

CAPAIAN PEMBELAJARAN

MATA PELAJARAN SENI RUPA FASE E KELAS 10 SMK

A. RASIONAL MATA PELAJARAN SENI RUPA

Setiap manusia memiliki kemampuan untuk melihat, merasakan dan mengalami sebuah keindahan. Kepekaan terhadap keindahan membantu manusia untuk dapat memaknai hidupnya dan menjalani hidupnya dengan optimal. Diharapkan melalui pembelajaran seni rupa, kepekaan tersebut dapat dibangun sejak dini.

Semenjak zaman prahistorik, bahasa rupa merupakan citra yang memiliki daya dan dampak luar biasa dalam menyampaikan pesan, menghibur, melestarikan, menghancurkan dan menginspirasi hingga kurun waktu tak terhingga.

Pembelajaran seni rupa mendorong terbentuknya Profil Pelajar Pancasila. Melalui seni rupa, peserta didik dibiasakan dapat berpikir terbuka, kreatif, apresiatif, empatik, serta menghargai perbedaan dan keberagaman. Selain itu, peserta didik juga memperoleh pengalaman mengamati dan menikmati keindahan serta mengalami proses perenungan dari dalam maupun luar diri mereka untuk diekspresikan pada karya seni rupa yang berdampak pada diri, lingkungan maupun masyarakat.

Melalui pembelajaran seni rupa, peserta didik menyadari bahwa seni rupa dapat membentuk sejarah, budaya dan peradaban sebuah bangsa maupun seluruh dunia. Peserta didik menghargai dan melestarikan budaya Indonesia yang menjunjung tinggi kearifan lokal, kebinnekaan global, dan perkembangan teknologi.

Dengan demikian, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan mengembangkan nilai-nilai estetika, logika dan etika dalam dirinya untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sesuai tujuan pendidikan nasional.

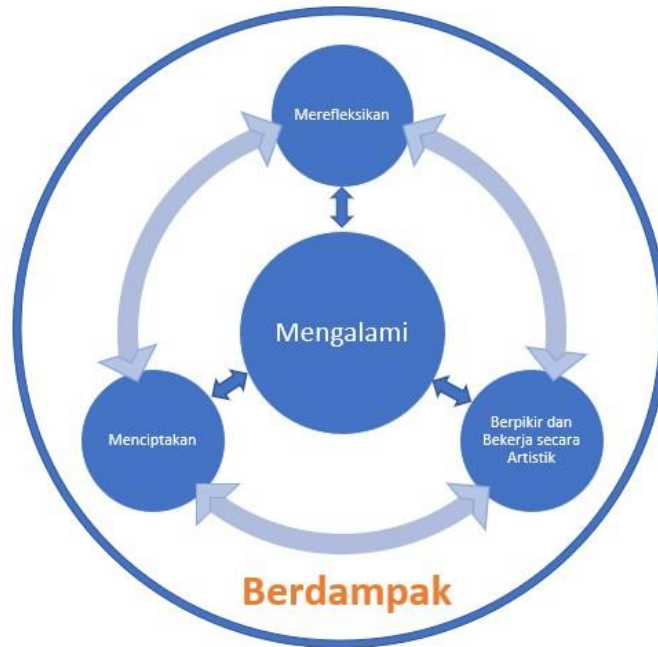
B. TUJUAN MATA PELAJARAN SENI RUPA

Pembelajaran seni rupa bertujuan mengembangkan kreativitas dan kepekaan terhadap estetika, logika dan etika untuk membantu peserta didik meningkatkan kualitas hidupnya. Di samping itu, kemampuan peserta didik dalam mengamati, mengenal, merasakan, memahami dan mengalami nilai-nilai keindahan, semakin terasah dalam merespon sebuah gagasan, peluang dan tantangan.

C. KARAKTERISTIK MATA PELAJARAN SENI RUPA

1. Pembelajaran berpusat pada peserta didik; dimana mereka memiliki ruang kreativitas untuk menemukan gagasan dan caranya sendiri dalam berkarya, sesuai dengan kemampuan, minat, bakat dan kecepatan belajarnya masing-masing.
2. Pembelajaran melalui pengalaman mengamati, mencipta, menikmati, mengetahui, memahami, bersimpati, berempati, peduli dan toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses dan karya.
3. Pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, relevan, dan mengembangkan keterampilan bekerja dan berpikir artistik bagi kehidupan sehari-hari.
4. Pembelajaran seni rupa merayakan keunikan individu dan bersifat khas/kontekstual sesuai potensi yang dimiliki peserta didik, satuan pendidikan dan daerahnya.

5. Pembelajaran seni rupa terhubung erat dengan aspek seni maupun bidang ilmu lainnya dan mendorong kolaborasi interdisipliner.
6. Pembelajaran seni rupa memiliki dampak bagi diri peserta didik dan lingkungannya. Kesadaran akan dampak sebuah karya akan mendorong terbentuknya sikap bertanggung jawab.



Gambar 1. Lima elemen/domain landasan pembelajaran seni rupa

Landasan Pembelajaran Seni Rupa memiliki lima elemen/domain yang mandiri dan berjalan beriringan sebagai kesatuan yang saling mempengaruhi dan mendukung. Setiap elemen bukan sebuah urutan atau prasyarat dari elemen lainnya. Masing-masing mampu berdiri sendiri secara mandiri namun memiliki hubungan dalam peran antar elemen:

Elemen	Deskripsi
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Mengarahkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dengan; mengamati, mengumpulkan, dan merekam informasi visual dari kehidupan sehari-hari sebagai sumber gagasan dalam berkarya. Peserta didik mengeksplorasi dan bereksperimen dengan berbagai bahan, alat, dan prosedur dalam menciptakan sebuah karya seni rupa.
Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)	Memotivasi peserta didik untuk menciptakan sebuah karya seni rupa.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Peserta didik mengevaluasi perkembangan diri, mampu menjelaskan, memberi komentar, dan umpan balik secara kritis atas karya pribadi maupun karya orang lain dengan mempresentasikannya secara runut, terperinci dan menggunakan kosa kata yang tepat.

Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	Peserta didik menggunakan berbagai sudut pandang, pengetahuan dan keterampilan artistik dalam menciptakan sebuah peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari. Peserta didik memiliki kebebasan dalam mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alat, bahan dan prosedur sehingga menemukan cara mereka sendiri dalam mengembangkan gagasannya.
Berdampak (<i>Impacting</i>)	Pembelajaran dan karya seni rupa peserta didik diharapkan memiliki dampak positif pada dirinya, lingkungan dan masyarakat serta dapat dipertanggungjawabkan.

D. CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN SENI RUPA FASE E (KELAS X SMA/MA/PROGRAM PAKET C)

Di akhir fase E, peserta didik diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan dalam proses kreatif dalam merespon lingkungannya secara mandiri dan/atau berkelompok. Dalam proses kreatif tersebut, peserta didik telah memahami ruang, proporsi, gesture dan menentukan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan tujuan karyanya. Selain itu, peserta didik juga dapat menyampaikan pesan dan gagasan secara lisan dan/atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatan dan pengalamannya, secara efektif, runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

Fase E Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Pada akhir fase E, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan, empati atau penilaiannya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci. Karya peserta didik mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya (sesuai minat dan kemampuannya).
Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Pada akhir fase E, peserta didik mampu secara kritis mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya, pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and</i>	Pada akhir fase E, peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan

<i>Working Artistically)</i>	inovatif. Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.
Berdampak (<i>Impacting</i>)	Pada akhir fase E, peserta didik mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya pada masyarakatnya.