

mengevaluasi karya-karya musik secara musikal dan bertanggung jawab.

6.2. Merefleksikan (*Reflecting*)

Menerapkan hasil evaluasi praktik bermain musik baik sendiri maupun kelompok.

6.3. Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)

Menjalani dan mendokumentasikan kebiasaan bermusik secara mandiri atau berkolaborasi dengan baik dan cermat; murid mampu menunjukkan penguasaan unsur-unsur musik, pemahaman dan keterampilan bermusik, serta keberagaman konteks dalam praktik musik; murid mampu menyajikan ansambel musik remaja menggunakan karya musik mancanegara dengan teknologi yang sesuai kondisi setempat.

6.4. Menciptakan (*Creating*)

Menciptakan, menyajikan dan mendokumentasikan karya kolaborasi dengan menerapkan manajemen pementasan.

6.5. Berdampak (*Impacting*)

Menghayati kegiatan bermusik yang kolaboratif dan kompleks, memperluas pengalaman, meningkatkan keterampilan bermain musik, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

XVIII.2. CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI RUPA

A. Rasional

Pembelajaran mendalam pada mata pelajaran Seni Rupa turut membangun dimensi profil lulusan berupa; (1) keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) kewargaan, penalaran kritis, (4) kreativitas, (5) kolaborasi, (6) kemandirian, (7) kesehatan, dan (8) komunikasi. Secara umum, mata pelajaran Seni Rupa sangat penting untuk membangun kemampuan olah rasa murid, sehingga mereka mampu meregulasi dirinya, memiliki sifat mencintai keindahan, menghargai keberagaman, dan menjunjung perdamaian.

Pembelajaran mendalam mata pelajaran Seni Rupa memberikan pengalaman belajar dimana mereka memahami, mengaplikasi, dan merefleksi dalam berproses karya seni rupa, melalui praktik pedagogis, lingkungan pembelajaran, kemitraan pembelajaran, dan pemanfaatan digital.

B. Tujuan

Mata pelajaran Seni Rupa bertujuan agar murid 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

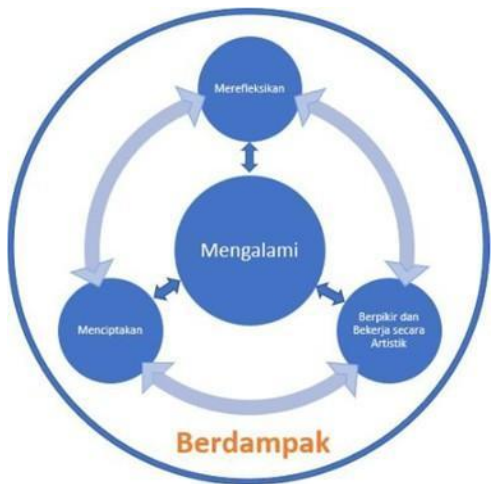
Karakteristik mata pelajaran seni rupa meliputi:

1. Pembelajaran seni rupa berpusat pada murid, kemampuan menemukan dan mengembangkan 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 landasan pembelajaran seni rupa.



Gambar 1. Elemen pembelajaran seni rupa

Capaian Pembelajaran Seni Rupa memiliki lima elemen yang mandiri dan berjalan beriringan sebagai kesatuan yang saling mempengaruhi 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, murid akan merefleksikan pengalamannya tersebut sehingga terbiasa berpikir dan bekerja artistik, murid 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, 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 keperluannya 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.

- D. Capaian Pembelajaran
- Fase A (Umumnya untuk Kelas I dan II SD/MI/Program Paket A)
 Pada akhir Fase A, murid memiliki kemampuan

sebagai berikut.

1.1. Mengalami (*Experiencing*)

Mengenali dan menyebutkan unsur-unsur rupa dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.

1.2. Merefleksikan (*Reflecting*)

- Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri.
- 1.3. Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)
Mengenali dan menguji coba alat dan/atau bahan yang dimiliki.
 - 1.4. Menciptakan (*Making/Creating*)
Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar.
 - 1.5. Berdampak (*Impacting*)
Menghasilkan karya seni rupa yang berdampak pada perasaan dirinya.
2. Fase B (Umumnya untuk Kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A)
Pada akhir Fase B, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.
- 2.1. Mengalami (*Experiencing*)
Mengidentifikasi unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.
 - 2.2. Merefleksikan (*Reflecting*)
Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.
 - 2.3. Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)
Mengenali dan menguji coba alat dan/atau bahan yang dimiliki serta prosedur penggunaannya.
 - 2.4. Menciptakan (*Making/Creating*)
Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar.
 - 2.5. Berdampak (*Impacting*)
Menghasilkan karya seni rupa yang berdampak pada perasaan atau mewakili harapannya.
3. Fase C (Umumnya untuk Kelas V dan VI

SD/MI/Program

Paket A)

Pada akhir Fase C, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

3.1. Mengalami (*Experiencing*)

Menjelaskan unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.

3.2. Merefleksikan (*Reflecting*)

Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

3.3. Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)

Mengenali dan menguji coba variasi teknik penggunaan alat dan/atau bahan.

3.4. Menciptakan (*Making/Creating*)

Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar melalui pengembangan imajinasi.

3.5. Berdampak (*Impacting*)

Menghasilkan karya seni rupa yang mewakili minatnya.

4. Fase D (Umumnya untuk Kelas VII, VIII, dan IX SMP/MTs/Program Paket B)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

4.1. Mengalami (*Experiencing*)

Menganalisis unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.

4.2. Merefleksikan (*Reflecting*)

Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas; membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya seni rupa menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

4.3. Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)

Mengaplikasikan variasi teknik penggunaan alat dan bahan yang dimiliki untuk berkarya; mengeksplorasi alternatif/potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.

4.4. Menciptakan (*Making/Creating*)

Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang telah dipelajari.

4.5. Berdampak (*Impacting*)

Menghasilkan karya seni rupa untuk merespon pengalaman sehari-hari dan mengekspresikan perasaan atau minat.

5. Fase E (Umumnya untuk Kelas X SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C)

Pada akhir Fase E, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

5.1. Mengalami (*Experiencing*)

Mengeksplorasi unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.

5.2. Merefleksikan (*Reflecting*)

Merefleksikan penggunaan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi dalam karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

5.3. Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)

Mengeksplorasi alternatif/potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar dan menghubungkan seni dengan kelompok atau bidang keilmuan lain dalam berkarya seni rupa.

5.4. Menciptakan (*Making/Creating*)

Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan

mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya

- atau teknik yang dipilih.
- 5.5. Berdampak (*Impacting*)
Menghasilkan karya seni rupa untuk mengajak orang lain, merespon pengalaman sehari-hari, dan mengekspresikan perasaan atau minat.
6. Fase F (Umumnya untuk Kelas XI dan XII SMA/MA/Program Paket C)
Pada akhir Fase F, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.
- 6.1. Mengalami (*Experiencing*)
Mengeksplorasi penggunaan unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.
- 6.2. Merefleksikan (*Reflecting*)
Merefleksikan penggunaan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi dalam karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.
- 6.3. Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)
Menganalisis potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar dan keterhubungan seni rupa dengan kelompok atau bidang keilmuan lain dalam berkarya.
- 6.4. Menciptakan (*Making/Creating*)
Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang dikuasai.
- 6.5. Berdampak (*Impacting*)
Menghasilkan karya seni rupa untuk mengajak orang lain, merespon pengalaman sehari-hari, mengekspresikan perasaan, minat, dan/atau isu sosial dalam masyarakat.