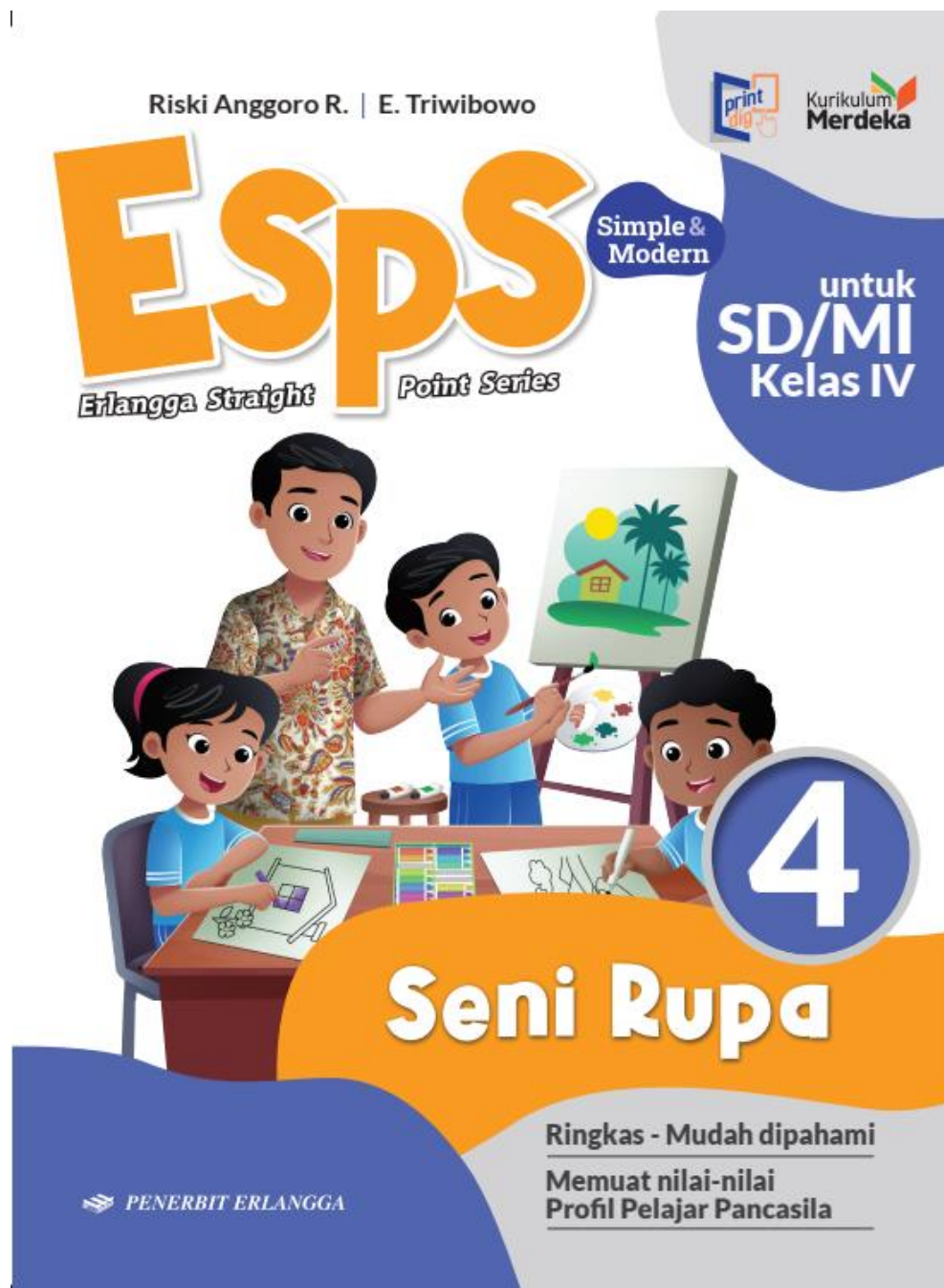


MODUL AJAR SENI RUPA FASE B – KELAS IV – SEMESTER II



Petualangan Seni Lukis dengan Komik

2023

MODUL AJAR 3

SENI RUPA

PETUALANGAN SENI LUKIS DENGAN KOMIK

Fase / Semester : B / II (Dua)	Kelas : IV (Empat)
Elemen : • Pemahaman. • Keterampilan Proses (Mengamati, memprediksi, merencanakan, memproses, menciptakan, mengevaluasi, dan mengomunikasikan).	Alokasi Waktu : 16 JP atau sesuai kebutuhan (1 JP = 35 menit).
Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu: 3.1 Menjelaskan pengertian komik; 3.2 Mengidentifikasi bagian-bagian komik; 3.3 Menjelaskan jenis-jenis komik; 3.4 Membuat ilustrasi dengan tekstur; 3.5 Membuat komik sederhana.	
Profil Pelajar Pancasila: • Berkebhinekaan global • Bernalar kritis • Bergotong royong	

Langkah-Langkah Pembelajaran:

- Peserta didik sudah dapat mengetahui tentang komik.
- Mengondisikan peserta didik baik fisik maupun mental untuk siap melaksanakan pembelajaran.
- Memberikan stimulus kepada peserta didik untuk mengaplikasikan tekstur pada gambar.
- Memberikan pertanyaan pemantik agar peserta didik dapat mengetahui atau mempunyai tujuan belajarnya sendiri. (Misalnya: Jenis komik seperti apa yang diminati oleh anak-anak seusia kalian?).

Pembelajaran 1. Topik A: Mengenal Komik (4 JP)

1. Pengertian Komik (1 JP)

Peserta didik mampu:

3.1 Menjelaskan pengertian komik;

- Guru menjelaskan tentang pengertian komik.
- Guru mengajak peserta didik mengamati gambar komik yang disajikan pada buku ESPS Seni Rupa IV halaman 54 dan menentukan jumlah tokoh dalam komik tersebut.

2. Ciri-Ciri Komik

Peserta didik mampu:

3.1 Menjelaskan pengertian komik;

- Guru menjelaskan tentang perbedaan komik dengan karya seni lukis lainnya.
- Guru menjelaskan ciri-ciri komik berdasarkan kriteria yang disajikan pada buku ESPS Seni Rupa halaman 55.
- Peserta didik memperhatikan urutan dalam membaca komik berdasarkan contoh gambar yang disajikan pada halaman 55.

3. Mimik Karakter Komik (3 JP)

Peserta didik mampu:

3.2 Menjelaskan pengertian komik;

- Guru menjelaskan tentang mimik atau ekspresi wajah tokoh dalam sebuah komik.
- Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang penggambaran mimik wajah sederhana sembari melihat contoh gambar yang disajikan pada halaman 56.
- Guru menjelaskan tentang tiga bagian utama yang bisa menggambarkan perubahan ekspresi.
- Guru membimbing peserta didik memindai barcode mengenai “Komikus Indonesia” pada buku ESPS Seni Rupa IV halaman 56 menggunakan aplikasi *Erlangga Reader* untuk menambah pemahaman mengenai materi yang diajarkan.
- Peserta didik diminta Membuat Variasi Mimik Tokoh Komik menggunakan media yang disediakan sesuai dengan kegiatan pada halaman 57.
- Peserta didik diberikan latihan untuk membuat karakter wajah sesuai dengan langkah-langkah yang disajikan pada halaman 58. Guru membimbing peserta didik dalam memahami tiap langkah pengerjaannya.
- Peserta didik diberikan latihan untuk menyelesaikan karakter wajah dengan bagian mata, mulut dan hidung pada latihan soal halaman 58. Guru membimbing peserta didik dalam membentuk karakter wajah.

Pembelajaran 2. Topik B: Komponen Komik (4 JP).

1. Panel (1 JP)

Peserta didik mampu:

3.3 Mengidentifikasi bagian-bagian komik;

3.4 Membuat ilustrasi dengan tekstur;

- Guru menjelaskan tentang panel dan kegunaan panel bagi pembaca komik.
- Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang panel sembari melihat contoh gambar panel yang disajikan pada buku ESPS Seni Rupa IV halaman 59.

2. Balon Kata

Peserta didik mampu:

3.2 Mengidentifikasi bagian-bagian komik;

3.4 Membuat ilustrasi dengan tekstur;

- Guru menjelaskan tentang pengertian dan macam-macam bentuk balon kata berdasarkan fungsinya.
- Guru menjelaskan tentang balon ucapan, balon pikiran, dan narasi berdasarkan gambar pada halaman 60.
- Peserta didik memperhatikan perbedaan bentuk-bentuk balon kata yang disajikan pada gambar halaman 60.

3. Cerita

Peserta didik mampu:

3.2 Mengidentifikasi bagian-bagian komik;

3.4 Membuat ilustrasi dengan tekstur;

- Guru menjelaskan tentang cara membangun alur cerita sesuai dengan literasi pada buku ESPS Seni Rupa IV halaman 61.
- Guru menjelaskan tentang tahapan-tahapan dalam membangun alur cerita.
- Guru menjelaskan tentang jenis-jenis alur cerita yang dapat digunakan dalam membuat komik.

4. Ilustrasi dengan Tekstur (3 JP)

Peserta didik mampu:

3.2 Mengidentifikasi bagian-bagian komik;

3.4 Membuat ilustrasi dengan tekstur;

- Guru menjelaskan tentang pengertian ilustrasi dalam komik.
- Guru menjelaskan tentang fungsi penambahan gambar obyek dan tekstur dalam komik.
- Guru menjelaskan tentang tekstur dalam komik berdasarkan literasi pada buku ESPS Seni Rupa IV halaman 62.
- Peserta didik memperhatikan contoh ilustrasi gambar obyek dengan permukaan halus dan bertekstur berdasarkan gambar yang disajikan pada halaman 62.

- Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi nama obyek bertekstur melalui gambar sesuai dengan kegiatan pada halaman 62 – 63. Guru membantu peserta didik menyiapkan alat dan bahan.
- Peserta didik diberikan latihan soal berdasarkan komik yang disajikan pada halaman 64.

Pembelajaran 3. Topik C: Jenis-Jenis Komik (2 JP).

1. Komik Strip

Peserta didik mampu:

3.3 Menjelaskan jenis-jenis komik;

- Guru menjelaskan jenis-jenis komik.
- Guru menjelaskan tentang komik strip dan memberikan contoh berdasarkan gambar pada buku ESPS Seni Rupa IV halaman 65.
- Peserta didik memperhatikan contoh mengenai komik strip yang disajikan pada gambar pada halaman 65.
- Peserta didik diberikan kuis tentang mengidentifikasikan komik yang sudah dibaca.

2. Buku Komik

Peserta didik mampu:

3.3 Menjelaskan jenis-jenis komik;

- Guru menjelaskan tentang buku komik dan memberikan contoh berdasarkan gambar pada buku ESPS Seni Rupa IV halaman 66.
- Peserta didik memperhatikan contoh mengenai sampul buku komik yang disajikan pada gambar pada halaman 66.

3. Komik Digital

Peserta didik mampu:

3.3 Menjelaskan jenis-jenis komik;

- Guru menjelaskan tentang komik digital dan memberikan contoh berdasarkan gambar pada buku ESPS Seni Rupa IV halaman 67.
- Peserta didik memperhatikan contoh mengenai komik digital yang disajikan pada gambar pada halaman 67.
- Peserta didik diberikan kuis tentang pengalamannya membaca komik digital.
- Peserta didik diberikan latihan soal guna memahami lebih dalam mengenai jenis dan komponen dalam komik berdasarkan latihan soal pada halaman 68.

Pembelajaran 4. Topik D: Langkah-Langkah Membuat Komik (6 JP).

1. Menentukan Tema dan Maksud Cerita (1 JP).

Peserta didik mampu:

3.5 Membuat komik sederhana.

- Guru memotivasi peserta didik untuk membuat komik berdasarkan contoh gambar sampul komik pada buku ESPS Seni Rupa IV halaman 68.
- Guru menjelaskan tentang langkah pertama dalam membuat komik. Guru membantu dan membimbing peserta didik dalam menentukan tema cerita dan alur cerita

2. Membuat Kalimat Percakapan Singkat (1 JP).

Peserta didik mampu:

3.5 Membuat komik sederhana.

- Guru menjelaskan tentang konsep dalam membuat kalimat percakapan singkat.
- Peserta didik memperhatikan contoh rancangan dialog komik yang disajikan pada halaman 69. Guru bisa mengajak peserta didik untuk mempraktikkan dialognya.
- Guru memberikan latihan kuis mengenai komik berdasarkan kuis pada halaman 69.

3. Membuat Gambar Komik (4 JP).

Peserta didik mampu:

3.5 Membuat komik sederhana.

- Guru menjelaskan tentang gambar dalam komik.
- Guru menjelaskan cara membuat gambar komik berdasarkan langkah-langkah pada buku ESPS Seni Rupa IV halaman 70.
- Peserta didik memperhatikan urutan langkah-langkah dalam membuat komik yang disajikan pada halaman 70. Guru membimbing dan membantu peserta didik dalam mempraktikkan langkah-langkah dalam membuat komik.
- Peserta didik diberikan latihan soal guna memahami lebih dalam mengenai cara membuat komik berdasarkan latihan soal pada halaman 71.
- Peserta didik diminta untuk melengkapi balon kata dan memberi warna pada gambar komik sesuai dengan kegiatan pada halaman 72.

Penilaian Pembelajaran:

1. Peserta didik diberikan tes tertulis dengan soal pilihan ganda dan isian, untuk mengetahui apakah peserta didik dapat memahami pelajaran tersebut. Peserta didik dapat mengerjakan dalam Latihan Ulangan Bab 3 di halaman 73 – 74.
2. Peserta didik dapat melatih keterampilan di halaman 75.
3. Peserta didik dapat mengerjakan soal HOTS di halaman 76.
4. Peserta didik dapat mengerjakan AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) halaman 77 – 78.

5. Peserta didik dapat Praprojek tentang Membuat Gambar Cetak pada Kartu Ucapan yang disajikan di halaman 79 – 80.
6. Peserta didik diberikan pertanyaan secara lisan unjuk kinerja dengan praktik, dan menyajikan dalam daftar hasil penugasan.
7. Lembar observasi untuk mengetahui keaktifan peserta didik saat kerja mandiri dan berpasangan.
8. Kuesioner dijawab dengan skala likert untuk mengetahui minat peserta didik. Kuesioner digunakan untuk refleksi pembelajaran.

NO.	PERNYATAAN	YA	TIDAK
1	Saya mengerti pembelajaran hari ini.		
2	Saya tidak sulit dalam mengerjakan penugasan hari ini.		
3	Saya masih perlu dibantu dalam mengerjakan tugas hari ini.		
4	Pembelajaran hari ini menyenangkan bagi saya		
5	Saya masih perlu waktu untuk belajar lagi mengenai materi hari ini.		

9. Melaksanakan tindak lanjut dari hasil asesmen penilaian.
10. Jika peserta didik tidak dapat membaca dan menulis, maka peserta didik diberikan pelayanan individu.