

## **CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI MUSIK**

### **A. Rasional**

Mata pelajaran Seni dan Budaya merupakan wahana untuk menumbuhkan kepekaan murid 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 murid sehingga mereka mampu meregulasi dirinya dan memiliki sifat mencintai keindahan, menghargai keberagaman, dan menjunjung perdamaian. Pembelajaran seni 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).

Seni musik merupakan ekspresi, respons, dan apresiasi manusia terhadap berbagai fenomena kehidupan, baik dari dalam diri maupun dari budaya, sejarah, alam, dan lingkungan hidup seseorang dalam beragam bentuk tata dan olah bunyi musik. Musik bersifat individu sekaligus universal, mampu menembus sekat-sekat perbedaan, serta menyuarakan isi hati dan buah pikiran manusia yang paling dalam termasuk yang tidak dapat diwakili oleh bahasa verbal. Musik mendorong manusia untuk merasakan dan mengekspresikan keindahan melalui penataan bunyi/suara.

Melalui pendidikan seni musik, manusia diajak untuk berpikir dan bekerja artistik, estetik, memiliki daya apresiasi, menerima dan mampu menyelaraskan perbedaan, sejahtera secara utuh (jasmani, mental psikologis, dan rohani) yang pada akhirnya akan berdampak terhadap kehidupan manusia (diri sendiri dan orang lain) dan pengembangan pribadi setiap orang dalam

proses pembelajaran yang berkesinambungan (terus-menerus). Pembelajaran seni musik mengasah kepekaan rasa dan karsa yang dapat digunakan sebagai media pencapaian kompetensi dan dimensi profil lulusan sehingga murid memiliki kompetensi dan karakter yang tangguh dalam menghadapi fenomena dan tantangan kehidupan.

## B. Tujuan

Mata Pelajaran Seni Musik bertujuan agar murid mampu:

1. menggunakan musik sebagai media untuk mengekspresikan diri atas fenomena kehidupan yang terjadi pada diri sendiri, sesama, dan alam sekitar;
2. memiliki kepekaan terhadap permasalahan yang terjadi pada diri sendiri, lingkungan sekitar, negara maupun dunia;
3. mengasah dan mengembangkan musikalitas, terlibat dengan praktik-praktik bermusik yang kreatif dan inovatif dengan cara yang sesuai, tepat, dan bermanfaat, serta turut ambil bagian dan mampu menjawab tantangan dalam kehidupan sehari-hari; dan
4. secara sadar dan bermartabat mengusahakan perkembangan kepribadian, karakter, dan kehidupannya untuk diri sendiri, sesama serta alam sekitar.

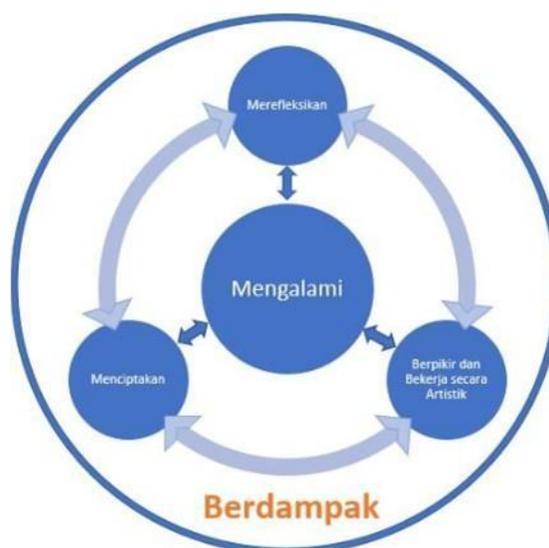
## C. Karakteristik

Mata pelajaran Seni Musik menyediakan konteks unik bagi pembelajaran mendalam bagi murid. Karakteristik mata pelajaran Seni Musik diuraikan di bawah ini.

1. Mata pelajaran Seni Musik mencakup pengembangan musikalitas, kebebasan berekspresi, pengembangan imajinasi secara luas, menjalani disiplin kreatif, penghargaan akan nilai-nilai keindahan, pengembangan rasa kemanusiaan, toleransi dan menghargai perbedaan, pengembangan karakter/kepribadian manusia secara utuh (jasmani, mental/psikologis, dan rohani) yang dapat memberikan dampak bagi diri sendiri, sesama, dan

alam sekitar.

2. Mata pelajaran Seni Musik membantu mengembangkan musikalitas dan kemampuan bermusik murid melalui berbagai macam praktik musik secara ekspresif dan indah. murid juga didorong mengembangkan kesadaran, pemahaman, dan penghayatan akan unsur/elemen musik dan kaidahnya dengan penerapan yang tepat guna.
- Capaian Pembelajaran Seni Musik 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 atau orang lain. Gambar berikut ini adalah lima elemen/domain landasan pembelajaran seni musik.



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

Elemen	Deskripsi
<p>Mengalami <i>(Experiencing)</i></p>	<p>Mengenali, menyebutkan, menirukan, menerapkan, mengidentifikasi, menjelaskan dan mengklasifikasikan,, unsur-unsur musik (nada, irama, melodi, harmoni, timbre tempo dan dinamika) yang menggunakan anggota tubuh dan alat musik ritmis dan melodis dengan teknologi yang sesuai dengan kondisi setempat.</p> <p>Mengeksplorasi unsur-unsur musik (nada, irama, melodi, harmoni, timbre, tempo, dan dinamika) menggunakan alat musik dengan</p>
<p>Merefleksikan <i>(Reflecting)</i></p>	<p>Memberi umpan balik mengenai praktik bermain musik diri sendiri atau orang lain menggunakan bahasa sehari-hari dan menggunakan istilah musik yang tepat, menjelaskan hasil analisis kemampuan bermain musik dan karya musik diri sendiri atau orang lain, sesuai dengan teknik dan genre menggunakan istilah musik yang tepat dan menerapkan hasil evaluasi praktik bermain musik baik sendiri maupun kelompok,</p>

<p>Berpikir dan Bekerja</p> <p><i>Artistik (Thinking and Working Artistically)</i></p>	<p>Mengeksplorasi pola irama, nada dan melodi menggunakan alat musik ritmis atau melodis. Menyebutkan dan mengenali karakteristik ragam alat musik, cara memainkan dan membersihkan alat musik.</p> <p>Menemukan alternatif variasi untuk menghasilkan bunyi musik sederhana. Menyajikan musik sederhana dan ansambel musik karya-karya musik daerah, nusantara, musik modern</p>
--	---

Elemen	Deskripsi
	<p>Indonesia serta mancanegara dengan interpretasi dan ekspresi yang tepat, baik secara individu maupun berkelompok. Menjalani dan mendokumentasikan seluruh proses berpraktik musik dengan penuh kesadaran untuk perbaikan dan perkembangan keterampilan bermusik.</p>
<p>Menciptakan</p> <p><i>(Creating)</i></p>	<p>Mengenali, membuat, mengembangkan, menghasilkan dan menciptakan pola irama, bunyi menggunakan anggota tubuh atau alat musik ritmis berdasarkan nilai kearifan lokal daerahnya, lagu sederhana. Menyajikan dan mendokumentasikan karya musik kreasi sendiri, kolaborasi dengan menerapkan manajemen pementasan.</p>

Berdampak ( <i>Impacting</i> )	Menunjukkan ekspresi senang, minat, empati, rasa ingin tahu dan kepedulian terhadap isu-isu di lingkungan sekitar dalam kegiatan bermusik. Menerapkan dampak positif dari kegiatan bermusik dalam perilaku di kehidupan sehari-hari. Menghayati kegiatan bermusik yang kolaboratif dan kompleks, memperluas pengalaman, meningkatkan keterampilan bermain musik, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
-----------------------------------	--

D. Capaian Pembelajaran

1. 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 unsur-unsur musik (nada dan irama) menggunakan anggota tubuh maupun alat musik.

1.2. Merefleksikan (*Reflecting*)

Melakukan umpan balik mengenai praktik bermain musik diri sendiri atau orang lain menggunakan bahasa sehari-hari.

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

Menirukan pola irama dan nada menggunakan alat musik ritmis atau melodis; mengenali ragam alat musik dan bunyi yang dihasilkan; mengenali cara memainkan dan membersihkan instrumen/alat musik.

1.4. Menciptakan (*Creating*)

Membuat pola irama menggunakan anggota tubuh atau alat musik ritmis yang tersedia di lingkungan sekitar.

1.5. Berdampak (*Impacting*)

Menunjukkan ekspresi senang dalam kegiatan bermusik.

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*)

Mengenali nada dan pola irama menggunakan anggota tubuh maupun alat musik.

2.2. Merefleksikan (*Reflecting*)

Melakukan umpan balik mengenai praktik bermusik diri sendiri atau orang lain menggunakan istilah musik.

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

Menirukan pola irama dan melodi menggunakan alat musik ritmis atau melodis; menyebutkan

karakteristik

ragam alat musik dan bunyi yang dihasilkan; mengetahui cara memainkan dan merawat alat musik.

#### 2.4. Menciptakan (*Creating*)

Membuat bunyi menggunakan anggota tubuh atau alat musik ritmis dan melodis yang tersedia di lingkungan sekitar.

#### 2.5. Berdampak (*Impacting*)

Menunjukkan minat dalam kegiatan bermusik.

### 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*)

Mengenali dan menerapkan unsur-unsur musik (nada, irama dan melodi) menggunakan alat musik ritmis dan melodis serta menunjukkan tingkat kepekaan akan unsur-unsur musik dengan menggunakan alat musik ritmis dan melodis.

#### 3.2. Merefleksikan (*Reflecting*)

Melakukan umpan balik mengenai karya dan kemampuan bermusik diri sendiri atau orang lain menggunakan istilah musik yang tepat.

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

Mengeksplorasi variasi pola irama, tempo dan melodi dengan alat musik ritmis dan melodis menggunakan notasi musik dan teknik dasar yang telah dipelajari; menemukan alternatif untuk menghasilkan bunyi musik sederhana melalui eksplorasi material yang tersedia di lingkungan sekitar dan menerapkan cara memainkan dan merawat alat musik dengan teknik yang tepat sesuai dengan spesifikasi bahan alat musik.

#### 3.4. Menciptakan (*Creating*)

Membuat dan mengembangkan pola irama menggunakan anggota tubuh atau alat musik

ritmis yang tersedia berdasarkan nilai kearifan lokal daerahnya.

### 3.5. Berdampak (*Impacting*)

Menunjukkan minat dan rasa ingin tahu dalam kegiatan bermusik.

## **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

##### 1. 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.

## **CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI TARI**

### **A. Rasional**

Seni merupakan respon, ekspresi, dan apresiasi manusia terhadap berbagai fenomena kehidupan, di dalam dan luar diri seseorang (budaya, sejarah, alam, lingkungan), yang diekspresikan melalui media (tari, musik, rupa, lakon/teater). Belajar dengan seni mengajak manusia untuk mengamati, mengalami, merasakan, mengekspresikan keindahan, berpikir serta bekerja artistik. Belajar tentang seni membentuk manusia menjadi kreatif, memiliki apresiasi estetis, menghargai kebhinekaan global, dan sejahtera secara psikologis. Belajar melalui seni berdampak pada kehidupan dengan pembelajaran yang berkesinambungan. Oleh karenanya, pembelajaran seni dapat dilakukan melalui pendekatan belajar dengan seni, belajar tentang seni, dan belajar melalui seni agar dapat memberikan pengalaman yang berkesan.

Pembelajaran seni tari merupakan aktivitas belajar yang menampilkan karya seni estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada etika, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan murid memahami seni dalam konteks ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, serta berperan dalam perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan. Pada setiap fase, dari Fase A sampai Fase F dapat mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan-tujuan psikologis-edukatif yang tertuang dalam setiap elemen di capaian pembelajaran untuk pengembangan kepribadian murid secara positif. Pembelajaran seni tari di satuan pendidikan tidak dimaksudkan untuk menjadikan murid menjadi pelaku seni atau seniman, namun menitik beratkan pada sikap dan perilaku kreatif, etis, dan estetis. Kegiatan mengapresiasi merupakan langkah awal menumbuhkan kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri menggunakan tubuh dan media lainnya sebagai alat komunikasi dengan memperhatikan unsur keindahan

sesuai etika yang berlaku di masyarakat.

Seni tari juga memberikan kontribusi perkembangan keterampilan abad ke-21 terkait dengan berpikir kritis, kreatif,

komunikatif, inovatif, dan kolaboratif yang mencerminkan dimensi profil lulusan, yang meliputi: 1) keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME; 2) kewargaan; 3) penalaran kritis; 4) kreativitas; 5) kolaborasi; 6) kemandirian; 7) kesehatan; dan 8) komunikasi, dengan harapan murid dapat memahami, mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dirinya sendiri sesuai dengan konteks budayanya.

## B. Tujuan

Mata pelajaran Seni Tari bertujuan agar murid mampu:

1. meningkatkan multi kecerdasan, khususnya kinestetik sebagai ungkapan ekspresi, gagasan, perasaan, kreativitas, dan imajinasi estetis dan artistik, kehalusan budi dalam mengontrol dan mengatur tubuh dengan percaya diri;
2. mengolah tubuh mengembangkan fleksibilitas, keseimbangan, dan kesadaran diri yang mengasah kreativitas dan imajinasi yang diungkapkan melalui komunikasi gerak tari yang indah dan artistik;
3. meningkatkan kepekaan rasa dan nilai estetis, seni, dan budaya tari dalam konteks masa lalu, masa kini, dan masa mendatang;
4. memahami sejarah tari tradisi dari berbagai sumber dan aktivitas seni yang bermakna, pembentukan identitas bangsa, penghargaan dalam keragaman dan pelestarian budaya Indonesia;
5. mengembangkan tari tradisi Indonesia dan menyebarkannya sebagai usaha interaksi sosial dan komunikasi antarbudaya dalam konteks global; dan
6. mengembangkan diri dalam berpikir kritis, berkolaborasi, berinovasi, dan menguasai teknologi.

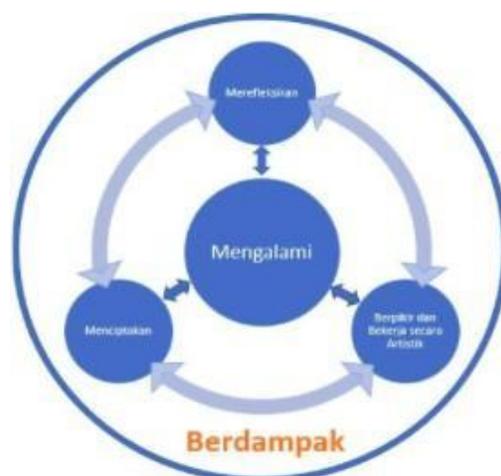
## C. Karakteristik

Pembelajaran seni tari merupakan proses mengajarkan murid tentang gerak dan maknanya, agar dapat mengembangkan logika, etika, dan estetika sehingga memiliki keseimbangan otak kiri dan kanan yang dapat membentuk murid memiliki kreativitas, dan juga

menumbuhkan sikap profesional,

kooperatif, toleransi, serta kepemimpinan.

Pendekatan dalam pembelajaran seni tari harus memperhatikan elemen-elemen yang saling berkaitan yaitu mengamati, merefleksikan, berpikir dan bekerja artistik, menciptakan, dan berdampak. Elemen tersebut dapat memberikan pengalaman bagi dirinya dan orang lain. Elemen disusun pada setiap capaian pembelajaran merupakan sebuah proses dan siklus berkesinambungan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar tersebut menunjukkan bahwa, elemen-elemen pada capaian pembelajaran merupakan sebuah siklus dalam proses pembelajaran, bukan sebagai tahapan sehingga tidak harus berurutan. Hal ini sangat tergantung karakteristik murid, apabila pengalaman belajar yang dimiliki cukup baik, maka sangat memungkinkan pembelajaran dimulai dari berpikir dan bertindak artistik. Selain itu murid dapat diajak untuk merefleksi dirinya terhadap pengalaman berkesenian yang pernah dipelajari atau dialami secara non formal atau autodidak. Dengan demikian siklus tersebut tidak selalu dimulai dari mengalami.

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

Elemen	Deskripsi
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Proses keterlibatan diri secara fisik, emosional, dan sensorik dalam gerak dan ekspresi tubuh.

	Memahami seni
--	---------------

Elemen	Deskripsi
	<p>pertunjukan tari dari berbagai sumber pertunjukan langsung, koreografi, dan rekaman dalam aktivitas mengenal, mengamati, menginterpretasi dan mengelaborasi berbagai pertunjukan tari dalam konteks sejarah dan budaya.</p> <p>Mengembangkan kepercayaan diri melalui gerak koordinasi tubuh, keseimbangan, dan kekuatan, serta keluwesan.</p>
<p>Merefleksikan <i>(Reflecting)</i></p>	<p>Proses merenungkan pengalaman menari dan memahami makna dari setiap gerak yang dilakukan sehingga mengembangkan kesadaran tentang proses kreatif, estetika gerak, serta nilai budaya dan emosional dari tari. Hal ini dilakukan dengan tahapan mengidentifikasi, mengelompokkan, membandingkan dan mengevaluasi unsur utama tari, gerak di tempat, dan berpindah, level, perubahan arah, desain lantai, unsur pendukung tari, makna, simbol dan nilai estetis tari tradisi dan kreasi.</p> <p>Menilai kekuatan dan kelemahan untuk mendukung dan mengembangkan</p>

	kemampuan diri atau pribadinya.
Berpikir dan Bekerja Artistik <i>(Thinking and Working Artistically)</i>	Proses pengembangan ide, interpretasi gerak, eksplorasi konsep, serta pemecahan masalah artistik. Dilakukan melalui tahapan meragakan, merancang, serta

Elemen	Deskripsi
	menunjukkan ide tari, baik secara individual maupun kelompok yang diperoleh dari hasil apresiasi. Mengembangkan ide dengan memperhatikan unsur utama dan unsur pendukung tari seperti musik, properti, tata rias, tata busana, panggung, dan juga merancang manajemen pertunjukannya.

<p>Menciptakan (<i>Creating</i>)</p>	<p>Menekankan pada proses penciptaan karya tari, baik secara individu maupun kelompok. Ini merupakan bentuk ekspresi diri, penciptaan estetika, dan penyusunan narasi gerak yang autentik. Dilakukan melalui tahapan meniru, mengembangkan, merangkai, membuat, menata dan mengomposisikan dengan menerapkan prinsip dan prosedur penciptaan tari untuk memotivasi kreativitas dalam bentuk gerak tari yang inovatif. Menunjukkan kreativitas dalam mengekspresikan diri melalui gerak yang diciptakan berdasarkan gagasan sendiri atau kelompok.</p>
<p>Berdampak (<i>Impacting</i>)</p>	<p>Proses merespons dirinya dan lingkungan sekitar untuk menerima, menanggapi, menghargai, dan mengaktualisasi diri dalam berkarya yang dikomunikasikan dalam bentuk karya tari sehingga dapat memengaruhi diri sendiri dan orang</p>

Elemen	Deskripsi
--------	-----------

	<p>lain serta lingkungan sekitar. Memilah, memilih, menganalisa, dan menghasilkan karya tari untuk mengembangkan kepribadian dalam membentuk karakter bagi diri sendiri, sesama, lingkungan sekitar dan bangsa.</p>
--	---

#### D. Capaian Pembelajaran

##### 1. 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*)

Mengenal bentuk tari sebagai media komunikasi serta mengembangkan kesadaran diri dalam bereksplorasi unsur utama tari meliputi gerak, ruang, tenaga, waktu, gerak di tempat dan gerak berpindah.

###### 1.2. Merefleksikan (*Reflecting*)

Mengidentifikasi unsur utama tari meliputi gerak, ruang, tenaga, waktu, gerak di tempat dan gerak berpindah, serta mengemukakan pencapaian diri secara lisan, tulisan, dan kinestetik.

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

Meragakan hasil gerak berdasarkan etika sebagai penampil dan penonton dengan keyakinan dan percaya diri saat mengekspresikan ide, perasaan kepada penonton atau lingkungan sekitar.

###### 1.4. Menciptakan (*Creating*)

Mengembangkan unsur utama tari (gerak, ruang, waktu, dan tenaga), gerak di tempat, dan

gerak berpindah untuk membuat gerak sederhana yang memiliki kesatuan gerak yang indah.

1.5. Berdampak (*Impacting*)

Menerima proses pembelajaran sehingga tumbuh rasa ingin tahu dan dapat menunjukkan antusiasme yang berdampak pada kemampuan diri dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari.

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*)

Mengamati bentuk penyajian tari berdasarkan latar belakang serta mengeksplorasi unsur utama tari sesuai level gerak, dan perubahan arah hadap.

2.2. Merefleksikan (*Reflecting*)

Mengidentifikasi unsur utama tari sesuai level gerak, dan perubahan arah hadap, serta menilai pencapaian diri saat melakukan aktivitas pembelajaran tari.

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

Meragakan hasil tari dengan bekerja secara kooperatif untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menghargai demi tercapainya tujuan bersama.

2.4. Menciptakan (*Creating*)

Mengembangkan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap.

2.5. Berdampak (*Impacting*)

Menerima proses pembelajaran sehingga tumbuh rasa ingin tahu dan dapat menunjukkan usaha yang berdampak pada kemampuan diri dalam menyelesaikan

aktivitas pembelajaran tari.

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*)

Mengamati berbagai bentuk tari tradisi yang dapat digunakan untuk mengekspresikan diri melalui unsur pendukung tari.

3.2. Merefleksikan (*Reflecting*)

Mengidentifikasi unsur pendukung tari dalam tari tradisi serta menghargai hasil pencapaian diri dengan mempertimbangkan pendapat orang lain.

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

Meragakan hasil rangkaian gerak tari menggunakan unsur pendukung tari dengan menunjukkan kerja sama dan berperan aktif dalam kelompok.

3.4. Menciptakan (*Creating*)

Merangkai gerak tari yang berpijak pada tradisi/ kreasi dengan menerapkan desain kelompok.

3.5. Berdampak (*Impacting*)

Menanggapi kejadian-kejadian di lingkungan sekitar melalui tari yang disajikan kepada penonton atau masyarakat sekitar.

## **CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI TEATER**

### **A. Rasional**

Seni dan Budaya sebagai salah satu mata pelajaran merupakan sarana sumber belajar untuk menumbuhkan kesadaran dan kepekaan murid terhadap ilmu estetika, dalam hal ini keindahan. Dengan memiliki kesadaran dan kepekaan murid memaknai proses kehidupan dengan berpikir kritis secara optimal. Proses belajar seni memiliki keutamaan untuk membangun murid memiliki kemampuan pengetahuan, etika, estetika dan kinestetik secara menyeluruh. Murid dengan perilaku yang berakhlak mulia, berkontribusi terhadap kebaikan bersama, saling menghormati keberagaman, mengomunikasikan dan menghubungkan berbagai gagasan yang relevan memiliki rasa tanggung jawab mencapai tujuan. Seni budaya memfokuskan pada kemampuan murid untuk memberikan respon terhadap keadaan yang kritis melalui elemen-elemen estetika berupa rupa, bunyi, gerakan, yang menyatu dalam gerak, ekspresi, suara secara pertunjukan seni teater.

Seni Teater mendorong proses terbentuknya 8 (delapan) profil lulusan. Murid dengan menemukenali pengalaman belajar dalam pengembangan dirinya dengan peduli dan bertanggung jawab, mampu menganalisis masalah, untuk berpikir kreatif dan inovatif. Murid mampu dalam berkolaboratif menjalin komunikasi yang efektif di era globalisasi disertai dengan perkembangan teknologi secara digital.

### **B. Tujuan**

Mata pelajaran Seni Teater bertujuan agar murid mampu:

1. menunjukkan kepekaan terhadap persoalan diri dan lingkungan sekitar dan untuk mencari solusi kreatif melalui ekspresi diri;
2. mengeksplorasi diri dan melakukan permainan peran dengan menggunakan imajinasi dan sumber daya yang dimilikinya (tubuh, suara, rasa, dan

lingkungan);

3. menguasai teknik, eksplorasi alat, bahan, dan teknologi yang diperlukan untuk menciptakan sebuah karya seni teater;
4. mengomunikasikan gagasan atau pesan melalui sebuah karya seni teater; dan menggunakan berbagai sudut pandang dalam melihat suatu permasalahan di lingkungannya, melalui permainan peran; dan menciptakan karya seni dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran bahwa setiap karya dapat berdampak, baik bagi dirinya maupun orang lain; dan
5. menciptakan karya seni dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran bahwa setiap karya dapat berdampak, baik bagi dirinya maupun orang lain.

### C. Karakteristik

1. Seni teater memberikan kesempatan untuk mengembangkan kompetensi, talenta, minat, dan karakter individu.
2. Seni teater relevan dengan kehidupan sehari-hari.
3. Seni teater terhubung dengan disiplin ilmu lain yang terkait dengan kemampuan literasi dan numerasi melalui kegiatan menulis, membaca, dan memahami naskah cerita atau mendesain tata artistik panggung dan kostum menggunakan skala numerasi.
4. Seni teater terhubung dengan disiplin ilmu lainnya, seperti aspek psikologi, sosial, budaya, sejarah, atau politik. Seni teater memberikan kontribusi untuk mengenalkan, mengomunikasikan legenda, sejarah, budaya atau isu dalam masyarakat.
5. Seni teater mengajarkan murid bagaimana menciptakan dan menghayati semua karakterisasi tokoh dan sudut pandangnya.
6. Seni teater mengajarkan untuk bersikap kritis dan mampu memberi solusi untuk menyelesaikan

masalah, sehingga melalui seni teater, murid mampu memahami berbagai persoalan yang terjadi dalam diri dan lingkungannya.

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

Elemen	Deskripsi
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Memahami, mengalami, merasakan, merespons, dan bereksperimen dengan ragam pengetahuan, gaya dan bentuk seni teater. Murid melakukan olah rasa, tubuh, suara, eksplorasi alat, media, atau mengumpulkan informasi melalui observasi dan interaksi dengan seniman untuk memperkaya wawasan dalam berteatr

Merefleksikan ( <i>Reflection</i> )	Menggali pengalaman dan ingatan emosi melalui hasil pengamatan, membaca, apresiasi, dan interaksi sosial individu dan kelompok, selama atau sesudah mengalami proses berseni teater Mengapresiasi, memberikan, dan menerima umpan balik atas karya diri sendiri atau orang lain; mengomunikasikan secara runtut dan terperinci menggunakan kosakata seni teater yang tepat
--	--

<p>Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and working artistically</i>)</p>	<p>Mengelaborasi elemen tata artistik panggung (tata panggung, cahaya, kostum, rias, suara), dan keaktoran (gerak, ekspresi, dan suara); Mengomunikasikan proses penyatuan semua elemen tata artistik tersebut ke dalam wujud karya pertunjukan</p>
<p>Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)</p>	<p>Menggali pengalaman untuk menuangkan, meniru, membuat ulang, mengkreasi, menemukan, dan merangkai ide-ide kreatif tata artistik seni teater untuk kemudian diwujudkan ke sebuah karya pertunjukan; mengekspresikan dirinya melalui penggalian karakter/ tokoh dan menampilkannya dalam wujud sebuah karya pertunjukan</p>
<p>Berdampak (<i>Impacting</i>)</p>	<p>Memaknai cara berpikir dan perubahan perilaku serta kepribadian, untuk membentuk karakter yang mencerminkan profil lulusan murid bagi diri sendiri, sesama, lingkungan sekitar, dan bangsa</p>

#### D. Capaian Pembelajaran

##### 1. 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)

Mengamati, merespons, meniru gerak tubuh dan suara sebagai media untuk mengomunikasikan emosi.

###### 1.2. Merefleksikan (Reflection)

Mengenali pengalaman dan emosi selama proses berseni teater serta menceritakan sebuah karya dengan kosakata sehari-hari.

###### 1.3. Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically)

Mengenal jenis-jenis properti/alat bantu yang dapat mendukung cerita/permainan peran.

###### 1.4. Menciptakan (Creating)

Mengeksplorasi beragam peran mengenai tokoh di sekitar atau rekaan, dan memainkan sebuah lakon pertunjukan.

###### 1.5. Berdampak (Impacting)

Memainkan gerak dan lagu sesuai arahan dari pendidik.

##### 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)

Mengenal teknik dasar akting (pemeranan) melalui proses meniru (mimesis), mengenal gerak tubuh, suara/vokal sesuai tokoh/peran atau perilaku objek sekitar.

###### 2.2. Merefleksikan (Reflection)

Mengenali lingkungan sekitarnya dan pengalaman dalam bermain teater.

- 2.3. Bekerja Secara Artistik (Thinking and Working Artistically)  
Menggunakan properti yang sesuai dengan tokoh yang diperankan.
  - 2.4. Menciptakan (Creating)  
Mengamati berbagai peran, mengenal tokoh di sekitar, dan memainkan sebuah lakon dalam cerita.
  - 2.5. Berdampak (Impacting)  
Mengetahui bentuk lakon dalam bermain teater.
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)  
Melakukan permainan peran berkelompok, seperti improvisasi untuk melatih aksi dan reaksi dalam mengelaborasi cerita atau tokoh dan melakukan pengenalan karakter melalui pengamatan kebiasaan tokoh yang diperankan.
    - 3.2. Merefleksikan (Reflection)  
Menceritakan pendapatnya tentang sebuah cerita sederhana (penokohan, perwatakan).
    - 3.3. Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically)  
Mengidentifikasi properti sederhana berdasarkan cerita yang akan dimainkan.
    - 3.4. Menciptakan (Creating)  
Mengetahui dan memainkan ragam peran dari cerita sederhana berdasarkan hasil pengamatan.
    - 3.5. Berdampak (Impacting)  
Memerankan lakon secara individu maupun berkelompok berdasarkan minat, pengamatan, dan pengalaman.

