**CAPAIAN PEMBELAJARAN**

**MATA PELAJARAN SENI RUPA FASE A KELAS 2 SD/MI**

1. **RASIONAL MATA PELAJARAN SENI RUPA**

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.

1. **TUJUAN MATA PELAJARAN SENI RUPA**

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 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 (*Experiencing*) | Mengidentifikasi, mengeksplorasi, dan (Experiencing) membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan gaya seni rupa dalam kehidupan sehari-hari (diri sendiri, lingkungan sekitarnya) atau karya seni rupa orang lain. |
| Menciptakan (*Making/Creating*) | 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. |
| Merefleksikan (*Reflecting*) | 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 (*Thinking and Working Artistically*) | 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. |
| Berdampak (*Impacting*) | 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 MATA PELAJARAN SENI RUPA SETIAP FASE**

**1. Fase A (Kelas 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-sehari.

**Fase A Berdasarkan Elemen**

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