

Elemen	Capaian Pembelajaran
	lirik lagu, kegunaan musik yang dimainkan, era, <i>style</i> , kondisi sosial budaya, ekologis, dan lain lainnya yang dapat berdampak bagi perbaikan dan kemajuan diri sendiri secara utuh dan bersama. Peserta didik mengembangkan diri dan bersama menjadi pribadi yang semakin peka dan berkarakter baik bagi diri sendiri, sesama, dan lingkungan.

XVIII.2. CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI RUPA

A. Rasional

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

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

B. Tujuan

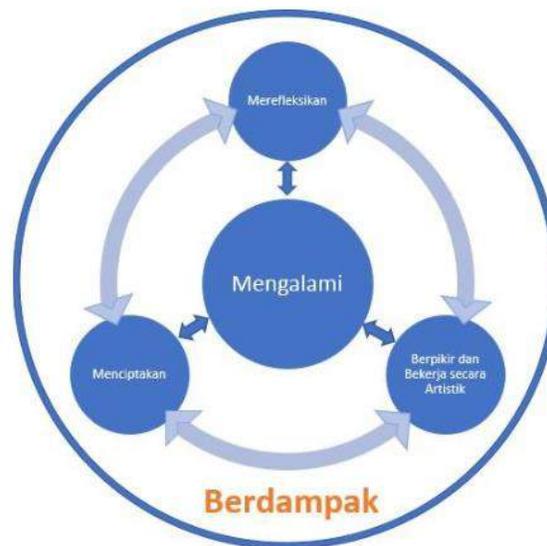
Mata pelajaran Seni Rupa bertujuan agar peserta didik mampu:

1. menunjukkan kepekaan, terhadap persoalan diri dan lingkungan, dan menemukan solusi kreatif untuk menanggapi dan mengatasi masalah;
2. mengekspresikan diri dan mengasah kreativitas melalui penciptaan karya seni rupa;
3. memberdayakan sumber daya (alat dan bahan) yang tersedia di sekitarnya untuk menciptakan sebuah karya seni; dan
4. menemukan jawaban terhadap suatu masalah atau mendapatkan gagasan untuk menciptakan karya seni melihat suatu hal melalui beberapa sudut pandang sehingga dapat menciptakan karya seni yang berdampak bagi diri sendiri dan orang lain.

C. Karakteristik

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



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

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran Seni Rupa adalah sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Mengidentifikasi, mengeksplorasi, dan membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa dalam kehidupan sehari-hari (diri sendiri,

Elemen	Deskripsi
	lingkungan sekitarnya) atau karya seni rupa orang lain.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Mempresentasikan, 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 perencanaan untuk menciptakan karya seni rupa, dengan menggunakan berbagai pengetahuan dan keterampilan seni rupa yang dimiliki. Peserta didik mampu mengeksplorasi alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar.
Menciptakan (<i>Making/ Creating</i>)	Membuat karya seni rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya, dengan menggunakan unsur rupa, prinsip desain, gaya seni rupa, dan teknik yang telah dipelajari.
Berdampak (<i>Impacting</i>)	Merespons dan mengaitkan dirinya terhadap lingkungan sekitar untuk menghasilkan sebuah karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya.

D. Capaian Pembelajaran

1. Fase A (Umumnya untuk Kelas I dan II SD/MI/Program Paket A)

Pada akhir Fase A, peserta didik mampu membuat karya seni rupa dengan menggunakan hasil pengamatan, pengalaman, perasaan, dan minatnya. Dalam mewujudkan

gagasannya menjadi sebuah karya seni, peserta didik mampu mengeksplorasi alat dan bahan dasar yang tersedia di sekitar, serta mampu menjelaskan karya seni dan proses penciptaannya dengan menggunakan bahasa sehari-hari. Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami <i>(Experiencing)</i>	Peserta didik memahami unsur rupa di lingkungan sekitarnya dan menyimpulkan hasil pemahaman atas dua unsur rupa.
Merefleksikan <i>(Reflecting)</i>	Peserta didik menilai karya dan penciptaan karya seni rupa dengan menggunakan kosa kata sehari-hari.
Berpikir dan Bekerja Artistik <i>(Thinking and Working Artistically)</i>	Peserta didik menggunakan pengalaman visualnya sebagai sumber gagasan dalam berkarya. Peserta didik mengeksplorasi alat dan bahan dasar yang tersedia di lingkungan sekitar.
Menciptakan <i>(Making/ Creating)</i>	Peserta didik membuat karya seni rupa menggunakan hasil pengamatannya terhadap lingkungan sekitar, menggunakan unsur garis, bentuk, dan/atau warna.
Berdampak <i>(Impacting)</i>	Peserta didik memberikan respons terhadap kejadian sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi dirinya.

2. Fase B (Umumnya untuk Kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A)

Pada akhir Fase B, peserta didik mampu membuat karya seni rupa dengan menggunakan hasil pengamatan, pengalaman, perasaan, dan minatnya, dengan mengaplikasikan unsur-unsur rupa dan prinsip desain, serta menggunakan alat dan bahan dasar yang tersedia secara mandiri. Peserta didik juga mampu menjelaskan suatu karya seni dan proses penciptaannya dengan menggunakan kosakata seni rupa yang telah dipelajari.

Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami <i>(Experiencing)</i>	Peserta didik memahami unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu menyimpulkan hasil pengamatan dan pemahaman dua atau lebih unsur rupa dan satu prinsip desain.
Merefleksikan <i>(Reflecting)</i>	Peserta didik menilai karya dan penciptaan karya seni rupa dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang telah dipelajari.
Berpikir dan Bekerja Artistik <i>(Thinking and Working Artistically)</i>	Peserta didik menerapkan pengalamannya sebagai sumber gagasan dalam berkarya. Peserta didik mampu mengenali karakteristik khusus suatu alat dan bahan dasar yang tersedia di lingkungan sekitar, kemudian secara mandiri menggunakan alat dan bahan tersebut.
Menciptakan <i>(Making/Creating)</i>	Peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan unsur garis, warna, bentuk dan

Elemen	Capaian Pembelajaran
	bangun. Peserta didik menerapkan prinsip keseimbangan dalam menyusun unsur-unsur rupa yang digunakan.
Berdampak (<i>Impacting</i>)	Peserta didik memberikan respons terhadap kejadian sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan terkecilnya.

3. Fase C (Umumnya untuk Kelas V dan VI SD/MI/Program Paket A)

Pada akhir Fase C, peserta didik mampu membuat karya seni rupa dengan menggunakan hasil pengamatan, pengalaman, perasaan, minat, baik berdasarkan gagasannya sendiri maupun mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan menggabungkan unsur garis, warna, tekstur, bentuk, bangun dan gelap terang, serta menerapkan prinsip desain dan perspektif dalam membuat karya 2 dimensi.

Dalam mewujudkan gagasannya menjadi sebuah karya seni, peserta didik juga mampu menggunakan variasi teknik dasar berkarya rupa, serta pengetahuan interdisipliner. Peserta didik mampu mempresentasikan karya dan penciptaan karya seni rupa dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang telah dipelajari.

Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Peserta didik memahami unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya. Peserta didik menyimpulkan hasil

Elemen	Capaian Pembelajaran
	pengamatan dan pemahaman pada perpaduan unsur dalam prinsip desain.
Merefleksikan <i>(Reflecting)</i>	Peserta didik mempresentasikan penilaian karya dan penciptaan karya seni rupa dengan menggunakan kosa kata seni.
Berpikir dan Bekerja Artistik <i>(Thinking and Working Artistically)</i>	Peserta didik mampu menggunakan pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh dalam mata pelajaran Seni Rupa atau mata pelajaran lain sebagai sumber gagasan dalam berkarya. Peserta didik mampu secara mandiri menggunakan variasi teknik dasar berkarya rupa.
Menciptakan <i>(Making/ Creating)</i>	Peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan dan menggabungkan unsur garis, warna, tekstur, bentuk, dan bangun. Peserta didik mampu menggunakan perspektif dalam membuat karya 2 dimensi.
Berdampak <i>(Impacting)</i>	Peserta didik mampu memberikan respons terhadap kejadian sehari-hari, keadaan lingkungan sekitar, dan perasaan atau emosinya melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi diri dan lingkungan terkecilnya.