta didik mempresentasikan hasil karya dan melakukan apresiasi untuk membangun rasa percaya diri serta keterampilan komunikasi. Seluruh praktik ini dirancang tidak hanya untuk memahami konsep seni rupa tiga dimensi (3D), tetapi juga menanamkan sikap peduli lingkungan dan nilai keberlanjutan.

b. Kemitraan Pembelajaran

Pembelajaran dalam bab ini mendorong kolaborasi yang melibatkan berbagai pihak. Guru dan peserta didik bekerja sama melalui fasilitasi, bimbingan proses kreatif, dan pembentukan empati terhadap lingkungan. Terjadi interaksi positif antarpeserta didik melalui kerja kelompok saat eksplorasi bahan, pembuatan karya bersama, dan diskusi presentasi.



Guru seni rupa juga dapat bekerja sama dengan guru mata pelajaran lain, seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang turut berperan dalam mengaitkan tema hewan dan lingkungan hidup. Sementara itu, guru Pendidikan Pancasila berperan untuk memperkuat nilai tanggung jawab dan gotong royong.

Orang tua atau wali dilibatkan untuk membantu peserta didik mengumpulkan bahan bekas dari rumah dan mendukung proses berkarya. Selain itu, masyarakat sekitar seperti petugas kebersihan, pekerja daur ulang, atau komunitas kreatif lokal dapat dijadikan narasumber maupun inspirasi bagi peserta didik mengenai pentingnya pengelolaan sampah dan kreativitas berbasis keberlanjutan.

c. Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan belajar disiapkan agar kondusif bagi proses kreatif dan reflektif. Ruang kelas disusun fleksibel sehingga dapat digunakan untuk diskusi maupun proses pembuatan karya. Ruang terbuka atau taman sekolah dimanfaatkan untuk observasi langsung terhadap lingkungan sekitar serta praktik berkarya. Hasil karya peserta didik dapat dipamerkan di ruang pameran mini di dalam kelas sebagai bentuk apresiasi. Selain itu, jika tersedia ruang digital atau forum virtual dapat digunakan untuk dokumentasi karya, refleksi digital, dan kolaborasi lintas kelas.

d. Pemanfaatan Digital

Pemanfaatan teknologi dalam bab ini ditujukan untuk memperkaya pengalaman belajar dan mendukung proses pembelajaran adaptif. Teknologi digunakan dalam pemutaran video edukatif mengenai seni rupa tiga dimensi, daur ulang, dan pelestarian hewan melalui proyektor atau TV digital.

Quick Response Code (QR code) atau tautan interaktif disediakan untuk mengakses video tutorial pembuatan karya tiga dimensi dari barang bekas. Platform pembelajaran digital (LMS) atau media sosial kelas dapat digunakan untuk mendokumentasikan proses, hasil karya, serta refleksi peserta didik. Selain itu, aplikasi gambar sederhana dapat digunakan untuk merancang sketsa awal, dan formulir digital dimanfaatkan untuk asesmen maupun refleksi diri secara mandiri. Pemanfaatan teknologi ini disesuaikan dengan ketersediaan infrastruktur sekolah dan kemampuan digital peserta didik.

8. Apersepsi

- a. Guru memulai pelajaran dengan menceritakan kisah yang bertema “Belajar dari Lingkungan Sekitar” seperti contoh di bawah ini.

Faza bergegas menuju kelas karena bel masuk hampir berbunyi. Dari jauh, ia melihat sahabatnya, Tia, sudah duduk di kursi hijau dekat jendela. Tia tersenyum sambil memegang sebuah kotak sebesar kardus sepatu yang dibungkus rapi.

“Ada apa, Tia?” tanya Faza penasaran.

Tia hanya tersenyum misterius. “Coba tebak, ini untuk siapa?” katanya sambil mengulurkan kotak itu pada Faza.

Ternyata, kotak itu adalah hadiah ulang tahun untuk Faza! Faza segera membuka kotak hadiah berwarna biru itu. Ia sangat senang karena di dalamnya terdapat buku favoritnya. Kardus sepatu bekas telah diubah menjadi kotak hadiah ulang tahun yang cantik. Faza merasa kagum dan terkejut karena kotak hadiah dari sahabatnya terlihat sangat indah dengan sampul yang menarik.

Barang bekas atau sampah yang dibiarkan menumpuk dapat membahayakan kesehatan, membuat lingkungan rumah menjadi kotor, dan mengurangi keindahan. Pernahkah kamu berpikir untuk mengubah barang bekas menjadi sesuatu yang berguna? Misalnya, seperti Tia yang mengubah kardus sepatu menjadi kotak kado menarik untuk Faza. Kardus bekas bisa memiliki nilai lebih jika diubah menjadi benda-benda kreatif, inilah yang disebut bernilai guna.

Tumpukan kardus bekas, terutama yang besar seperti kardus mi instan atau air mineral, dapat membuat lingkungan sekitar terlihat berantakan dan tidak sehat. Oleh karena itu, ayo kita belajar dari Tia dan Faza untuk berkreasi menggunakan barang-barang bekas di sekitar kita!

- b. Setelah menceritakan kisah tersebut, guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik, seperti:
 - 1) “Apakah kalian pernah membuat sesuatu dari barang bekas di rumah?”
 - 2) “Menurut kalian, mengapa Tia memilih menggunakan kardus bekas untuk membuat kotak hadiah?”

- 3) “Bagaimana perasaan kalian jika menerima hadiah spesial yang dibuat sendiri oleh teman kalian?”

Diskusi ini bertujuan untuk menggugah kesadaran peserta didik tentang pentingnya memanfaatkan barang bekas di sekitar mereka menjadi sesuatu yang berguna dan indah. Melalui kreativitas, peserta didik dapat mengubah barang-barang yang tidak terpakai menjadi karya seni rupa tiga dimensi yang bermanfaat dan menarik.

Selanjutnya, guru menunjukkan contoh-contoh karya tiga dimensi yang dibuat dari berbagai jenis barang bekas seperti botol plastik, kardus, dan kertas koran. Hal ini akan menginspirasi peserta didik untuk berpikir kreatif dan melihat potensi dari benda-benda di sekitar mereka yang mungkin dianggap sebagai sampah.

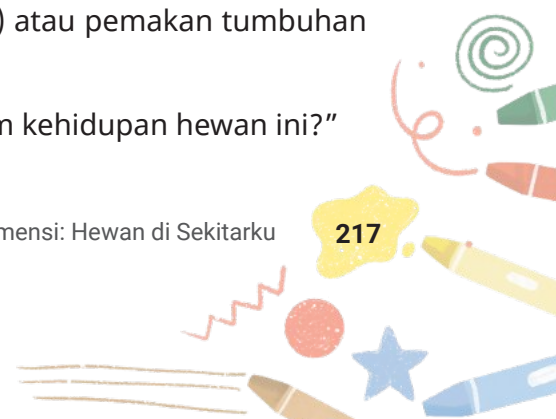
Dengan apersepsi ini, peserta didik diharapkan termotivasi untuk bereksplorasi dan berkreasi membuat bentuk-bentuk tiga dimensi dari barang bekas, serta memahami bahwa seni rupa tidak hanya tentang keindahan tetapi juga tentang kreativitas dan kepedulian terhadap lingkungan.

9. Asesmen Formatif awal

- a. Setelah kegiatan apersepsi, guru mengadakan diskusi eksploratif bersama peserta didik mengenai hewan-hewan yang ada di lingkungan sekitar atau di Indonesia. Dalam diskusi ini, peserta didik akan diajak untuk mengenali dan mendalami ciri-ciri khas dari hewan-hewan tersebut, terutama satwa yang dilindungi karena terancam punah akibat kerusakan habitat dan ekosistem.

Diskusi akan dimulai dengan pertanyaan-pertanyaan yang memancing pengetahuan dan pemahaman awal peserta didik. Berikut beberapa pertanyaan yang dapat digunakan untuk memulai diskusi.

- 1) “Apakah kamu tahu hewan khas apa saja yang berasal dari daerah atau negara kita?”
- 2) “Apakah kamu pernah melihat hewan tersebut? Di mana kamu melihatnya?”
- 3) “Bagaimana ciri khas bentuknya?”
- 4) “Apakah hewan tersebut memiliki dua atau empat kaki? Apakah ia memiliki tanduk?”
- 5) “Apakah hewan itu pemakan daging (karnivora) atau pemakan tumbuhan (herbivora)?”
- 6) “Mengapa penebangan hutan bisa mengancam kehidupan hewan ini?”



- b. Guru memperhatikan respons peserta didik terhadap pertanyaan-pertanyaan tersebut untuk menilai sejauh mana pengetahuan awal mereka tentang hewan-hewan tersebut. Guru juga perlu memperhatikan bagaimana mereka memahami hubungan antara penebangan hutan dan ancaman terhadap kehidupan satwa. Penilaian ini juga mencakup kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi ciri-ciri fisik hewan, seperti jumlah kaki, adanya tanduk, serta klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya (karnivora atau herbivora).
- c. Setelah melakukan diskusi, guru menjelaskan kepada peserta didik untuk membuat model 3 dimensi dari hewan yang mereka pilih menggunakan bahan-bahan ramah lingkungan seperti koran bekas atau bahan alternatif lainnya. Penilaian sebelum pembelajaran, membantu guru mengukur kesiapan peserta didik untuk berkreasi membuat model tiga dimensi.

Penilaian tersebut untuk mengukur sejauh mana peserta didik dapat mengintegrasikan pengetahuan tentang konservasi satwa dalam karya seni mereka. Selain itu, guru dapat menilai kesiapan peserta didik dalam menggunakan bahan-bahan alternatif yang tersedia di sekitar mereka untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang ramah lingkungan.

Adapun pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh guru adalah sebagai berikut.

Tabel 5.1 Pedoman Penilaian sebelum Pembelajaran

Nama Peserta didik	Capaian Kompetensi	Sudah Tercapai	Perlu Dukungan	Hal yang akan dilakukan
	1. Dapat menceritakan mengenai hewan-hewan yang ada di lingkungan sekitar atau di Indonesia terkait ciri-ciri khas hewan (jumlah kaki, adanya tanduk) dan klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya (karnivora atau herbivora), terutama satwa yang dilindungi karena terancam punah.			

Nama Peserta didik	Capaian Kompetensi	Sudah Tercapai	Perlu Dukungan	Hal yang akan dilakukan
	2. Dapat mengidentifikasi dampak akibat kerusakan habitat dan ekosistem.			
	3. Dapat memahami pentingnya penggunaan bahan-bahan alternatif yang tersedia di sekitar mereka untuk membuat karya seni rupa 3 dimensi yang ramah lingkungan.			

Keterangan:

- 1) Guru menilai setiap peserta didik berdasar capaian kompetensi (sudah tercapai atau perlu dukungan).
- 2) Guru mengisi hal yang akan dilakukan untuk mengembangkan atau memperbaiki capaian kompetensi yang sudah dinilai.
- 3) Penilaian awal digunakan untuk menentukan metode pembelajaran yang akan diterapkan.

B. Kegiatan Pembelajaran



Kegiatan 1

Mengenal Seni Rupa 3 Dimensi



1. Tujuan Kegiatan

Setelah mengikuti kegiatan ini, peserta didik diharapkan mampu:

- a. Menyebutkan ciri-ciri hewan yang dipilih.
- b. Menyelesaikan karya seni rupa 3 dimensi bertema hewan di sekitarnya dengan kreativitas masing-masing.
- c. Mengungkapkan pendapat positif dan memberikan saran membangun terhadap karya temannya.



2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas

Tabel 5.2 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Kegiatan 1

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 5.1 Ayo, Amati! Mengenal Seni Rupa 3 Dimensi	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 5.2 Ayo, Lakukan! Membentuk Hewan 3 Dimensi	Mengaplikasi	Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari.
Aktivitas 5.3 Ayo, Apresiasi! Presentasi dan Refleksi Karya Hewan 3 Dimensi	Merefleksi	Mengembangkan dimensi sosial dan apresiatif dalam pembelajaran.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran

- 1) Guru memandu peserta didik untuk mengamati dan berdiskusi secara berkelompok tentang hewan khas di Indonesia (Aktivitas 5.1).
- 2) Guru dan peserta didik mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan 1. Peserta didik juga dapat menggunakan aset yang dimiliki sekolah, seperti kertas origami, lem putih, selotip, dan alat warna.
 - a) Gunakan media visual (contoh jadi, video pendek) agar peserta didik cepat memahami instruksi.
 - b) Sediakan sudut bahan yang mudah diakses peserta didik agar tidak perlu banyak berpindah tempat.

Poin 3) dijelaskan pada bagian Asesmen Formatif

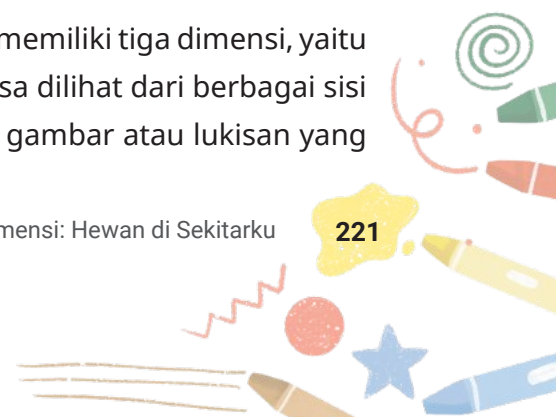
- 4) Setelah itu, peserta didik memilih satu hewan untuk dibuat dalam bentuk 3 dimensi. Mereka akan memulai kegiatan dengan membentuk koran bekas, kantong plastik, atau barang-barang bekas yang ditemuinya menjadi bagian-bagian dasar tubuh hewan tersebut. Misalnya, membuat bentuk telur untuk badan, bola untuk kepala, dan silinder atau tabung untuk kaki. Ketika peserta didik membuat karya, guru dapat menjelaskan konsep seni rupa 3 dimensi (Aktivitas 5.2).

- a) Jika peserta didik menggunakan kertas bekas, mereka akan meremas dan memadatkannya sesuai bentuk yang diinginkan. Selanjutnya, mereka bisa melapisi bentuk tersebut dengan kertas bekas yang telah dicelupkan ke dalam larutan lem putih, atau bisa juga menggunakan selotip kertas sebagai alternatif. Lem putih/PVA (*Polivinil Asetat*) berfungsi untuk melapisi seluruh bentuk yang sudah diwarnai. Hal ini bertujuan untuk mengunci warna dan memberikan efek mengilap. Lapisan ini dapat dibuat dengan melarutkan satu sendok lem putih dengan dua sendok air.
 - b) Jika peserta didik menggunakan kantong plastik bekas/kresek, mereka akan meremas dan memadatkannya sesuai bentuk yang diinginkan. Selanjutnya, mereka bisa menempelkan setiap bagiannya menggunakan selotip.
- 4) Setelah karya selesai dibuat, pajang karya di depan kelas. Setelah itu, mintalah peserta didik untuk mempresentasikan karya mereka (Aktivitas 5.3).
 - 5) Apresiasi seluruh karya peserta didik. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan contoh dari guru dalam memberikan apresiasi terhadap beberapa peserta didik, dilanjutkan dengan peserta didik saling memberikan apresiasi satu sama lain.
 - 6) Guru meminta peserta didik menyimpan karya tersebut ke dalam kantong yang sudah diberi nama dan kelas. Selanjutnya, guru mengarahkan mereka untuk membersihkan mejanya. Seluruh rangkaian kegiatan ini mengajarkan mereka keterampilan teknis serta menjaga kebersihan kerja.
 - 7) Refleksi kegiatan dengan membahas apa saja yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran. Kesempatan diberikan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan yang diperoleh dari proses pembelajaran hari ini.
 - 8) Sebagai penutup, guru memberi tugas kepada peserta didik untuk membawa alat dan bahan untuk membuat karya seni rupa 3 dimensi sebagai persiapan kegiatan pembelajaran berikutnya.

c. Pokok Materi

Seni Rupa 3 Dimensi

Seni rupa 3 dimensi adalah bentuk seni visual yang memiliki tiga dimensi, yaitu panjang, lebar, dan tinggi. Artinya, karya seni ini bisa dilihat dari berbagai sisi dan memiliki bentuk fisik yang nyata, tidak seperti gambar atau lukisan yang



hanya datar. Lukisan dan gambar adalah contoh seni rupa 2 dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar. Seni rupa 3 dimensi mencakup elemen ruang yang membuatnya lebih realistis dan *tangible* (memiliki wujud dan bisa dilihat secara langsung menggunakan pancaindra) (Yovita, 2024).



Gambar 5.1 Seni Rupa 3 dimensi bentuk sepeda.

Sumber: Steve Kamb/nerdfitness (2021)



Gambar 5.2 Seni Rupa 3 dimensi bentuk diorama.

sumber: AshLin/Commons wikimedia (2012)

Contoh karya seni rupa 3 dimensi termasuk patung, instalasi seni, arsitektur, keramik, kerajinan tangan, mainan dari plastisin, dan berbagai bentuk seni lainnya yang memiliki bentuk fisik dan dapat disentuh atau dilihat dari berbagai sisi. Karya-karya ini sering melibatkan teknik seperti pahat, cetak, atau konstruksi. Karya tersebut dapat dibuat dari berbagai bahan seperti kayu, logam, batu, tanah liat, atau bahkan benda-benda bekas.

Dalam pendidikan, seni rupa 3 dimensi sangat penting untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sekolah dasar. Seni ini mendorong mereka untuk berinteraksi secara langsung dengan karya seni melalui sentuhan dan pengalaman sensorik, bukan hanya sekedar melihat.

Dalam seni rupa 3 dimensi untuk kelas III Sekolah Dasar, terdapat beberapa teknik yang digunakan untuk menciptakan karya. Pertama, teknik lipat, yaitu menggunakan kertas yang dilipat untuk membentuk objek seperti kotak atau rumah. Kedua, teknik tempel, yaitu potongan-potongan bahan disusun dan ditempel menjadi satu karya utuh. Ketiga, teknik susun, yaitu menumpuk bahan seperti kardus atau plastisin untuk membuat karya dengan bentuk tertentu. Terakhir, teknik pahat, yang melibatkan pembentukan benda dengan cara mengurangi bahan, seperti yang dilakukan pada tanah liat. Setiap teknik memberikan cara yang unik untuk mengeksplorasi dan menciptakan karya seni rupa 3 dimensi.

Membuat karya 3 dimensi memiliki banyak manfaat bagi peserta didik. Pertama, kegiatan ini dapat mengembangkan kreativitas mereka dengan melatih imajinasi dan kemampuan dalam menciptakan karya seni yang unik. Selain itu, membuat karya 3 dimensi juga membantu dalam pengembangan motorik, karena aktivitas ini meningkatkan keterampilan tangan dan koordinasi antara mata dan tangan. Terakhir, melalui pembuatan karya 3 dimensi, peserta didik dapat lebih memahami konsep bentuk dan ruang, yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan pembelajaran seni rupa 3 dimensi mencakup beberapa tahap. Pertama, peserta didik akan mempraktikkan pembuatan karya seni 3 dimensi, baik secara berkelompok maupun individu. Setelah karya selesai, mereka akan mengadakan pameran di kelas untuk menampilkan hasil karya tersebut. Kemudian, kegiatan diakhiri dengan diskusi. Peserta didik membahas proses pembuatan serta makna dari karya yang telah mereka ciptakan. Agar peserta didik lebih memahami terkait materi karya seni rupa 3 dimensi, guru dapat mengarahkan mereka untuk menyaksikan video dengan tautan di samping ini.



d. Bentuk Diferensiasi dalam Kegiatan Pembelajaran

- 1) Konten: Peserta didik dapat memilih jenis hewan yang ingin dibuat sesuai minat.
- 2) Proses:
 - a) Peserta didik yang cepat menyelesaikan dapat diberi tantangan tambahan (misalnya menghias lebih detail).
 - b) Peserta didik dengan gaya belajar visual bisa diberikan gambar referensi lebih banyak.
- 3) Produk:
 - a) Alih-alih membuat boneka dari koran, peserta didik bisa membuat hewan dari kertas lipat (origami) 3D yang sederhana.
 - b) Gaya Belajar Auditori: Peserta didik yang senang mendengar bisa diberi narasi atau lagu.
 - c) Gaya Belajar Visual: Diberi gambar atau video contoh.
 - d) Gaya Belajar Kinestetik: Lebih ditekankan pada eksplorasi langsung terhadap bahan.

e. Pendampingan Guru, Orang Tua atau Orang Dewasa (Petunjuk K-3)

1) Peran Guru

Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam memahami konsep seni rupa 3 dimensi, memberikan contoh cara membentuk karya dengan bahan sederhana, serta mendorong peserta didik untuk berani bereksperimen dan mengekspresikan ide masing-masing. Guru juga memastikan penggunaan alat dan bahan dilakukan dengan aman serta mengarahkan peserta didik menjaga kebersihan area belajar.

2) Peran Orang Tua atau Orang Dewasa di Rumah

Orang tua diharapkan mendampingi peserta didik dalam menyiapkan bahan-bahan berkarya dari lingkungan sekitar, seperti kertas bekas, botol plastik, atau kantong kresek. Pendampingan dilakukan tanpa mengintervensi hasil karya, melainkan memberi dorongan positif, apresiasi, dan membantu memastikan keamanan saat peserta didik menggunakan alat seperti gunting atau lem.

3) Kolaborasi Guru dan Orang Tua

Guru dapat berkomunikasi dengan orang tua untuk menyampaikan tujuan kegiatan dan cara mendukung anak di rumah. Dengan kolaborasi ini, anak merasa lebih percaya diri, terbiasa bertanggung jawab terhadap proses berkarya, dan mampu menghargai nilai kreativitas serta keberlanjutan melalui penggunaan bahan ramah lingkungan.

f. Kemungkinan Miskonsepsi Materi

- 1) Peserta didik mengira karya seni rupa 3 dimensi harus selalu dibuat dari bahan mahal seperti tanah liat atau kayu.

Perbaikan: Guru menegaskan bahwa karya 3 dimensi dapat dibuat dari bahan sederhana dan ramah lingkungan seperti kertas, koran, atau plastik bekas.

- 2) Peserta didik menganggap seni rupa 3 dimensi sama dengan menggambar hewan di kertas (seni 2 dimensi).

Perbaikan: Guru menunjukkan perbedaan visual antara karya 2D dan 3D secara langsung, misalnya dengan membawa contoh atau menayangkan video.



- 3) Peserta didik berpikir bentuk 3 dimensi hanya bisa dilihat dari satu sisi saja.
Perbaikan: Guru mengajak peserta didik memutar karya dari berbagai sisi dan menjelaskan bahwa karya 3D bisa dilihat dari depan, samping, dan belakang.
- 4) Peserta didik beranggapan bahwa semua karya 3 dimensi harus realistis dan menyerupai bentuk aslinya.
Perbaikan: Guru menjelaskan bahwa karya 3D juga bisa bersifat ekspresif dan imajinatif, tidak harus mirip dengan bentuk nyata hewan.
- 5) Peserta didik mengira proses pembentukan karya hanya sekadar menempel bahan tanpa konsep atau rencana.
Perbaikan: Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat sketsa atau rancangan sederhana terlebih dahulu agar karya lebih terencana dan bermakna.

g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Beberapa pembelajaran alternatif yang dapat dilakukan guru sebagai berikut.

1) Eksplorasi Lingkungan Sekitar

Peserta didik diajak berjalan di sekitar kelas atau taman sekolah untuk mencari benda-benda yang memiliki bentuk tiga dimensi. Mereka mengamati dan mencatat nama serta ciri bentuknya, misalnya bulat, kotak, lonjong, tinggi, dan lebar.

2) Menggambar dari Pengamatan

Peserta didik memilih satu benda 3D hasil pengamatan untuk digambar di buku gambar dari dua sisi pandang (misalnya tampak depan dan tampak samping). Guru menekankan bahwa gambar tidak harus sempurna, yang terpenting adalah peserta didik mampu memahami bahwa bentuk 3D memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi.

3) Diskusi dan Apresiasi

Setelah selesai, peserta didik saling memperlihatkan hasil gambarnya dan menyebutkan benda apa yang digambar. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi sebagai berikut.

“Apa yang kalian rasakan saat menggambar bentuk 3D?”

“Mengapa benda ini termasuk karya tiga dimensi?”



3. Asesmen Formatif

Guru melakukan asesmen formatif selama proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan belajar. Hasil dari penilaian ini digunakan untuk menyusun laporan perkembangan belajar peserta didik dan untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya.

Asesmen formatif pada kegiatan 1 ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang telah dipaparkan di atas. Di bawah ini terdapat dua alternatif contoh karya yang bisa dijadikan referensi oleh guru.

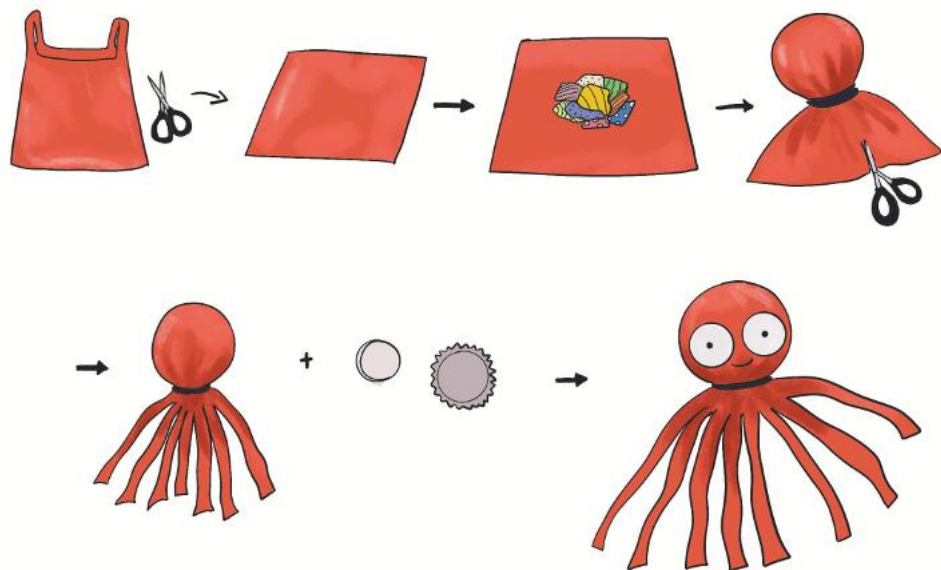
a. Gurita Kressek

1) Siapkan:

- | | |
|-------------------------|-----------------|
| a) Gunting; | e) Kain perca; |
| b) <i>Double tape</i> ; | f) Karet; dan |
| c) Solatip/isolasi; | g) Tutup botol. |
| d) Kressek; | |

2) Cara membuat:

- Isi setengah dari kressek dengan kain perca, lalu ikat dengan karet.
- Sisa kressek lainnya digunting hingga menyerupai rumbai-rumbai.
- Gurita bisa dilengkapi dengan mata yang terbuat dari tutup botol atau cup kue.
- Gurita siap dimainkan dengan cara dimasukkan ke dalam air.



Gambar 5.3 Pembuatan Gurita Kressek

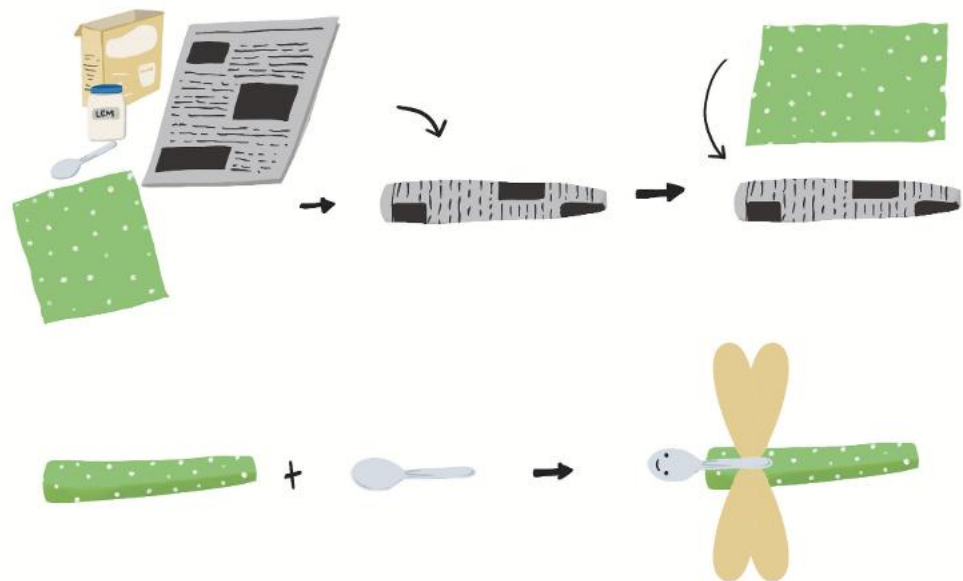
b. Capung Koran

1) Siapkan:

- a) Gunting;
- b) *Double tape*;
- c) Lem putih;
- d) Plastik kemasan;
- e) Sendok plastik;
- f) Spidol; dan
- g) Karet.

2) Cara membuat:

- a) Ambillah satu lembar kertas koran, kemudian gulung hingga membentuk badan capung dan bagian depan dibuat lebih besar. Selanjutnya, lilitkan dengan karet agar lebih kuat. Badan capung dapat dilapisi dengan kertas koran yang telah dicelupkan ke dalam larutan lem agar merekat dengan kuat.
- b) Setelah lem mengering, balut badan capung dengan kain perca.
- c) Siapkan sendok plastik dan spidol untuk membuat bagian kepala. Selanjutnya, gambar wajah pada permukaan sendok plastik menggunakan spidol, tempelkan sendok tersebut pada bagian sisi capung menggunakan lem.
- d) Buat sayap dari plastik kemasan (4 buah). Lalu tempel di badan (dua di sebelah kiri dan dua di sebelah kanan).



Gambar 5.4 Pembuatan capung koran

Tabel 5.3 Pedoman Penilaian pada Asesmen Formatif

Aspek yang Dinilai	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Ketepatan Bentuk 3 Dimensi	Bentuk hewan jelas, proporsional, dan menyerupai hewan yang diamati.	Bentuk hewan kurang proporsional namun masih dapat dikenali.	Bentuk hewan belum jelas atau belum sesuai dengan yang direncanakan.
Kreativitas dan Modifikasi	Ide orisinal, terdapat modifikasi menarik (warna, tekstur, atau tambahan aksesoris).	Ada sedikit modifikasi, namun cenderung mengikuti contoh yang diberikan.	Belum ada modifikasi, sepenuhnya meniru contoh tanpa pengembangan.
Pemanfaatan Bahan Bekas	Menggunakan bahan bekas secara optimal, rapi, dan menunjukkan kesadaran lingkungan.	Menggunakan bahan bekas namun kurang maksimal pemanfaatannya.	Penggunaan bahan bekas belum efektif atau belum sesuai instruksi.
Presentasi Karya	Menjelaskan karya dengan percaya diri, runtut, dan mampu menjawab pertanyaan guru atau teman.	Menjelaskan karya dengan sedikit keraguan, penjelasan kurang runtut.	Belum mampu menjelaskan karya atau membutuhkan banyak bantuan.
Apresiasi terhadap Teman	Memberikan apresiasi dengan sikap positif, menyebutkan kelebihan karya teman secara spesifik.	Memberikan apresiasi umum tanpa penjelasan lebih lanjut.	Belum memberikan apresiasi atau sikap kurang mendukung.

Skor Akhir = Total skor ÷ 5

Kegiatan 2 **Upcycle (Daur Ulang)**



1. Tujuan Kegiatan

- Peserta didik dapat membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman pribadi dan hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar melalui tahapan mengamati, menirukan, dan memodifikasi.
- Peserta didik mampu menunjukkan apresiasi melalui sikap, ucapan, atau tulisan terhadap karya teman sekelasnya.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas

Tabel 5.4 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Kegiatan 2

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 5.4 Ayo, Amati! Mengenal <i>Upcycle</i> dan Contoh Karya	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 5.5 Ayo, Lakukan! Membuat Akuarium Mini <i>Upcycle</i>	Mengaplikasi	Menghubungkan dengan konteks nyata atau kehidupan sehari-hari.
Aktivitas 5.6 Ayo, Apresiasi! Apresiasi dan Refleksi Karya <i>Upcycle</i>	Merefleksi	Mengembangkan dimensi sosial dan apresiatif dalam pembelajaran.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran

- 1) Guru memulai pembelajaran dengan mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya mengenai seni rupa 3 dimensi. Pada pertemuan kali ini, guru menjelaskan materi tambahan tentang daur ulang (*upcycle*), contohnya karya dari bahan kardus (Aktivitas 5.4).
- Poin 2) sampai 6) dijelaskan pada bagian Asesmen Formatif
- 2) Untuk membuat akuarium mini dari kardus kemasan, langkah pertama yang perlu dilakukan adalah peserta didik dibantu oleh guru menyiapkan semua bahan yang dibutuhkan, seperti kardus kemasan minuman, mika, cat akrilik, lem putih, dan stiker hias.
 - a) Guru dapat membagi peserta didik dalam kelompok kecil agar pendampingan lebih optimal dan suasana tetap kondusif.
 - b) Gunakan media visual (contoh jadi, video pendek) agar peserta didik cepat memahami instruksi.
 - c) Sediakan sudut bahan yang mudah diakses peserta didik agar tidak perlu banyak berpindah tempat.
- 3) Setelah bahan-bahan siap, bimbinglah peserta didik dalam berkarya. Cucilah kardus hingga bersih untuk menghilangkan kotoran dan debu, lalu potong bagian atasnya hingga terbuka. Kemudian, buatlah bingkai pada

bagian depan kardus dengan jarak sekitar 1–2 cm dari tepinya, yang akan menjadi bagian depan akuarium. Jika peserta didik kesulitan memotong kardus dengan menggunakan gunting, mereka dapat meminta bantuan guru untuk memotong kardus kemasan minuman menggunakan *cutter* dan penggaris besi (Aktivitas 5.5).

- 4) Setelah bingkai terbentuk, oleskan cat akrilik pada seluruh permukaan kardus, termasuk bingkai, dan biarkan cat mengering sepenuhnya. Selanjutnya, tempelkan mika dengan menggunakan lem putih pada bagian dalam kardus, tepat di belakang bingkai yang telah dibuat. Pastikan untuk menunggu hingga lem benar-benar kering sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.
- 5) Setelah mika terpasang dengan baik, hias bagian luar akuarium dengan stiker hias sesuai selera peserta didik untuk membuatnya terlihat lebih menarik.
- 6) Terakhir, isi akuarium mini yang telah dibuat dengan air, dan ikan hias pun siap ditambahkan ke dalam akuarium tersebut.
- 7) Peserta didik kemudian diminta untuk menuliskan nama pada bagian belakang akuarium mini yang telah dibuat dan membersihkan meja kerja mereka. Kegiatan ini mengajarkan peserta didik tentang keterampilan teknis dan kebersihan kerja.
- 8) Apresiasi seluruh karya peserta didik. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan contoh dari guru dalam memberikan apresiasi terhadap beberapa peserta didik, dilanjutkan dengan peserta didik saling memberikan apresiasi satu sama lain (Aktivitas 5.6).
- 9) Refleksi kegiatan dengan membahas apa saja yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran. Kesempatan diberikan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan yang diperoleh dari proses pembelajaran hari ini.
- 10) Sebagai penutup, guru memberi tugas kepada peserta didik membawa alat dan bahan untuk membuat karya kolase sebagai persiapan kegiatan pembelajaran berikutnya.



c. Pokok Materi

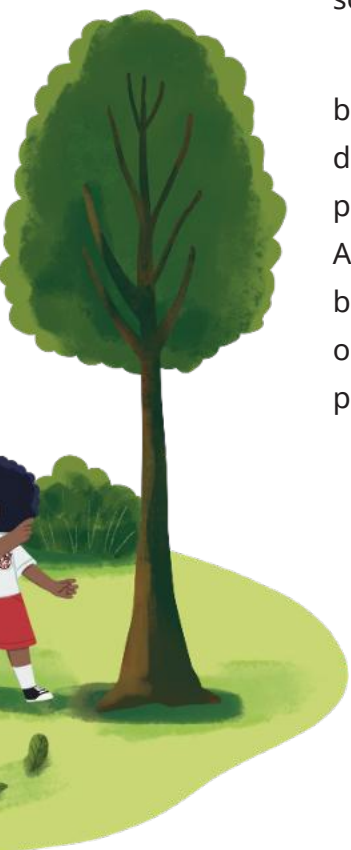
Apa itu Upcycle?

Upcycle adalah proses mengubah barang-barang yang sudah tidak terpakai atau sampah menjadi produk baru yang memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan dengan bentuk aslinya. Dalam praktik *upcycling*, barang-barang lama tidak hanya didaur ulang tetapi juga ditingkatkan kualitasnya, baik dari segi fungsi, estetika, atau keduanya. Misalnya, selebar kain bekas yang dijahit ulang menjadi tas unik atau palet kayu yang diubah menjadi furnitur, mengubah baju lama menjadi tas yang keren, atau membuat hiasan rumah dari botol bekas. Jadi, daripada membuang barang yang sudah tidak digunakan, kita bisa memperbarui dan memanfaatkannya kembali menjadi sesuatu yang lebih berguna atau indah.

Upcycling berbeda dengan daur ulang biasa (*recycling*), yang sering kali mengurangi kualitas material untuk digunakan kembali, karena dalam *upcycling*, produk akhir cenderung memiliki nilai dan kualitas atau estetika yang lebih baik dibandingkan dengan bahan bakunya. Selain itu, *upcycling* juga lebih ramah lingkungan karena tidak memerlukan proses industri yang kompleks atau energi yang besar.

Praktik kreatif *upcycle* telah dilakukan di berbagai negara dengan cara yang unik sesuai budaya dan sumber daya setempat. Di India, sari-sari lama diubah menjadi produk *fashion* seperti tas dan selendang, yang tidak hanya indah tetapi juga ramah lingkungan. Hal serupa juga dilakukan oleh perusahaan sosial asal Filipina yang merambah sampai ke India “Rags2Riches.”

Di Jepang, kain *furoshiki* tradisional (alat pembungkus Jepang yang biasanya digunakan untuk membawa busana, hadiah atau barang lainnya), digunakan kembali sebagai tas dan pembungkus, menggantikan plastik sekali pakai, sebuah praktik yang mendapat dukungan luas di sana. Sementara di Amerika Serikat, pakaian *vintage* (mode yang berasal dari periode sebelumnya, biasanya dari tahun 1920 hingga 1990-an), diolah menjadi *fashion* modern oleh merek-merek seperti “Reformation” yang menggabungkan gaya dengan prinsip keberlanjutan.





Gambar 5.5 Contoh *Upcycling*

Sumber: Rags2Riches/adobomagazine (2020)

Di Afrika Selatan, sampah elektronik diubah menjadi karya seni atau barang-barang fungsional, yang tidak hanya mengurangi limbah tetapi juga menciptakan nilai artistik dari benda-benda yang biasanya dibuang. Praktik *upcycle* di Brasil melibatkan pengubahan ban bekas menjadi perabotan seperti kursi dan meja, memberikan solusi bagi masalah limbah ban yang sulit terurai. Di Thailand, plastik bekas diubah menjadi aksesoris seperti tas dan dompet, yang menjadi bagian dari gerakan mengurangi sampah plastik di negara tersebut.

Di Belanda, sepeda-sepeda tua yang tidak lagi digunakan diubah menjadi dekorasi taman yang artistik, sering dihiasi dengan bunga-bunga, menciptakan pemandangan yang indah dan ramah lingkungan. Di Australia, kayu *pallet* bekas diubah menjadi furnitur seperti meja kopi dan rak buku, menciptakan solusi perabotan dengan biaya rendah yang juga membantu mengurangi limbah kayu. Contoh-contoh ini menunjukkan bagaimana praktik *upcycle* dapat memberikan manfaat lingkungan dan ekonomi, sekaligus menghasilkan produk yang inovatif dan berestetika.



Gambar 5.6 *Upcycling* Pakaian

Sumber: Parapuan/Kompas (2021)



Gambar 5.7 *Upcycling* Sepeda

Sumber: Peter Godprey/Pexels (2022)

Membuat karya dari sampah sebenarnya cukup mudah karena sampah sangat melimpah di seluruh dunia. Namun, dibutuhkan tekad yang kuat dan sedikit usaha ekstra. Melalui *upcycle*, kita tidak hanya membantu mengurangi polusi udara dan air, tetapi juga berkontribusi dalam mengurangi emisi gas rumah kaca.

Salah satu barang bekas yang dapat diolah menjadi karya seni yang unik dan menarik menggunakan teknik *upcycle* adalah kardus. Kardus yang berserakan tentu sudah menjadi barang yang tidak sedap untuk dipandang. Oleh karena itu, halaman rumah tampak kotor dan tidak tertata dengan rapi. Ayo kita turut menyelamatkan bumi kita tercinta.

Agar peserta didik lebih memahami mengenai materi *upcycle*, guru dapat mengarahkan mereka untuk menyaksikan video dengan tautan di samping ini. Namun karena video dalam format Bahasa Inggris, peserta didik memerlukan bantuan dari guru untuk menerangkan konten video kembali.



d. Bentuk Diferensiasi dalam Kegiatan Pembelajaran

- 1) Konten: Peserta didik dapat memilih jenis bahan *upcycle* sesuai minat.
- 2) Proses:
 - a) Peserta didik yang cepat menyelesaikan dapat diberi tantangan tambahan (misalnya menghias lebih detail).
 - b) Peserta didik dengan gaya belajar visual bisa diberikan gambar referensi lebih banyak.
- 3) Produk: Bentuk akhir karya bisa berbeda-beda (akuarium dengan jumlah hewan berbeda, dan lain-lain)
 - a) Alternatif Kegiatan 2

Jika membuat akuarium terlalu sulit, peserta didik dapat membuat kolase gambar hewan air menggunakan majalah bekas atau kertas warna.

b) Gaya Belajar:

- (1) Auditori: Peserta didik yang senang mendengar dapat diberikan narasi atau lagu yang relevan dengan topik pembelajaran. Pendekatan ini membantu mereka memahami konsep melalui alur cerita atau ritme sehingga informasi lebih mudah diingat.
- (2) Visual: Peserta didik dengan kecenderungan visual dapat diberikan gambar atau video contoh untuk membantu mereka memahami tugas secara lebih konkret. Media visual ini memungkinkan mereka mengamati detail bentuk, warna, dan langkah kerja sebelum mulai berkarya.
- (3) Kinestetik: Peserta didik yang belajar secara kinestetik lebih ditekankan pada eksplorasi langsung bahan melalui aktivitas praktik atau percobaan.

e. Pendampingan Guru, Orang Tua atau Orang Dewasa (Petunjuk K-3)

1) Peran Guru

Guru berperan sebagai pembimbing utama yang memberikan contoh langkah-langkah pembuatan karya, membantu penggunaan alat seperti gunting atau *cutter* dengan aman, serta memastikan kegiatan berjalan tertib. Guru juga memotivasi peserta didik agar berani berkreasi, berpikir kritis tentang manfaat *upcycle*, dan menghargai karya teman.

2) Peran Orang Tua atau Orang Dewasa di Rumah

Orang tua dapat mendampingi anak menyiapkan bahan-bahan bekas dari rumah, membantu menggunting atau mengelem bila diperlukan, serta memberikan apresiasi atas hasil karya anak. Pendampingan dilakukan dengan memberi semangat tanpa mengoreksi secara berlebihan agar anak tetap percaya diri dan mandiri.

3) Kolaborasi Guru-Orang Tua

Guru dapat menginformasikan kepada orang tua tujuan kegiatan *upcycle* agar anak dibiasakan memilah sampah rumah tangga yang dapat dimanfaatkan. Kolaborasi ini menanamkan nilai kepedulian lingkungan dan kreativitas sejak dini melalui kegiatan sederhana dan menyenangkan.

f. Kemungkinan Miskonsepsi Materi

- 1) Peserta didik mengira *upcycle* sama dengan *recycle* (daur ulang biasa).
Perbaikan: Guru menjelaskan bahwa *upcycle* meningkatkan nilai dan

fungsi benda lama menjadi lebih baik, sedangkan *recycle* hanya mengolah ulang bahan menjadi bentuk lain.

- 2) Peserta didik berpikir *upcycle* hanya bisa dilakukan oleh orang dewasa atau menggunakan alat mahal.

Perbaikan: Guru menunjukkan contoh karya sederhana *upcycle* dari bahan bekas di rumah, seperti botol, kardus, dan plastik kresek.

- 3) Peserta didik menganggap semua benda bekas bisa digunakan tanpa dibersihkan terlebih dahulu.

Perbaikan: Guru menegaskan pentingnya mencuci dan mengeringkan bahan bekas sebelum digunakan agar aman dan higienis.

- 4) Peserta didik berpikir karya *upcycle* harus sempurna dan mirip contoh guru.
Perbaikan: Guru menekankan bahwa tujuan *upcycle* adalah kreativitas dan nilai fungsi, bukan kesempurnaan bentuk.

- 5) Peserta didik mengira kegiatan *upcycle* hanya untuk menghasilkan karya seni tanpa manfaat.

Perbaikan: Guru menjelaskan bahwa *upcycle* juga membantu menjaga lingkungan dengan mengurangi sampah dan mendorong kebiasaan hidup berkelanjutan.

g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Melalui kegiatan ini, guru dapat mengajak peserta didik memanfaatkan bahan bekas di lingkungan sekitar menjadi karya seni rupa tiga dimensi yang memiliki nilai guna dan estetika. Melalui proses *upcycle*, peserta didik belajar bahwa barang bekas tidak selalu identik dengan sampah, melainkan dapat diolah menjadi benda baru yang bermanfaat, seperti pot tanaman, mainan, atau hiasan ruang kelas.

3. Asesmen Formatif

Guru melakukan asesmen formatif selama proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan belajar. Hasil dari penilaian ini digunakan untuk menyusun laporan perkembangan belajar peserta didik dan untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya.

Asesmen formatif pada kegiatan 2 ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang telah dijelaskan di atas.



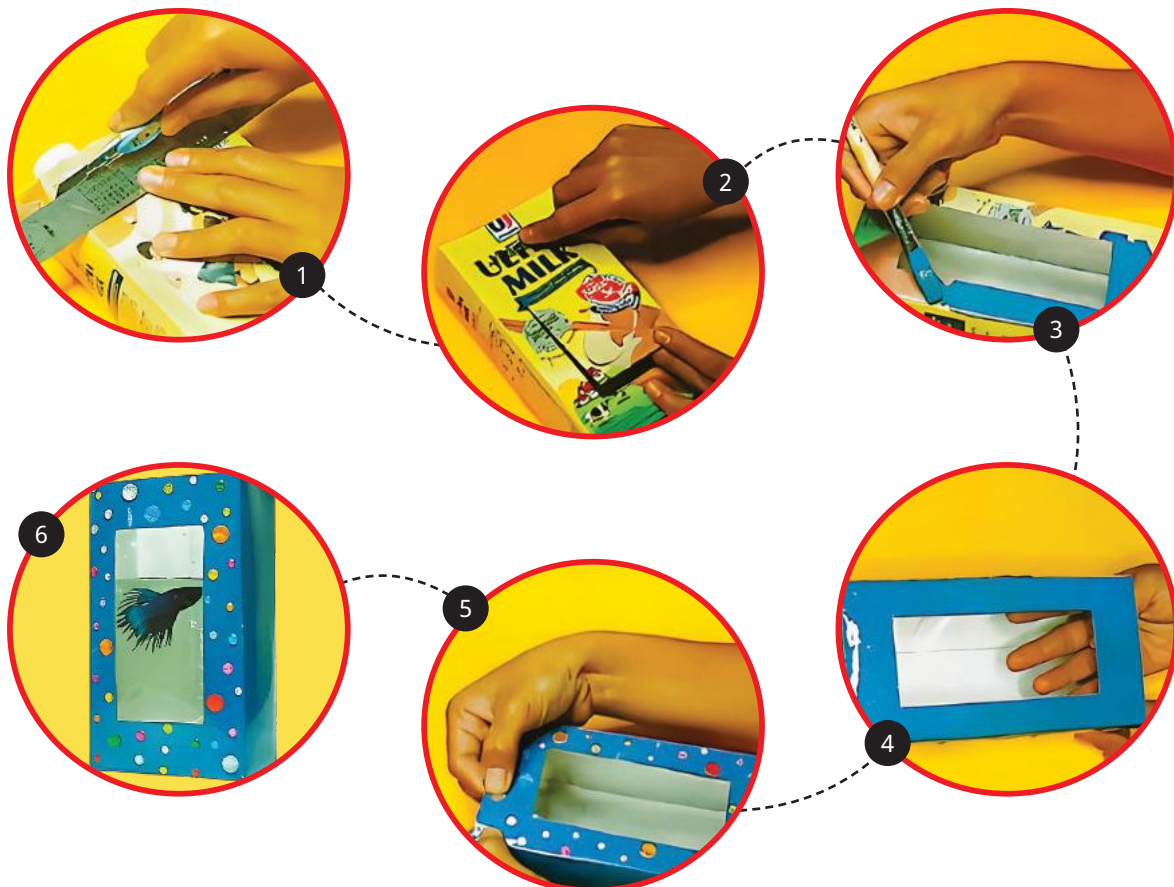
Membuat Akuarium Mini

a. Siapkan:

- 1) Kardus kemasan minuman;
- 2) Mika;
- 3) Cat akrilik;
- 4) lem putih; dan
- 5) Stiker hias.

b. Cara membuat:

- 1) Cucilah kardus hingga bersih, lalu potong bagian atasnya.
- 2) Buatlah bentuk bingkai pada bagian depan kardus, kurang lebih 1-2 cm dari tepi kardus.
- 3) Oleskan cat pada seluruh permukaan kardus. Biarkan cat mengering.
- 4) Tempelkan mika dari dalam kardus dengan lem putih. Tunggu hingga lem mengering.
- 5) Hias akuarium mini dengan stiker, lalu isi dengan air dan ikan hias.



Gambar 5.8 Pembuatan Akuarium Mini

Sumber: Paluzi/Tiga Serangkai (2007)

c. Tips

Akuarium ini cocok untuk tempat ikan kesayanganmu. Permukaan dasar kardus kemasan minuman terbuat dari lapisan tahan air sehingga cocok untuk dibuat akuarium mungil.

Tabel 5.5 Pedoman Penilaian pada Asesmen Formatif

Aspek yang Dinilai	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Ketepatan Teknik dan Kerapian	Potongan kardus rapi, mika terpasang baik, cat merata, sambungan kuat.	Ada bagian kurang rapi (cat tidak merata atau sambungan kurang kuat).	Potongan berantakan, mika/lem tidak menempel dengan baik, karya mudah rusak.
Kreativitas dan Estetika	Dekorasi menarik, pemanfaatan bahan unik, ada sentuhan orisinal.	Dekorasi sederhana, warna terbatas, sedikit variasi bahan.	Tidak ada dekorasi tambahan, mengikuti contoh sepenuhnya tanpa modifikasi.
Fungsi Karya	Akuarium mini dapat digunakan sesuai tujuan (kuat menampung air atau ikan mini).	Akuarium mini kurang stabil, hanya sebagai pajangan.	Tidak dapat digunakan sesuai fungsi atau rusak sebelum penilaian.
Kerja sama atau Proses Berkarya	Peserta didik aktif berpartisipasi, bekerja sama, dan menjaga kebersihan area kerja.	Peserta didik berpartisipasi sebagian, kurang menjaga kebersihan area.	Peserta didik pasif, banyak dibantu guru, area kerja tidak rapi.
Apresiasi dan Refleksi	Memberikan pendapat positif dan saran membangun saat sesi apresiasi.	Memberikan apresiasi terbatas, saran kurang jelas.	Tidak memberikan apresiasi atau saran kepada teman.

Total Skor : ____ / 15

Kriteria Nilai :

13–15 = Sangat Baik

10–12 = Baik

7–9 = Cukup

<7 = Perlu Bimbingan



C. Asesmen Sumatif

Bermain Boneka dari Kantong Kertas



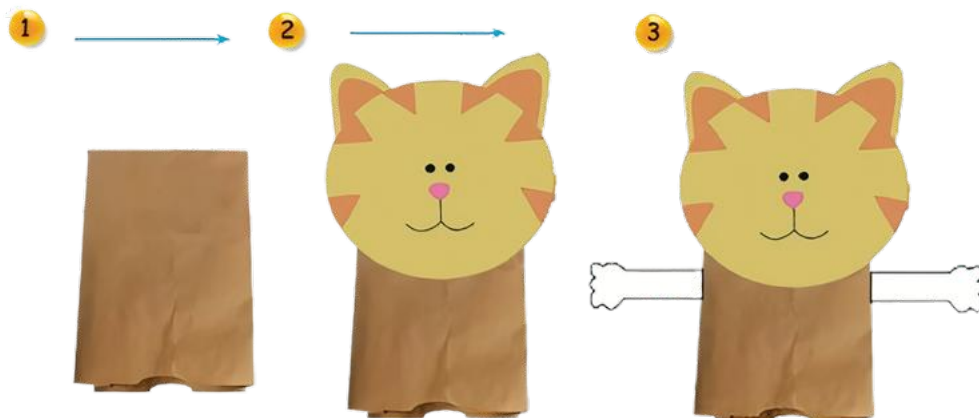
Gambar 5.9 Boneka Kucing dari Kantong Kertas

Sumber: Mauritius Institute of Education (2017)

1. Carilah kantong kertas. Kamu dapat menemukannya di supermarket atau membuatnya sendiri.
2. Diskusikan sebuah cerita dengan teman-teman kamu secara berkelompok. Guru dapat membantu peserta didik dalam membuat kelompok.
3. Diskusikan juga bagaimana dan karakter mana yang akan kamu buat.

Cara membuat:

1. Kamu dapat menghias kantong kertas dengan melukis di atasnya, atau dengan menempelkan wajah-wajah binatang yang telah kamu potong dari majalah atau dari gambar kamu sendiri.
2. Jika diperlukan, kamu dapat menempelkan bagian-bagian yang diinginkan pada bonekamu.



Gambar 5.10 Boneka dari Kantong Kertas

3. Bersama kelompok, buatlah sebuah permainan peran menggunakan boneka yang telah kamu buat.
4. Tampilkan permainan peran tersebut di depan kelas.



Gambar 5.11 Bermain Peran Menggunakan Boneka Kertas

Tabel 5.6 Pedoman Penilaian pada Asesmen Sumatif

Aspek yang Dinilai	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Kreativitas Boneka	Boneka dihias dengan rapi, unik, dan memanfaatkan bahan tambahan dengan baik.	Boneka dihias sederhana, sedikit variasi bahan.	Boneka kurang dihias, tidak ada sentuhan kreatif.
Keterampilan Teknis	Bagian boneka (mata, tangan, wajah, dan sebagainya), terpasang dengan baik, tidak mudah lepas.	Ada bagian yang kurang menempel dengan baik, tetapi masih bisa digunakan.	Boneka rapuh, banyak bagian lepas atau tidak sesuai bentuk.
Cerita dan Karakterisasi	Cerita jelas, sesuai tema, karakter diperankan sesuai peran (suara/gerakan mendukung).	Cerita cukup jelas, karakter kurang konsisten.	Cerita tidak jelas, peran tidak dijalankan sesuai karakter.

Aspek yang Dinilai	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Kerja sama Kelompok	Semua anggota aktif terlibat, saling mendukung dalam membuat boneka dan bermain peran.	Hanya sebagian anggota aktif, koordinasi kurang baik.	Kerjasama kurang, hanya 1-2 orang bekerja, anggota lain pasif.
Penampilan di Depan Kelas	Percaya diri, ekspresif, dan komunikatif dalam pementasan.	Cukup percaya diri, kadang kurang ekspresif.	Tidak percaya diri, pementasan kurang menarik.

Total Skor : ____ / 15

Kriteria Nilai:

13-15 = Sangat Baik

10-12 = Baik

7-9 = Cukup

<7 = Perlu Bimbingan

D. Refleksi

1. Refleksi Guru

Refleksi guru adalah penilaian terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan 1 dan 2. Tujuan refleksi guru adalah mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan dari seluruh kegiatan pembelajaran pada Bab V. Refleksi ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan pembelajaran berikutnya.

Tabel 5.7 Refleksi Guru

Pertanyaan Refleksi	Jawaban	Hal yang akan Dilakukan
Apakah media pembelajaran yang dipilih sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai?		
Apakah cara penyampaian materi dapat dipahami oleh peserta didik?		

Pertanyaan Refleksi	Jawaban	Hal yang akan Dilakukan
Apakah seluruh proses pembelajaran mampu menyampaikan makna yang diharapkan?		
Apakah pelaksanaan pembelajaran tetap mengikuti norma-norma yang berlaku?		
Apakah kegiatan 1 dan 2 mampu meningkatkan antusiasme peserta didik untuk pembelajaran berikutnya?		

2. Refleksi Peserta didik

Refleksi peserta didik adalah penilaian terhadap pembelajaran yang telah berlangsung, mencakup tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan 1 dan 2. Tujuan dari refleksi ini adalah mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan dari seluruh kegiatan pembelajaran pada Bab V. Refleksi ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki pembelajaran berikutnya.

Tabel 5.8 Refleksi Peserta didik

Pertanyaan Refleksi	Jawaban	Hal yang akan Dilakukan
Apakah saya menunjukkan sikap menghormati guru saat masuk, selama proses belajar, dan saat meninggalkan kelas?		
Apakah saya melaksanakan dengan baik semua kegiatan belajar di kelas mengenai konsep karya seni rupa 3 dimensi dan <i>upcycle</i> ?		
Apakah saya sudah menghargai dan mendengarkan dengan baik presentasi karya teman saat pembelajaran?		
Apakah saya sudah bekerja sama dengan baik dalam pembuatan karya bersama kelompok saya?		



E. Pengayaan

Guru dapat mengarahkan peserta didik untuk memanfaatkan dan menggabungkan bahan-bahan yang ada di sekitar mereka, seperti tanah liat atau lempung, menggunakan kaleng, kardus, atau botol plastik bekas untuk diolah. Jika bahan dan waktu yang tersedia kurang mencukupi, guru dapat mengajak peserta didik berkreasi dengan memanfaatkan apa yang ada, seperti biji-bijian, dedaunan, atau benda lainnya untuk membentuk figur hewan (Contohnya seperti gambar di bawah ini).



Gambar 5.12 Berbagai Karya Seni Rupa 3 Dimensi Menggunakan Barang Bekas

F. Bahan Bacaan

Schwake, S. (2013). *3D Art Lab for Kids: 32 Hands-on Adventures in Sculpture and Mixed Media*. Beverly, MA: Quarry Books. [Diakses dari: https://www.google.co.id/books/edition/3D_Art_Lab_for_Kids/XbPuAQAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=3D+Art+Lab+for+Kids:+32+Hands-on+Adventures+in+Sculpture+and+Mixed+Media&printsec=frontcover]

Supriatna, A. (2020). *Seni Rupa 3 Dimensi*. Bandung: Media Eduka Press. [Dapat diakses melalui Anyflip: <https://anyflip.com/cuwwz/smzn/basic>]

G. Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan elemen penting dalam mendukung proses pembelajaran yang bermakna, mendalam, dan kontekstual. Guru perlu memanfaatkan berbagai sumber belajar yang relevan, kredibel, dan aman agar peserta didik dapat memperluas wawasan dan memperdalam pemahaman terhadap materi. Sumber belajar juga dapat membantu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

1. Sumber Belajar Utama

- a. Buku Teks Utama Seni Rupa Kelas III SD (Fase B) yang telah disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Alur Tujuan Pembelajaran Kurikulum Merdeka.
- b. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang mendukung aktivitas eksplorasi, refleksi, dan penciptaan dalam pembelajaran seni rupa.

2. Sumber Belajar Tambahan

a. Buku Referensi dan Ensiklopedia

- 1) Depdikbud. (2002). *Seni Rupa untuk SD/MI*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah.
- 2) Djelantik, A.A.M. (1999). *Estetika: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Gramedia.

b. Jurnal dan Artikel Ilmiah

- 1) Jurnal Pendidikan Seni Rupa (terakreditasi SINTA)
- 2) Artikel tentang eksplorasi bahan alam dalam seni rupa anak pada *Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni dan Seni Rupa*.

c. Media Elektronik dan Situs Digital

- 1) www.rumahbelajar.id: Portal pembelajaran Kemendikbud Ristek yang menyediakan materi tematik SD dan multimedia interaktif.
- 2) www.kemdikbud.go.id: Situs resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- 3) YouTube: Kanal "Sahabat Seni": Video tutorial dan dokumenter edukatif tentang seni rupa anak.
- 4) Khan Academy: Kelas seni interaktif berbahasa Inggris dengan subtitle.



3. Sumber Belajar Kontekstual

a. Museum dan Galeri

- 1) Kunjungan ke Museum Affandi, Yogyakarta untuk melihat karya seni rupa modern dan tradisional.
- 2) Galeri Nasional Indonesia – untuk mengenal karya seniman Indonesia dari berbagai zaman.

b. Kegiatan Lapangan dan Observasi

- 1) Observasi lingkungan sekolah dan rumah sebagai sumber inspirasi berkarya seni rupa.
- 2) Mengikuti festival seni lokal atau pameran anak-anak di tingkat kota/kabupaten.

c. Interaksi dengan Ahli

- 1) Mengundang seniman lokal, guru seni rupa profesional, atau mahapeserta didik seni untuk berbagi pengalaman berkarya.
- 2) Menyelenggarakan demo langsung atau lokakarya mini tentang teknik kolase atau eksplorasi tekstur dari bahan alami.

H. Lembar Kegiatan Peserta Didik

Lembar kegiatan peserta didik (LKPD) ditujukan untuk melihat ketercapaian pembelajaran peserta didik baik secara individu maupun kelompok. LKPD dapat diperbanyak sesuai kebutuhan. Berikut merupakan lembar kerja untuk kegiatan 1: Mengenal Seni Rupa 3 Dimensi.



Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Nama Peserta didik : _____

Kelas : _____

Tanggal : _____

Petunjuk Umum:

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan ini, peserta didik diharapkan dapat:

1. Mengidentifikasi berbagai hewan khas Indonesia melalui pengamatan gambar dan diskusi kelompok.
2. Menunjukkan sikap kerja sama dan saling menghargai pendapat dalam diskusi kelompok.
3. Menggambarkan bentuk dan ciri khas hewan Indonesia secara sederhana sebagai dasar pembuatan karya 3 dimensi.

B. Alat dan Bahan

1. Gambar atau kartu hewan khas Indonesia (contohnya Komodo, Orangutan, Cendrawasih, Gajah Sumatra, Anoa, atau Tarsius).
2. Lembar observasi.
3. Pensil dan pensil warna.
4. Buku catatan.

C. Langkah Kegiatan

1. Kegiatan Pendahuluan
 - a. Guru menjelaskan bahwa Indonesia memiliki banyak hewan khas yang unik dan hanya ditemukan di daerah tertentu.
 - b. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil (3-4 orang per kelompok).
2. Kegiatan Inti
 - a. Mengamati

Amati gambar atau video singkat tentang hewan khas Indonesia yang disediakan guru.

b. Mendiskusikan

Berdiskusilah dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan berikut:

- 1) Apa nama hewan yang kamu amati?
- 2) Dari daerah mana hewan tersebut berasal?
- 3) Apa ciri khas bentuk tubuh hewan itu?
- 4) Bagaimana cara hewan itu bergerak dan mencari makan?

Tuliskan hasil diskusi pada tabel berikut:

No	Nama Hewan	Daerah Asal	Ciri Khas Bentuk	Kebiasaan/ Perilaku

- c. Menyimpulkan: Setiap kelompok mempresentasikan hasil pengamatan dan diskusi. Bersama guru, simpulkan bahwa setiap hewan memiliki bentuk dan ciri khas yang bisa dijadikan inspirasi karya seni rupa 3 dimensi.

I. Refleksi

Tuliskan pendapatmu!

1. Hewan khas Indonesia mana yang paling menarik bagimu? Mengapa?
2. Apa hal baru yang kamu pelajari hari ini?





Glosarium

- Apresiasi Seni** : proses mengenali, memahami, dan menghargai karya seni dengan penuh empati dan sikap positif. Apresiasi melatih peserta didik untuk melihat nilai estetika, teknik, dan makna di balik sebuah karya seni.
- Arah Pandang (Viewpoint)** : sudut atau posisi seseorang dalam melihat objek seni, yang memengaruhi persepsi terhadap bentuk dan komposisi karya.
- Akuarium** : wadah transparan berisi air yang digunakan untuk memelihara ikan atau makhluk air lainnya, biasanya dibuat dari kaca atau plastik
- Apresiasi** : penghargaan atau penilaian positif terhadap suatu karya seni atau pendapat orang lain.
- Bahan Alam** : material yang berasal dari alam, seperti daun kering, biji-bijian, atau ranting, yang dapat digunakan dalam pembuatan karya seni kolase.
- Bidang** : permukaan datar yang dibatasi oleh garis dan memiliki panjang serta lebar, tetapi tidak memiliki ketebalan. Dalam karya seni, bidang berfungsi sebagai dasar pembentukan bentuk dan ruang.
- Bentuk** : wujud visual dari suatu objek yang dapat diamati, baik berupa bentuk geometris (kubus, bola, kerucut) maupun non-geometris (organik, bebas).
- Color Wheel (Lingkaran Warna)** : diagram yang menampilkan hubungan antara warna primer, sekunder, dan tersier yang membantu memahami kombinasi warna dalam karya seni.
- Daur Ulang** : proses mengolah kembali bahan atau barang bekas menjadi produk baru yang berguna.
- Diferensiasi Pembelajaran** : strategi pengajaran yang memberikan variasi dalam konten, proses, dan produk pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan minat peserta didik.



Dimensi	: ukuran ruang yang menunjukkan panjang, lebar, dan tinggi dalam karya seni. Dua dimensi (2D) hanya memiliki panjang dan lebar, sedangkan tiga dimensi (3D) memiliki volume atau kedalaman.
Ekspresi Diri	: bentuk pengungkapan gagasan, perasaan, atau pengalaman pribadi melalui karya seni.
Eksplorasi	: kegiatan mencari tahu atau menyelidiki secara aktif untuk mendapatkan pemahaman atau pengalaman baru.
Estetika	: cabang filsafat yang membahas tentang keindahan dan rasa indah dalam seni serta kehidupan.
Finising	: tahap akhir dalam proses penciptaan karya seni untuk menyempurnakan tampilan, seperti pewarnaan, pemolesan, atau penambahan detail.
Fungsi Seni	: tujuan dan peran karya seni dalam kehidupan, baik sebagai sarana ekspresi, komunikasi, maupun pendidikan karakter.
Garis	: jejak yang ditinggalkan oleh alat gambar pada permukaan. Garis dapat bersifat lurus, lengkung, patah, atau spiral dan berfungsi membentuk bentuk, tekstur, serta arah pandang.
Gambar Dua Dimensi	: karya seni rupa yang hanya memiliki panjang dan lebar, seperti lukisan atau kolase datar.
Gambar Tiga Dimensi	: karya seni rupa yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi (volume), seperti patung atau model.
Instalasi Seni	: karya seni rupa tiga dimensi yang dibuat untuk menata ruang dan mengajak interaksi atau persepsi dari penonton.
Kolase	: teknik seni rupa dua dimensi dengan cara menempelkan berbagai bahan (kertas, kain, daun, dan sebagainya), untuk menghasilkan karya baru.
Keseimbangan (Balance)	: prinsip seni rupa yang menciptakan rasa stabil dan harmonis pada karya melalui pengaturan elemen visual.
Komposisi	: susunan atau tata letak unsur-unsur rupa dalam karya agar tercapai kesatuan dan keindahan visual.
Kreativitas	: kemampuan menghasilkan ide, bentuk, atau solusi baru yang orisinal dan bermanfaat dalam berkarya.



Mindful Learning	: Proses belajar yang mengajak peserta didik hadir penuh perhatian terhadap pengalaman belajar, memahami proses, dan menghayati makna di balik kegiatan seni.
Meaningful Learning	: pembelajaran yang menghubungkan pengalaman belajar dengan kehidupan nyata, sehingga lebih relevan dan berkesan.
Lingkungan	: kondisi atau keadaan sekitar tempat tinggal manusia, hewan, dan tumbuhan yang memengaruhi kehidupan mereka.
Modeling	: teknik membentuk karya tiga dimensi dari bahan lunak atau mudah dibentuk, seperti bubur kertas atau tisu basah.
Motorik	: kemampuan tubuh untuk melakukan gerakan fisik, baik halus maupun kasar, yang melibatkan otot dan koordinasi.
Observasi	: kegiatan mengamati secara cermat untuk mendapatkan informasi atau memahami suatu objek, peristiwa, atau lingkungan.
Prinsip Desain	: aturan yang digunakan untuk mengatur unsur-unsur rupa agar karya terlihat harmonis dan menarik, seperti keseimbangan, irama, kesatuan, dan proporsi.
Proses Kreatif	: tahapan dalam menciptakan karya seni, mulai dari ide, eksplorasi, perencanaan, pembuatan, hingga refleksi.
Refleksi	: kegiatan merenungkan pengalaman belajar untuk memahami apa yang telah dipelajari, kesulitan yang dihadapi, dan cara memperbaikinya.
Ruang	: elemen rupa yang menunjukkan kedalaman dan jarak dalam karya seni, baik nyata (pada karya 3D) maupun semu (pada karya 2D).
Recycle	: bahasa Inggris dari daur ulang, yaitu proses mengubah limbah menjadi barang baru yang berguna.
Seni Rupa Dua Dimensi (2d)	: karya seni yang memiliki panjang dan lebar tetapi tidak memiliki kedalaman, seperti lukisan, gambar, atau kolase.
Seni Rupa Tiga Dimensi (3d)	: karya seni yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi serta dapat dilihat dari berbagai sisi, seperti patung, diorama, atau instalasi.
Sketsa	: gambar rancangan awal yang berfungsi sebagai panduan dalam membuat karya seni lebih lanjut.

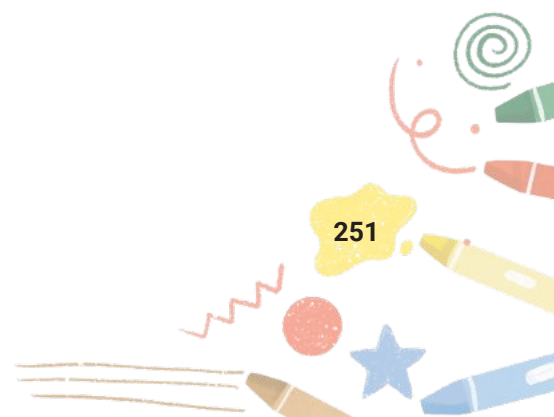
Solid	: bentuk yang utuh, padat, dan tidak mudah berubah bentuk.
Tangible	: bersifat nyata, dapat dirasakan dengan indra, terutama melalui sentuhan.
Tekstur	: kesan permukaan suatu benda, baik yang dapat dirasakan langsung (nyata) maupun hanya terlihat (semu).
Tempel	: teknik dalam seni rupa dengan menempelkan satu bahan ke bahan lain menggunakan perekat.
Tri N (Niteni, Nirokke, Nambahi)	: ajaran Ki Hadjar Dewantara tentang proses belajar alami mengamati, meniru, dan mengembangkan.
Tut Wuri Handayani	: falsafah pendidikan Ki Hadjar Dewantara yang berarti guru memberi dorongan dan kepercayaan agar peserta didik dapat tumbuh mandiri.
Upcycle	: proses kreatif mengubah barang bekas menjadi produk baru yang lebih bernilai atau estetis tanpa melalui proses industri berat.
Warna	: unsur rupa yang timbul dari pantulan cahaya pada mata, terdiri atas warna primer, sekunder, dan tersier. Warna memberi makna emosional dan estetika pada karya seni.
Warna Primer	: menurut teori Brewster adalah warna dasar yang murni dan berdiri sendiri (tanpa campuran dari warna lain) yaitu merah, kuning, dan biru.
Warna Sekunder	: campuran dari dua warna primer yang berbeda, misalnya warna oranye dibuat dengan mencampurkan warna merah dan kuning, hijau dibuat dengan mencampurkan warna biru dan kuning, ungu dibuat dengan mencampurkan warna biru dan merah.
Warna Tersier	: kelompok warna yang satu ini dihasilkan dari pencampuran dua warna tertier sehingga menghasilkan warna ketiga. Contohnya adalah biru dihasilkan dari perpaduan ungu dan hijau, merah dari oranye dan ungu, kuning dari hijau dan oranye.





Daftar Pustaka

- Arnheim, R. *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. Berkeley: University of California Press, 1974.
- Aubert, M., Brumm, A., Ramli, M., Sutikna, T., Saptomo, E. W., Hakim, B., Morwood, M. J., van den Bergh, G. D., Kinsley, L., & Dosseto, A. Pleistocene cave art from Sulawesi, Indonesia. *Nature*, 2014. 514(7521), 223–227. <https://doi.org/10.1038/nature13422>
- Ching, F. D. K. *Architecture: Form, space, and order*. John Wiley & Sons, 2007.
- Depdikbud. *Seni Rupa untuk SD/MI*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah, 2002.
- Dewantara, K. H. *Pendidikan dan Kebudayaan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa, 1962.
- Djelantik, A.A.M. *Estetika: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Gramedia, 1999.
- Eisner, E. W. *The Arts and the Creation of Mind*. New Haven: Yale University Press, 2002.
- Feldman E, B. *Art As Image and Idea*. New Jersey: Prentice Hall, 1967.
- Havers, Grant. *The Medium Is Still the Message Marshall McLuhan for Our Time*. 2025. https://www.google.co.id/books/edition/The_Medium_Is_Still_the_Message/PfliEQAAQBAJ?hl=en&gbpv=0
- Hwang, Y. S., & Chen, S. H. *Developing Visual Literacy through Art Education in Primary Schools. Arts Education Policy Review*, 2021. 2021. 122(3), 120–134. <https://doi.org/10.1080/10632913.2020.1753671>
- Itten, J. *The Elements of Color*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1970.
- Jayadianti, Herlita. *Asiknya Mengolah Sampah Plastik Menjadi Mainan Edukatif*. Jakarta: Indocamp, 2011.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.
- Lestari, A. *Kurmer kelas 2 buku 1*. MI An'naiim, 2023.



Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan Publishing, 1987.

Ocvirk, O. G., Stinson, R. E., Wigg, P. R., Bone, R. O., & Cayton, D. L. *Art fundamentals: Theory and practice* (12th ed.). McGraw-Hill, 2012.

Paluzi, Hanna. *Kreasi Daur Ulang Kardus Kemasan*. Solo: Tiga Serangkai, 2007.

Read, Herbert. *Education Through Art (First Published)*. London: Faber and Faber, 1964.

Soekmono, R. *Sejarah kebudayaan Indonesia*. Balai Pustaka, 2012.

Susanto, Mikke. *Manajemen Seni Rupa*. Jakarta: Kemendikbud, 2003.

Wong, W. *Principles of form and design*. Wiley, 1993.

Zelanski, P., & Fisher, M. P. *Design principles and problems* (3rd ed.). Cengage Learning, 2010.





Daftar Kredit Gambar

Gambar 3.1 diunduh dari <https://inet.detik.com/science/d-7858051/ajaibnya-gunung-pelangi-di-china-tercipta-dari-tabrakan-tektunik>

Gambar 3.2 diunduh dari <https://www.shutterstock.com/image-photo/panther-chameleon-on-branch-isolated-600nw-2626246731.jpg>

Gambar 3.3 diunduh dari <https://vetmed.tamu.edu/news/press-releases/scarlet-macaws-play-favorites/>

Gambar 3.4 diunduh dari <https://eventkampus.com/blog/detail/1696/kandungan-gizi-buah-dan-sayur-berdasarkan-warna>

Gambar 3.5 diunduh dari <https://inilahsulsul.com/apakah-kamu-buta-warna-parsial-coba-lihat-tes-angka-tokek-ini/>

Gambar 3.6 diunduh dari <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=2846254>

Gambar 3.7 diunduh dari <https://teknologi.espos.id/hasil-penelitian-berusia-40-000-tahun-lukisan-tertua-di-dunia-ada-di-leang-leang-sulawesi-544052>

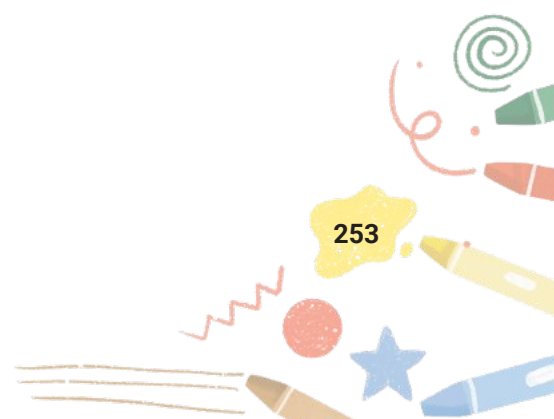
Gambar 5.1 diunduh dari https://www.nerdfitness.com/blog/a-beginners-guide-to-biking/?utm_source=Pinterest&utm_medium=organic

Gambar 5.2 diunduh dari https://id.wikipedia.org/wiki/Suku_Monpa#/media/Berkas%3AMonpa_diorama.JPG

Gambar 5.5 diunduh dari <https://www.adobomagazine.com/global-news/brand-business-social-enterprise-rags2riches-philippines-expands-to-north-america-connecting-the-homeland-with-the-diaspora/>

Gambar 5.7 diunduh dari <https://www.pexels.com/id-id/foto/pemandangan-lanskap-lansekap-taman-12383803/>

Gambar 5.8 diunduh dari <https://id.pinterest.com/pin/446489750534496715/>





Indeks

A

alat dan bahan 7, 8, 9, 11, 13, 14, 21, 29, 34, 38, 88, 102, 104, 108, 142, 143, 144, 154, 155, 159, 162, 163, 168, 170, 178, 179, 182, 184, 185, 187, 188, 196, 197, 220, 221, 224, 230

apersepsi 21, 39, 147, 150, 152, 183, 184, 217

apresiasi seni 123

B

bahan alam 97, 192, 207, 247

bentuk 25, 28, 31, 34, 35, 48, 50, 60, 61, 62, 64, 74, 81, 86, 88, 99, 104, 106, 114, 117, 124, 126, 136, 138, 143, 144, 155, 157, 164, 166, 179, 180, 181, 190, 198, 209, 210, 211, 212, 213, 223, 228, 233, 246, 247

C

cipta 2, 164, 194

contoh karya 222

D

daur ulang (upcycle) 229

desain 94, 249, 251

dimensi 2, 3, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 19, 20, 26, 30, 31, 34, 35, 44, 48, 57, 61, 70, 84, 104, 124, 136, 142, 144, 165, 178, 179, 186, 187, 197, 198, 210, 211, 213, 214, 215, 217, 218, 219, 220, 221, 222,

223, 224, 225, 229, 235, 241, 245, 246, 248, 249

diskusi kelas 37, 41, 184

E

eksplorasi bahan 19, 21, 96, 182, 207, 214, 243

ekspresi diri 248

estetika 2, 24, 56, 59, 80, 115, 118, 164, 165, 231, 235, 247, 250

F

Fungsi Seni , 248

G

Garis 28, 30, 35, 36, 48, 60, 69, 71, 72, 73, 76, 80, 81, 86, 87, 89, 90, 99, 106, 116, 124, 131, 133, 136, 138, 143, 145, 164, 179, 211, 248

gaya visual 198

gerak 29, 30, 36, 48, 60, 71, 72, 166

H

harmoni 49, 124, 164

hasil karya 8, 10, 26, 29, 34, 38, 72, 76, 77, 80, 108, 112, 114, 147, 154, 157, 162, 165, 166, 183, 189, 191, 215, 223, 224, 234

hiasan 39, 69, 70, 109, 154, 157, 162, 164, 165, 166, 170, 189, 199, 203, 231, 235

I

ilustrasi 143

imajinasi 8, 19, 21, 24, 28, 76, 84, 102, 123, 142, 161, 178, 183, 189, 190, 197, 198, 199, 223

inspirasi 7, 17, 21, 46, 84, 88, 96, 147, 148, 163, 184, 195, 215, 244, 246

J

jenis karya 9, 13, 14, 142, 178

K

karya 3 dimensi 222, 223, 224, 225, 245

kegiatan alternatif 77, 83

kolase 8, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 24, 28, 33, 34, 84, 94, 96, 103, 104, 107, 108, 113, 126, 143, 144, 145, 178, 179, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 197, 198, 199, 200, 203, 204, 206, 207, 212, 230, 233, 244, 247, 248, 249

komposisi 10, 12, 17, 35, 36, 49, 61, 62, 74, 75, 82, 103, 114, 164, 170, 190, 191, 198, 247

kreativitas 2, 3, 5, 13, 18, 19, 20, 28, 33, 35, 37, 38, 50, 64, 69, 80, 83, 84, 85, 103, 107, 108, 142, 151, 153, 155, 157, 160, 161, 163, 165, 166, 173, 178, 179, 182, 186, 189, 194, 203, 207, 210, 215, 217, 219, 222, 224, 234, 235

L

line 60

lingkungan belajar 4, 20, 50, 53

M

makna karya 134

media 78, 84, 96, 242, 243

model pembelajaran 18, 214

motif 59, 75, 165, 166

motorik halus 2, 35, 75, 77, 144, 146, 153, 157, 161, 164, 179, 186, 189, 190, 197

N

narasi visual 180

nilai estetika 81, 116

nilai gotong royong 125, 212

O

objek 7, 35, 37, 40, 49, 51, 54, 72, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 98, 99, 145, 191, 213, 222, 247, 249

observasi 18, 26, 37, 41, 45, 50, 51, 53, 64, 65, 66, 75, 145, 151, 153, 214, 215, 245

P

pameran 12, 20, 38, 95, 96, 108, 114, 121, 137, 189, 215, 223, 244

presentasi 20, 21, 25, 94, 114, 172, 206, 214, 241

prinsip desain 249

Proses Berkarya 237

R

refleksi 2, 11, 19, 20, 21, 24, 26, 45, 46, 47, 55, 56, 67, 71, 79, 80, 85, 86, 89, 92, 93, 95, 98, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 123, 136, 137, 161, 163, 171, 172, 173, 182, 183, 205, 206, 215, 225, 240, 241, 243, 249

ruang 2, 6, 20, 28, 31, 36, 38, 48, 50, 61, 62, 93, 108, 121, 136, 148, 157, 182, 183, 197, 198, 211, 215, 222, 223, 235, 247, 248

rupa 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 19, 20, 21, 23, 24, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 56, 57, 58, 59, 60, 62, 64, 65, 72, 76, 77, 78, 79, 80, 83, 84, 85, 86, 87, 95, 96, 99, 102, 103, 104, 105, 107, 108, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 143, 144, 156, 159, 163, 164, 173, 178, 179, 184, 185, 186, 191, 235, 241, 243, 244, 246, 248, 249, 250

S

seni rupa dua dimensi 9, 13, 14, 142, 178, 186, 248

seni rupa tiga dimensi 214, 215, 217, 235, 248

simbol 2, 19, 117

sketsa 20, 45, 51, 65, 75, 85, 98, 187, 188, 190, 195, 201, 203, 204, 215, 225

suasana belajar 2, 3, 24, 44, 70, 79, 93, 109, 112

T

Teknik 25, 81, 106, 155, 156, 158, 195, 197, 198, 202, 204, 237

teknologi digital 18, 21, 39, 148

tekstur 10, 23, 45, 46, 47, 50, 51, 53, 58, 59, 60, 65, 66, 75, 76, 78, 79, 80, 82, 84, 94, 96, 136, 158, 163, 189, 191, 198, 207, 228, 244, 248

tema 12, 16, 17, 163, 180, 190, 195, 203, 205, 215, 239

U

umpan balik 7, 22, 24, 25, 26, 37, 38, 56, 77, 78, 84, 85, 103, 105, 106, 108, 112, 119, 120, 121, 122, 128, 129, 134, 148

unsur seni 43, 57, 66, 78, 81, 97, 99, 146, 164

upcycle 228, 229, 231, 250

V

visualisasi 35, 115

volume 31, 61, 211, 248

W

warna 2, 8, 9, 10, 12, 13, 16, 17, 23, 24, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 66, 67, 76, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 93, 94, 102, 103, 105, 107, 110, 111, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 120, 122, 132, 133, 134, 136, 137, 138, 139, 142, 155, 156, 157, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 172, 173, 184, 188, 189, 190, 191, 198, 199, 200, 211, 213, 220, 221, 228, 233, 237, 245, 247, 250





Profil Pelaku Perbukuan

Profil Penulis



**Insanul Qisti
Barriyah**

Instansi:

Universitas
Sarjanawiyata
Tamansiswa

Alamat Instansi:

Jl. Batikan UH III
No. 1043 Yogyakarta

Bidang Keahlian:

Penciptaan Seni

Google Scholar ID:

NXIy-X4AAAAJ

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

2011–Sekarang pengajar di Prodi Pendidikan Seni Rupa
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

1. D-3, Akademi Teknologi Kulit Yogyakarta, Desain Barang Jadi, 1996-1999
2. S-1, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Kriya Seni, 1999-2005
3. S-2, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Penciptaan Seni Rupa, 2007-2009
4. S-3, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Penciptaan Seni Rupa, 2016-2022

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. Perempuan, Seni, dan Dirinya 2, Yayasan Lembaga Gumun Indonesia
2. Sosial Humaniora: Dalam Penciptaan Karya Seni, Ideas Publishing
3. Penciptaan Seni Rupa: Gagasan, Material dan Perjalanan Estetik, Penerbit Buku Sonpedia
4. Buku Ajar Ekonomi Kreatif, PT. Green Pustaka Indonesia
5. Eco Wisata, Penerbit Buku Sonpedia
6. Seni Kriya, Penerbit Buku Sonpedia
7. Estetika Kriya, Penerbit Buku Sonpedia

Profil Penulis



Aditya Aditama
Putri Hk, M.Pd.

Email:

aditya.aditama@upi.edu

Instansi:

Universitas Pendidikan
Indonesia

Alamat Instansi:

Jl. Dr. Setiabudi No.229,
Isola, Kec. Sukasari,
Kota Bandung

Bidang Keahlian:

Pendidikan Seni Rupa,
Desain Komunikasi
Visual

Google Scholar ID:

Gb_R8PsAAAAJ&hl=en

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. 2023–Sekarang, Prodi PGPAUD, FIP, Universitas Pendidikan Indonesia Dosen Tetap BH
2. 2021–Sekarang, Prodi Desain Komunikasi Visual, FPSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Dosen Tetap BH
3. 2017–2020, Wicraft Paper Flower & Crafts, Co-Owner, Bagian Keuangan, dan Tim Produksi
4. 2017–2019, Ahad School Education and Training, Trainer

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

1. S-1, Universitas Pendidikan Indonesia Pendidikan Seni Rupa, 2016
2. S-2, Universitas Pendidikan Indonesia Pendidikan Seni, 2019

Judul Karya Ilmiah/Penelitian dan Tahun Terbit:

1. 2025/2026, Pengembangan Microlearning Pembelajaran IPAS Berbasis Environmental Socio-Scientific Issues (ESSI) untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SD
2. 2025, Empowering Young Children in Numeracy through Role-Playing Games Application: Advancing Independent Curriculum Goals
3. 2024/2025, Desain dan Pengembangan Aplikasi Game Model RPG untuk Pemahaman Numerasi Awal Anak Usia Dini pada Kurikulum Merdeka
4. 2024, Transformasi Branding UMKM Tradisional di Era Digital: Studi Kasus Rebranding Cap Dua Putri Menjadi Cirebites
5. 2024, Re-Design and Development of Cirebon City MSME Digital Promotion Media as Implementation of Project-Based Learning MBKM Consultation Project

Profil Penelaah



Dwi Wulandari,
M.A.Ed., M.Pd.

Email:

dwiwulandari@uny.
ac.id

Instansi:

Universitas Negeri
Yogyakarta

Alamat Instansi:

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

Bidang Keahlian:

Pedagogi Kreatif,
Riset Transdisipliner

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

Dosen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa, Seni dan Budaya, UNY

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

1. Creative Arts in Education, University of Exeter, UK, 2016-2017
2. Pendidikan Seni, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2015-2019
3. Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2010-2014

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. Gerakan Pendidikan Seni Rupa Yogyakarta (2024)
2. Seni Rupa Anak & Pembinaannya Perspektif Wacana Kreativitas dan Pedagogi Kreatif (2022)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit:

1. 2025 - Penciptaan Iklim Budaya Memimpin Anak Indonesia Melalui Inovasi Pembelajaran Reproduksi Ide Musikal untuk Menanamkan Kepercayaan Diri, Inisiatif, Otonomi, dan Empati
2. 2025 - Developing an Artificial Intelligence Implementation Model in Deep Learning: Transformative Strategies for Art Education in Indonesia and Malaysia
3. 2025 - Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis dalam Mata Kuliah Teori dan Praktik pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa
4. 2025 - Pemetaan Metodologi Penelitian dalam Pengembangan dan Penciptaan Seni Rupa: Systematic Literature Review
5. 2025 - Konsep dan Penerapan Deep Learning dalam Pendidikan Seni Rupa: Tinjauan Literatur Sistematis

Profil Penelaah



**Angga Sukma
Permana**

Email:

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. Kontiunitas 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



**Erminawati,
S.Pt., M.Pd.**

Email:

erminazahra@gmail.com

Bidang Keahlian:

Mengedit Buku Teks
Utama, Buku Teks
Pendamping, dan Buku
Nonteks

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. 2019–sekarang : Praktisi Perbukuan (Editor dan Penulis Lepas)
2. 2019–sekarang : Praktisi Pendidikan (Konsultan pendidikan di Yayasan Al-Fatah Barokah Kab. Bogor)
3. 2015–2019 : Manager Penerbit Erzatama Karya Abadi
4. 2011–2015 : Editor lepas Penerbit Ufuk Publishing

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

1. S-2, Teknologi Pendidikan Ibn Khaldun Bogor, 2019–2021
2. S-1, Peternakan IPB, 1999–2003
3. Akta 4 di Ibnu Khaldun, Bogor, 2004–2005

Judul Buku yang Disunting dan Tahun Terbit:

1. Ensiklopedia Kain Tradisional, Yrama Widya, 2024.
2. Ensiklopedia Tumbuhan Endemik Indonesia, Yrama Widya, 2024.
3. BS dan BG Pendidikan Pancasila Kelas 1, Kemdikbudristek, 2023.
4. BS dan BG Pendidikan Seni Tari Kelas 1, Kemdikbudristek, 2023.
5. BS dan BG Pendidikan Seni Tari Kelas 4, Kemdikbudristek, 2023.
6. Dasar-Dasar Teknik Furnitur untuk SMK Semester 1, Kemdikbudristek, 2022.
7. Sang Penjaga Raflesia PT. Educarindo Compuniaga Nusantara, 2021.
8. Monster Pemakan Koin, Sandiarta Sukses, 2021.
9. Tirta Sahabatku, PT Multisarana Nusa Persada, 2021.
10. Waspada Gempa, Yrama Widya, 2021.

Profil Editor



Ervina

Email:

ervina@kemdikbud.go.id
ervinarobert@gmail.com

Instansi:

Pusat Perbukuan

Alamat Instansi:

Komplek Kemdikbud,
Jl. RS. Fatmawati Raya
Gedung D, Cipete
Jakarta Selatan - 12410

Bidang Keahlian:

Pengembang
Perbukuan, Pendidikan
dan Pembelajaran, Fisika

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. Pengembang Buku Elektronik – Pusat Perbukuan (2024–sekarang)
2. Pengembang Perbukuan – Pusat Perbukuan (2022–2023)

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

S1 - Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Jakarta (2015–2019)

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas V (2024), Kemendikbudristek (Editor)
2. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas V (2024), Kemendikbudristek (Editor)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Integrating Social Media as a Communication Tool in STEM Education: Infographics of the UNJ Digital Library System, Current STEAM and Education Research 3 (1), Apr 2025 DOI: 10.58797/cser.030104
2. Practice Higher Order Thinking Skills (HOTS) in Optic Topic Through Physics Worksheet equipped with Augmented Reality, AIP Publishing, Nov 7, 2019, DOI: 10.1063/1.5132641
3. Pengembangan Lembar Kerja Siswa tentang Simulasi PhET untuk Gerak Parabola, Seminar Nasional Fisika UNESA, Oct 19, 2019

Profil **Illustrator**



Ruhiat

Email:

ruhiart02@gmail.com

Bidang Keahlian:

Ilustrasi

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. Freelance Illustrator Penerbit Grasindo, 2013–2023
2. Tim Illustrator Buku Terjemahan Cerita Anak 2021, Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbudristek, 2021
3. Illustrator Buku Dwibahasa Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat, 2023
4. Freelance Illustrator Buku Jenjang Remaja Awal, Penerbit Erlangga 2024
5. Freelance Illustrator 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
8. *Panduan Guru Seni Rupa Kelas III dan Kelas V SD*, Kemendikbud, 2024

Informasi Lain:

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

Profil Editor Visual



**Damar
Sasongko,
S.Hum. M.Sn.**

Email:

damarsas@proton.me

Bidang Keahlian:

Buku Anak

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. Editor visual lepas di Yayasan Literasi Anak Indonesia (2024–2025)
2. Editor visual lepas di Aqra Publishing (2024)
3. Editor lepas di Room to Read (2023–sekarang)
4. Editor visual lepas di Folxtale (2023)
5. Lead Editor di Zenius (2021–2022)
6. Editor visual lepas dan desainer di Pusat Perbukuan Kemendikdasmen (2020–sekarang)
7. Editor visual lepas di Yayasan Litara (2020–sekarang)
8. Editor visual lepas di Letsread Asia (2020–2023)
9. Editor lepas di Kayabaca Provisi Mandiri Pratama (2019–2025)
10. Editor buku anak di BIP Kompas Gramedia (2014–2021)

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

- S-2: Seni Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2023-2025)
- S-1: Program Studi Indonesia Universitas Indonesia (2007-2012)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. *Aktivitas Motorik Halus Unicorn Mengenal Angka* (2024)
2. *Aktivitas Motorik Halus Unicorn Mengenal Huruf* (2024)
3. *Buku Aktivitas Kenal Emosi* (2024)
4. *Smart Kids Learning Shapes, Colors, ABC, 123* (2023)
5. *Fun Doodling and Coloring Animal* (2023)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. "Pekan Seni Grafis Yogyakarta Sebagai Praktik Budaya Produksi". *Brikolase : Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 16(2), 185–196.
2. "Superhuman Identity in Pieta and The Death of Captain Marvel". *Retorik: Jurnal Ilmu Humaniora*. 12(2), 177-196.

Profil Editor Visual



**Wahyu Wijaya
S.Pd.**

Email:

wahyuwewijay12@
gmail.com

Bidang Keahlian:

Pendidikan Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir:

1. Guru Seni Rupa - SDN Mojosongo 5 Surakarta (2021-2025)
2. Desainer Buku – Pusat Perbukuan

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar:

Pendidikan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret
Surakarta (2017-2021)

Profil **Desainer**



Imee Amiatun

Email:

imeealma@gmail.com

Bidang Keahlian:

Layout

Riwayat Pekerjaan (10 Tahun Terakhir):

1. *Freelance layouter* (2018-sekarang)
2. *Layouter* di PT Sarana Panca Karya Nusa (2004-2009, 2015)
3. *Layouter* di PT Grafindo Media Pratama (2017, 2019)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

D-3 Manajemen Informatika, STMIK AMIKBANDUNG (2003)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Teknik Alat Berat untuk SMK Kelas XI, Pusat Perbukuan, Kemendikbudristek, 2024.
2. Panduan Guru Seni Rupa untuk Kelas II dan V SD/MI (Kemendikbudristek, 2024)
3. Panduan Guru Seni Rupa untuk Kelas I dan IV SD/MI (Kemendikbudristek, 2023)
4. Buku Siswa dan Buku Guru Pendidikan Pancasila Kelas VIII SMP (Kemendikbudristek, 2023)
5. Buku Siswa dan Buku Guru Dasar-Dasar Kimia Analisis untuk Kelas X SMK (Kemendikbudristek, 2023)
6. Buku Siswa dan Buku Guru Dasar-Dasar Pemasaran untuk Kelas X SMK (Kemendikbudristek, 2023)
7. Buku Siswa dan Buku Guru Bahasa Inggris: English for Change untuk Kelas XI SMA/MA (Kemendikbudristek, 2022)
8. Buku Siswa Bahasa Inggris: Work in Progress untuk Kelas X SMA/MA (Kemendikbudristek, 2022)
9. Panduan Guru Matematika untuk Kelas XII SMA/MA (Kemendikbudristek, 2021)
10. Buku Siswa dan Buku Guru Kimia untuk Kelas XII SMA/MA (Kemendikbudristek, 2021)
11. Panduan Guru Matematika untuk Kelas IV SD/MI (Kemendikbudristek, 2020)