

ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN SENI RUPA

FASE D (Kelas 7-9)

Oleh :

1. Ini Dia Triwaluyansih, S.Pd. , M.M.
SMP Negeri 237 Jakarta
2. Kirno Widarso, S.Pd., M.M.
SMP Negeri 1 Kretek, Bantul

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN SENI RUPA

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN
Mengalami (Experiencing)	Pada akhir fase D, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang. Peserta didik terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.	Mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang. Terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai. Terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam membentuk, memotong, dan merekat.	1. Mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang. 2. Terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai. 3. Terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam membentuk, memotong, dan merekat.
Menciptakan (Making/Creating)	Pada akhir fase D, peserta didik mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu	Mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya dalam konteks ekspresi pribadi. Mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya sesuai topik tertentu.	4. Mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya dalam konteks ekspresi pribadi. 5. Mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya sesuai topik tertentu.
Merefleksikan (Reflecting)	Pada akhir fase D, peserta didik mampu menganalisis dan mengevaluasi efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain, serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.	Mampu menganalisis dan mengevaluasi efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain, serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.	6. Mampu menganalisis dan mengevaluasi efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain, serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya. 7. Mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif.
Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically)	Pada akhir fase D, peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu melihat hubungan dengan bidang keilmuan lainnya. Peserta didik mampu mencari alternatif alat, dan bahan untuk membuat karya, berdasarkan ketersediaan sumber daya di sekitarnya	Mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya. Mampu melihat hubungan antara seni rupa dengan bidang keilmuan lainnya untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya. Mampu mencari alternatif alat, dan bahan untuk membuat karya, berdasarkan ketersediaan sumber daya di sekitarnya.	8. Mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya. 9. Mampu melihat hubungan antara seni rupa dengan bidang keilmuan lainnya untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya. 10. Mampu mencari alternatif alat, dan bahan untuk membuat karya, berdasarkan ketersediaan sumber daya di sekitarnya. 11. Mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari.
Berdampak (Impacting)	Pada akhir fase D, peserta didik mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari.	Mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari.	

Sumber CP: KEPUTUSAN KEPALA BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI NOMOR 033/H/KR/2022

Keterangan: TP nomor 1-4 untuk kelas VII; TP nomor 5-8 untuk kelas VIII; dan TP nomor 9-11 untuk kelas IX.